

26771 81047
NOTIONNAIRE,

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 GARSULT, 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, & Privilège du Roi.



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-sincèrement le plus affectionné
de vos Serviteurs,

DE GARSULT.

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 matières 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 refouvenoit 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 Mémoire 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 quatrième 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 abrége 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 terrain 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 jalons? &c. & quand je le sçaurois, mon terrain, qui est ma vraie utilité, en fera-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.

NOTIONNAIRE,



NOTIONNAIRE,

O U

MÉ MORIAL RAISONNÉ
de ce qu'il y a d'utile & d'intéressant dans
les connoissances acquises depuis la Créa-
tion du Monde, jusqu'à présent.

LA RELIGION CATHOLIQUE.

DIEU.

Ses Noms.

J E H O V A H, Celui qui est, <i>Heb.</i>	I N F I N I M E N T G R A N D.
A D O N A I, le souverain Maître, <i>Heb.</i>	I N F I N I M E N T J U S T E.
L E T R È S - H A U T,	I N F I N I M E N T B O N.
L' E T E R N E L,	I N F I N I M E N T M I S E R I.
L E T O U T - P U I S S A N T,	C O R D I E U X.

A

 CRÉATION DU MONDE.

LES ANGES.

Les Anges qui sont de purs esprits, sont les premières créatures de Dieu. Ils ont tous été créés bons : une partie d'entr'eux ont dégénéré par orgueil, ayant voulu s'égalier 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.

1 ^{re}	2 ^{me}	3 ^{me}
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 ailes 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 ailes, souvent couleur de feu, qui partant de dessous le menton, s'épanouissent vers les oreilles.

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

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

On peint indifféremment tous les autres ordres en enfans entiers de six à sept ans, avec des ailes 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 appelé *le Prince du Peuple de Dieu*.

Gabriël annonça au Prophète Daniel le tems de l'avènement du Messie, & à la Vierge le Mystère de l'Incarnation.

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

DES MAUVAIS ANGES.

Leurs noms.

Diabes.	Mauvais Génies.	Malins Esprits.
Démons.	Princes des ténèbres.	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 ailes semblables aux ailes 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 Lumière.

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 Oisicaux & 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.

A ij

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 entrèrent.

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 *Ismaélites*.

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

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

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

<i>Othoniel.</i>	<i>Gédéon.</i>	<i>Jephté.</i>	<i>Samson.</i>
<i>Aod.</i>	<i>Abimélech.</i>	<i>Abésan.</i>	<i>Héli.</i>
<i>Samgar.</i>	<i>Thola.</i>	<i>Ahialon.</i>	<i>Samuël.</i>
<i>Débora</i> , femme.	<i>Jair.</i>	<i>Abdon.</i>	

LES ROIS.

Ensuite les Chefs de cette nation furent appelés *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 formèrent 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.

Roboam Ozias, ou Azarias
Abia Joatham
Afa Achaz
Josaphat
Joram
Ochozias
Joas
Amasias

ROIS D'ISRAËL.

Jeroboam Joachaz
Nadab Joas
Baasa Jeroboam II.
Ela Zacharie
Zambri Scilum
Amri Manahem
Achab Phaccia
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 font 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.

Esdra ramena le reste.

Nehemias rebâtit Jérusalem.

PROPHETES.

Les Prophetes en commençant depuis Samuel 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.

Samuel
David
Nathan
Elie
Elifée

Isaïe
Jérémie
Ezechiel
Daniel

Petits Prophetes.

Osée	Nahum
Joel	Habacuc
Amos	Sophonie
Abdias	Aggée
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 SACRÉS, ou DE L'ANCIEN TESTAMENT.

LOI,	} La Genese.	
contenant		
Le Pentateuque, ou les cinq	} L'Exode.	
Livres de Moïse, sçavoir :		
		} Le Levitique.
		} Les Nombres.
	} Le Deuteronomie.	

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 Moïse, &c.

Le Deuteronomie contient une répétition abrégée 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 Moïse 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 Jérusalem.

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 mystérieux, 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 Prophètes.

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'entourne 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'Ange & 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, vêtu 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 ailes étendues, entourée de rayons de lumière; 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'Eglise Catholique, Apostolique & Romaine.

Les Noms du Fils de Dieu fait homme.

Jésus	Notre Seigneur
Jésus-Christ	Notre Sauveur
Jésus de Nazareth	Notre Rédempteur
Jésus Fils de Marie	L'Oint du Seigneur
Le Messie	L'Enfant Jésus
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 JÉSUS-CHRIST.

Sainte Anne, *Mère de la Vierge.*
 Sainte Elizabeth, *Cousine de la Vierge.*
 Zacharie, *Prêtre mari d'Elizabeth.*
 Saint Jean-Baptiste, *leur Fils, Précurseur de Jésus-Christ.*
 La Sainte Vierge Marie, *Mère de Jésus-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 Jésus, & tenant une petite Croix de paille; ou bien en homme fait, administrant le Baptême à Jésus-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 Jésus.

Saint Joseph est représenté en vieillard, accompagnant la Vierge.

LA VIE DE JÉSUS-CHRIST.

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

Jésus 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 Jésus dans ses bras, & Saint Joseph à pied, qui conduit l'Ane par le licol.

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

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

Jésus ne reparoit plus qu'agé 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, <i>Fils de Jonas.</i>	S. Thomas.
S. André.	S. Barthelemy.
S. Jacques le Majeur, <i>Fils de Zébédée.</i>	S. Jude ou Thadée.
S. Jacques le Mineur, <i>Fils d'Alphée.</i>	S. Jean l'Evangeliste, <i>filz de Zébédée.</i>
S. Philippe.	S. Matthieu <i>Evangeliste.</i>
S. Simon le Chananéen.	Judas Iscarioth, <i>de la Ville de Carioth, Tribu de Juda.</i>

MIRACLES.

Il fait beaucoup de miracles rapportés dans sa vie par les quatre Evangelistes.	<i>Matthieu, Marc, Luc, Jean.</i>
Il change l'eau en vin aux noces de Cana	<i>Jean.</i>
Il guérit le fils d'un Officier du Roi.	<i>Jean.</i>
Il guérit un malade près de la Piscine.	<i>Jean.</i>
Il guérit un Lépreux,	<i>Matthieu, Marc.</i>
Il délivre deux possédés, dont il envoie les démons dans un troupeau de pourceaux qui se précipitent dans la mer.	<i>Matthieu.</i>
Il délivre un possédé.	<i>Marc, Luc.</i>
Il guérit un paralytique.	<i>Matthieu, Marc, Luc.</i>
Il guérit une hémorrhôisse,	<i>Matthieu, Marc, Luc.</i>
* Il ressuscite la fille d'un chef de Synagogue.	<i>Matthieu, Marc, Luc.</i>
Il guérit une main desséchée.	<i>Matthieu, Marc, Luc.</i>
Il marche sur la mer.	<i>Matthieu, Marc, Jean.</i>
Il délivre la fille possédée de la Chananéenne.	<i>Matthieu, Marc.</i>
Il nourrit cinq mille hommes avec cinq pains & deux poissons.	<i>Matthieu, Marc, Luc, Jean.</i>
Il guérit un possédé aveugle & muet.	<i>Matthieu.</i>
Il guérit un sourd & muet.	<i>Marc.</i>

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

Du grain de sénévé, 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 venus 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 vigneron, & au tems de la recolte y ayant envoyé ses serviteurs, les vigneron les battent, & tuent son fils qu'il y avoit envoyé ensuite. Matthieu, Marc, Luc.

Les persécuteurs des fidèles seront reprouvés de Dieu.

D'un Roi qui envoie 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 précipiter 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 pansé 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 réduit 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 Moysé & Elie 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 vêtements par terre devant lui.

Il chasse les vendeurs du Temple.
 Il fait la Cène 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 Pilate 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.	<i>un Homme ou un Ange.</i>	} on leur ajoute quelquefois des ailes.
S. Marc.	<i>un Lion.</i>	
S. Luc.	<i>un Bœuf.</i>	
S. Jean.	<i>un Aigle.</i>	

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 Tripité.

L'Incarnation.

L'Eucharistie, ou transsubstantiation, Sacrement.

Les effets des autres Sacremens.

Les dix Commandemens de Dieu donnés par Moïse.

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

LES TROIS VERTUS THEOLOGALES,

ET LEURS ATTRIBUTS.

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

LES QUATRE VERTUS CARDINALES,

ET LEURS ATTRIBUTS.

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

LES SEPT PECHE'S CAPITAUX,

ET LEURS EMBLEMES.

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

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 Infidèles, 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 HÉRÉSIES.

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 Fidèles.

HÉRÉSIES DE SIECLE EN SIECLE.

PREMIER SIECLE.

On entend par le premier siecle celui dans lequel notre Seigneur a vécu; 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 Nicolaites 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, auxquelles 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 célébroient 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 Enthoufiastes, 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 mérite 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 Agnoètes (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*, Patriarche^s 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) renouvelèrent 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 viendrait 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) renouvelerent 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, & Jérôme de Prague Laïque en Bohême) suivoient les erreurs de Wiclef, auxquelles ils en ajoutèrent 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-

leterre (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 Luthériens 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 sont 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 Basse 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 première dignité de l'Eglise; celui qui en est revêtu 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 élu 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 Blasphémateurs.

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 procédure 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 perpétuelle ou à tems.

L'habit des criminels qu'on conduit au supplice est un bonnet de carton, élevé & pointu, & une espee de sub-reveste 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 supérieurs 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 supérieure à celle des Archevêques, de sorte qu'en affaire Ecclésiastique, on appelle de l'Evêque à l'Archevêque, puis au Primate, & 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 envoie 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,	<i>Ile de France.</i>	Alby,	} <i>Languedoc.</i>
Lyon,	<i>Lyonnais.</i>	Narbonne,	
Rouen,	<i>Normandie.</i>	Toulouse,	} <i>Provence.</i>
Sens,	} <i>Champagne.</i>	Arles,	
Reims,		Aix,	
Tours,	<i>Touraine.</i>	Vienne,	} <i>Dauphiné.</i>
Bourges,	<i>Berry.</i>	Embrun,	
Bordeaux,	<i>Guyenne.</i>	Besançon,	<i>Franche-Comté.</i>
Ausçh,	<i>Gascogne.</i>	Cambrai,	<i>Cambresis, aux Pays-Bas.</i>

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 envoie. 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 Crème 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 font 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'Étole, le Pluvial & les Sandales.

LES ÉVÊCHÉS DE FRANCE

suivant les Provinces & leur éloignement de Paris.

SUFFRAGANS DE PARIS,

Meaux,	à 10 lieues de Paris,	<i>Brie.</i>
Chartres,	à 19 lieues de Paris,	<i>Beauce.</i>
Orleans,	à 27 lieues de Paris,	<i>Orleanois.</i>
Blois,	à 40 lieues de Paris,	<i>Blaisois.</i>

SUFFRAGANS DE SENS, à 24 lieues de Paris.

Troyes,	à 36 lieues de Paris,	<i>Champagne.</i>
Auxerre,	à 37 lieues de Paris,	<i>Bourgogne.</i>
Nevers,	à 55 lieues de Paris,	<i>Nivernois.</i>
Bethleem, <i>Faubourg de Clamecy en Nivernois,</i>	à 45 lieues de Paris,	<i>est à la nomination du Duc de Nevers.</i>

SUFFRAGANS DE ROUEN, à 28 lieues de Paris.

Evreux,	à 22 lieues de Paris,	<i>H. Normandie.</i>
Lisieux,	à 37 lieues de Paris,	<i>H. Normandie.</i>
Seés,	à 41 lieues de Paris,	<i>B. Normandie.</i>
Bayeux,	à 58 lieues de Paris,	<i>B. Normandie.</i>
Avranches,	à 70 lieues de Paris,	<i>B. Normandie.</i>
Coutances,	à 71 lieues de Paris,	<i>B. Normandie.</i>

SUFFRAGANS DE REIMS, à 34 lieues de Paris.

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

SUFFRAGANS DE CAMBRAY, à 41 lieues de Paris.

Arras,	à 40 lieues de Paris,	<i>Artois.</i>
S. Omer,	à 54 lieues de Paris,	<i>Artois.</i>

SUFFRAGANS DE BOURGES, à 50 lieues de Paris.

Clermont,	à 88 lieues de Paris,	<i>B. Auvergne.</i>
Limoges,	à 100 lieues de Paris,	<i>H. Limousin.</i>
Saint-Flours,	à 109 lieues de Paris,	<i>H. Auvergne.</i>
Le Puy en Velay,	à 112 lieues de Paris,	<i>Languedoc</i>
Tulle,	à 116 lieues de Paris,	<i>B. Limousin.</i>

SUFFRAGANS DE TOURS, à 51 lieues de Paris.

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

SUFFRAGANS DE BESANÇON, à 83 lieues de Paris.

Bellay,	à 100 lieues de Paris,	<i>Bugey.</i>
-------------------	------------------------	---------------

SUFFRAGANS DE LYON, à 100 lieues de Paris.

Langres,	à 63 lieues de Paris,	<i>Champagne.</i>
--------------------	-----------------------	-------------------

Autun,	à 65 lieues de Paris,	<i>Bourgogne.</i>
Dijon,	à 67 lieues de Paris,	<i>Bourgogne.</i>
Mâcon,	à 75 lieues de Paris,	<i>Bourgogne.</i>
Challons-sur-Saône,	à 76 lieues de Paris,	<i>Bourgogne.</i>

SUFFRAGANS DE VIENNE, à 106 lieues de Paris.

Die,	à 115 lieues de Paris,	<i>Dauphiné.</i>
Valence,	à 122 lieues de Paris,	<i>Dauphiné.</i>
Grenoble,	à 124 lieues de Paris,	<i>Dauphiné.</i>
Viviers,	à 132 lieues de Paris,	<i>H. Languedoc.</i>

SUFFRAGANS DE BOURDEAUX, à 130 lieues de Paris.

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

SUFFRAGANS D'ALBY, à 140 lieues de Paris.

Mende,	à 125 lieues de Paris,	<i>Languedoc.</i>
Cabors,	à 126 lieues de Paris,	<i>Guyenne.</i>
Rodez,	à 128 lieues de Paris,	<i>Rouergue.</i>
Castres,	à 148 lieues de Paris,	<i>Languedoc.</i>
Vabres,	à 150 lieues de Paris,	<i>Rouergue.</i>

SUFFRAGANS D'EMBRUN, à 146 lieues de Paris.

Digne,	à 155 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Senec,	à 160 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Glandeve,	à 167 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Vence,	à 173 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Grasse,	à 173 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>

SUFFRAGANS DE TOULOUSE, à 150 lieues de Paris.

Montauban,	à 140 lieues de Paris,	<i>Quercy.</i>
Lavaur,	à 148 lieues de Paris,	<i>H. Languedoc.</i>
Saint-Papoul,	à 164 lieues de Paris,	<i>H. Languedoc.</i>
Pamiers,	à 165 lieues de Paris,	<i>H. Languedoc.</i>

Lombez;

Lombéz,	à 166 lieues de Paris,	<i>Gascogne.</i>
Rieux,	à 170 lieues de Paris,	<i>H. Languedoc.</i>
Mirepoix,	à 175 lieues de Paris,	<i>H. Languedoc.</i>

SUFFRAGANS D'AUSCH, à 150 lieues de Paris.

Bazas,	à 138 lieues de Paris,	<i>Gascogne.</i>
Lectoure,	à 143 lieues de Paris,	<i>Gascogne.</i>
Aïse,	à 155 lieues de Paris,	<i>Gascogne.</i>
Dax, ou Acqs,	à 160 lieues de Paris,	<i>Gascogne.</i>
Bayonne,	à 170 lieues de Paris,	<i>Gascogne.</i>
Comminges, } Pays		
Couzerans, } Pays		<i>Gascogne.</i>
Tarbes,	à 170 lieues de Paris,	<i>Bigorre.</i>
Lescar,	à 170 lieues de Paris,	<i>Bearn.</i>
Oleron,	à 185 lieues de Paris,	<i>Bearn.</i>

SUFFRAGANS D'ARLES, à 153 lieues de Paris.

S. Paul trois Châteaux,	à 135 lieues de Paris,	<i>Dauphiné.</i>
Orange,	à 141 lieues de Paris,	<i>Dauphiné.</i>
Marseille,	à 169 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Toulon,	à 177 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>

SUFFRAGANS DE NARBONNE, à 161 lieues de Paris.

Alais,	à 140 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Nîmes,	à 147 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Lodève,	à 148 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Montpellier,	à 152 lieues de Paris,	<i>Languedoc.</i>
Uzès,	à 154 lieues de Paris,	<i>Languedoc.</i>
Saint-Pons,	à 155 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Beziers,	à 157 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Carcassone,	à 158 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Agde,	à 159 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Alét,	à 175 lieues de Paris,	<i>B. Languedoc.</i>
Perpignan,	à 175 lieues de Paris,	<i>Roussillon.</i>

SUFFRAGANS D'AIX, à 163 lieues de Paris.

Gap,	à 141 lieues de Paris,	<i>Dauphiné.</i>
Apt,	à 146 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Sisteron,	à 150 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Riez,	à 156 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>
Frejus,	à 185 lieues de Paris,	<i>Provence.</i>

C

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.
Toul, à 67 lieues de Paris.
Metz, à 72 lieues de Paris.

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

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

Il y a de plus quelques Evêques *in partibus infidelium*, c'est-à-dire, dans les Pays infidèles; on leur assigne un Diocèse, comme Joppé, Apollonie, &c. en cas de conversion de ces infidèles 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 appelés.

Coadjuteurs.

Les Coadjuteurs sont ceux qui sont désignés pour succéder 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 siège Episcopal*.
Un Promoteur, *espece de Procureur du Roi*.
Des Appariteurs, *Huissiers*.

Officiers des Diocèses.

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

Les Doyens Ruraux sont des Curés choisis par cantons pour avoir une espece de supériorité sur leurs confreres, & absoudre des cas réservés 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 possède une Cure.

Ecclésiastiques attachés au service des Eglises particulieres.

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

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 , Prévôts, &c.

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

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

L'Abbé Commendataire est un Ecclésiastique séculier, 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 Régulier 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 posséder les différens benefices.

On peut posséder	}	Les simples Chapelles,	à 7 ans.
		Les Prébendes 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.

Laiques pour le service des Eglises.

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

Les Marguilliers sont des Laiques 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 Laiques qui ne se mêlent que du détail du dedans de l'Eglise.

Quand les Bedeaux sont en fonctions, ils sont vêtus par-dessus leurs habits ordinaires d'une robe ou longue subreveste sans manches, mi-partie ordinairement en long de deux couleurs, tant devant que derrière, & 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 plate ou verge ornée de cuivre ou de dorure, de distance en distance.

Les Huissiers des Cathédrales sont vêtus 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'ivoire.

Les Chantres sont des Laiques 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 vêtus 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 considérables. Leurs fonctions sont la police extérieure ; 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 Anachoretés.

Ils se font 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 déchauffées, Réforme par sainte Theresé en	1561
établies en France par Mlle Açarie fille d'un Maître des Comptes en 1604.	
Les Carmes déchauffés, Reforme par Jean de saint Mathias, dit Jean de la Croix Carme, conjointement avec sainte Theresé 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 Archidia-cre 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 Brigitte instituées par sainte Brigitte Princesse Suedoise en	1344
Les Clercs Reguliers <i>Théatins</i> institués par quatre Fondateurs, Gaetan 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 Supérieur) Boniface de Collé Milanois, & Paul Configlieri Romain, en 1524

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

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

Les Augustines déchaussées. Réforme 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 Regulières 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'entièrement vêtues 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 Françoisise . . . 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 Ravenne 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 . . . 1254
- Les Feuillans, reforme de Cîteaux par Dom Jean de la Barriere, Gentilhomme de Quercy, en . . . 1588
- 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 . . . 1661
- Les Bernardins de Sept-Fonts, reformés par leur Abbé Dom Eustache de Beaufort, François, l'an . . . 1663

S A I N T F R A N Ç O I S

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

R E G L E D E S A I N T F R A N Ç O I S.

- 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 . . . 1211
- 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 demouroit 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 . . . 1623

R E G L E S P A R T I C U L I E R E S E N F R A N C E.

- 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 Minimés institués par S. François de Paule, Néapolitain, l'an . . . 1435
- Les Religieuses Minimés, 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 Gaugain 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 M^{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.*
- Seminares 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 Geneviève, instituées par M^{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 M^{de} 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 Religion.

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. Quelquefois 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'appuie 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 Crédences 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 derrière 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 derrière, 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 derrière 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 ordinaire des Ecclésiastiques dans les Ceremonies: il est de simple toile, à manches pendantes, voltigeantes en ailes 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 décollée & à manches courtes & larges, garnies sur les épaules de cordons terminés par des glands qui pendent par derrière: c'est l'habit de cérémonie des Diacres & Soudiacres.

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

La Chappe, habit que portent les Prêtres & les Evêques aux Offices solennels; c'est un vêtement d'étoffe sans plis qui tombe par derrière 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'Introite	L'Evangile	Le levé-Dieu	La Communion, Priere
La Collecte	L'Offertoire	L'autre moitié du Canon	La Postcommunion
	La Secrete.		
L'Epître	La Préface	Le Pater	La Benediction
Le Graduel	Moitié du Canon	La Communion du Prêtre	Le dernier Evangile

Les Heures Canoniales.

Matines	Tierce	Vêpres
Laudes	Sexte	Complies
Prime	None	

LE BREVIAIRE.

Tout Bénéficiaire 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.

D

Le premier degré de l'Etat Ecclésiastique est Clerc tonfuré.

Ensuite les quatre Ordres Mineurs	}	Lecteur
		Acolyte
		Portier
		Exorciste
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 ; ne lient point absolument ; mais le Soûdiaconat engage sans retour.

Tous ces Ordres se conferent par l'Evêque dans les Quatre Temps ; qui font 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.*

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

Des Excommunications, Indulgences & Jubilé.

L'Excommunication ou anathème, est une censure Ecclésiastique du Pape ou des Evêques, qui retranche de la Communion des Fideles & de la participation aux Sacrements 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

plusieurs jours de remission & de pléniers, 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 avènement donne Jubilé. Par la Bulle du Jubilé, le Pape accorde la remission des peines temporelles dûes aux péchés; pourvu 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 réservés.

LES ORDRES DE CHEVALERIE.

On en distingue de deux fortes 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 . 12^e siecle
 Ils portoient une croix verte à huit pointes, sur la poitrine & au manteau.

Ils ont été réunis à 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 } *Preuves 4 quartiers ou 100 ans*
Provence } *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 Magistère, 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 Com-

mandeur appartient	à la Langue de Provence.
de Maréchal	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 Sénéchal 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 Comnènes . . . 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 Montexa 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 Barthelémy Evêque de Vicenze en Italie.
Une Croix rouge, sur le manteau.
- De Montexa, 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 M A V I E.
- 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 Savoie, en 1572
Une Croix blanche pommetée & bordée de bandes vertes, sur le manteau.

CHEVALIERS SECULIERS.

Il est enjoint à plusieurs de dire journellement quelques Prières 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 Crosse 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, créés 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 appelés Chevaliers des Ordres du Roi, & les Ecclésiastiques Chevaliers de l'Ordre du Roi. 2°. Qu'il y a six Commandeurs Ecclésiastiques & 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 guerrière. Le Cordon rouge à la boutonnière, le grand cordon en écharpe de gauche à droit.

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

S Ç A V O I R :

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 guerrière; au revers est une couronne de laurier, & autour Ludovicus XV. instituit 1759, le ruban bleu foncé.

E S P A G N E.

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.

I T A L I E.

Du Nœud, créés par Louis de Tarente Roi de Naples, en 1358

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 légende: *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 1559
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 1608

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 ostensor 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 1738

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.

A L L E M A G N E.

Du Dragon renversé, créé par l'Empereur Sigifmond, 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 FR 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.

P O L O G N E.

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.

S U E D E.

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

Un colier mêlé de Séraphins & de croix à doubles croifillons, 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 médaille, 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 ICOTECTBO, 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 vêtu 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, З А Т П Б А ꙗ IOTEY CTBO, 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 IVSTICIAM, 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 piété & 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 E E R T; au bas du colier l'image de la Vierge.

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 laceffet, 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 État 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 siècle, & 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.	Hautes Classes, trois:	la Seconde.
	la Cinquieme.		la Rhetorique.
	la Quatrieme.		la Philosophie.
	& la Troisieme.		

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'Écriture 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'École 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'École de Medecine.

Des Degrés 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 degré qu'il faut acquérir est celui de Maître ès Arts. Le second , celui de Bachelier. Le troisième , Licencié ; le quatrième , Docteur.

Les Gradués , c'est-à-dire , ceux qui sont parvenus à être Licenciés ou Docteurs , ont droit de préférence sur les Bénéfices 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 appelée *Tentative* ; après quoi , il est reçu Bachelier en Théologie. 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 dernière 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 Licencié. 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 scauroit avoir voix délibérative dans les Assemblées de la Faculté de Théologie , qu'après avoir au bout de six ans ensuite soutenu une dernière These , appelée *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 première 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 troisième 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 Licencié , 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 Degrés en Droit Canonique seulement , ce qui est suffisant pour pouvoir posséder les Cures dans les Villes murées. Il suffit aussi pour être reçu aux Dignités des Eglises Cathédrales & Col-

E

legiales d'être Bachelier en Droit Canonique ; mais il faut pour les Evêchés être Licencié 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 troisième 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 présenté 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 agrégés 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 assiduellement à toutes les Theses de Droit & y argumenter ; alors on a le droit de concourir pour obtenir les Chaires vacantes auxquelles 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 particulièrement, & 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 Examineurs auxquels 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 quatrième examen sur la matière médicale, ensuite il soutient une These nommée *Quodlibetaire*. Six mois après cette première, 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, où 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 *Emerite* : 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 Professeur 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 cérémonies, 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 douzième siècle.	
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 quatorzième siècle.	
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, transférée à Valence par Louis XI. en	1451
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 Françoisse en	1562
De Besançon, Capitale de la Franche Comté en	1564
De Pont-à-Mousson en Lorraine en	1573

DES LOIX, COUTUMES ET DROIT.

Lès Loix sont une mer si vaste & si profonde, que leur Labregé même composeroit des Volumes, ainsi il faut se restreindre ici à noter en général 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 cinquième siècle, des Peuples d'au-delà du Rhin entrèrent 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 apportèrent 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 Françoisse, 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 présent, ainsi que la Religion Chrétienne & Catholique qu'il embrassa.

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

Merovingiens, d'un des descendans de Pharamond.
Sçavoir: 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 <i>ses fils</i>	* Clovis, seul.
Thierry I. --- <i>son fils</i>	* Clodomir . . . Orleans.
Clodomir, Theodebert I.	
Childebert I. <i>son fils</i>	* Thierry I. . . Austrasie partie Orientale du Royaume.
Clotaire I, Theodebalde. <i>ses fils</i>	* Childebert I. . . Paris.
Charibert I, Gontran	* Clotaire I. . . Soissons, puis seul.
Sigebert I. --- <i>son fils</i>	* Theodebert I. . . Austrasie.
Chilperic I. Childebert II. <i>son fils</i> <i>ses fils</i>	* Theodebalde . . . Austrasie
Clotaire II. Thierry II. <i>ses fils</i> <i>son fils</i>	* Charibert I. . . Paris.
Charibert II, Dagobert I. <i>ses fils</i>	* Gontran . . . Orleans & Bourgogne.
Sigebert II. --- <i>son fils</i>	* Sigebert I. . . Austrasie.
Clovis II. --- Dagobert II. <i>ses fils</i>	* Chilperic I. . . Soissons.
Clotaire III.	* Childebert II. . . Austrasie.
Childeric II. --- <i>son fils</i>	* Clotaire II. . . Soissons, puis seul.
Thierry III. Chilperic II. <i>ses fils</i> <i>son fils</i>	* Thierry II. . . Bourgogne.
Clovis III. Childeric III. Childebert III. <i>son fils</i>	* Theodebert II. . . . Austrasie.
Dagobert III, <i>son fils</i>	* Dagobert I. . . la plus grande partie du Royaume, puis seul.
Thierry IV.	* Charibert II. . . . Partie de l'Aquitaine.
	* Sigebert II. . . . Austrasie.
	* Clovis II. . . Bourgogne & Neustrie, partie Occidentale du Royaume.
	* Childeric II. . . . Austrasie.
	* Clotaire III. . . Bourgogne & Neustrie.
	* Dagobert II. . . . Austrasie.
	* Thierry III. . . Bourgogne & Neustrie, puis seul.
	* Clovis III. . . . seul.
	* Childebert III. . . . seul.
	* Dagobert III. . . . seul. Rois fainéans.
	* Chilperic II. . . . seul.
	* Thierry IV. . . . seul.
	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 régné 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.

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

Pepin, dit le Bref. <i>ses fils</i>	* Pepin, dit le Bref.
Carloman.	Carloman I.
Charles I. dit Charlemagne. <i>son fils</i>	* Charles I. dit Charlemagne, Roy de France & Empereur.
Louis I. dit le Débonaire. <i>son fils</i>	* Louis I. dit le Débonaire, Roy de Fran- ce & Empereur.
Charles II. dit le Chauve. <i>son fils</i>	* Charles II. dit le Chauve, Roy de France & Empereur.
Louis II. dit le Begue. <i>ses fils</i>	* Louis II. dit le Begue.
Louis III.	* Louis III. la Neustrie & partie de la Bourgogne.
Carloman II.	* Carloman II. l'Aquitaine & la Septi- manie.
Charles III. dit le Simple. <i>son fils</i>	* Charles le Gros.
Louis IV. dit d'Outremer. <i>son fils</i>	* Eudes.
Lothaire. <i>son fils</i>	* Charles III. dit le Simple.
Louis V. dit le Faineant.	* Raoul. ou Rodolphe.
* Charles le Gros, oncle à la mode de Bretagne de Char- les le Simple.	* Louis IV. dit d'Outremer.
* Eudes, Comte de Paris.	* Lothaire.
* Raoul, ou Rodolphe, Duc de Bourgogne.	* 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. <i>son fils</i>	son fils
Robert. <i>son fils</i>	Louis IV. dit le Gros.
Henry I. <i>son fils</i>	son fils
Philippe I.	Louis VII. dit le Jeune.
	son fils
	Philippe II. dit Auguste!

É iiiij

<i>son fils</i>	<i>son neveu</i>
Louis VIII. dit Cœur de lion.	François I. dit pere des Lettres.
<i>son fils</i>	<i>son fils</i>
Louis IX. dit Saint Louis.	Henry II.
<i>son fils</i>	<i>ses fils</i>
Philippe III. dit le Hardy.	François II.
<i>son fils</i>	Charles IX.
Philippe IV. dit le Bel.	Henry III.
<i>ses fils</i>	
Louis X. dit Hutin,	<i>Branche des BOURBONS.</i>
Philippe IV. dit le Long,	Henry IV. dit le Grand, Roy
Charles IV. dit le Bel.	de Navarre, par sa femme
<i>Branche des VALOIS, leurs</i>	<i> fils d'Antoine de Bourbon,</i>
<i> oncles.</i>	<i> Duc de Vendôme, descen-</i>
Philippe VI. dit de Valois.	<i> dant par les mâles de Saint</i>
<i>son fils</i>	<i> Louis.</i>
Jean.	<i>son fils</i>
<i>son fils</i>	Louis XIII. dit le Juste.
Charles V.	<i>son fils</i>
<i>son fils.</i>	Louis XIV. dit le Grand.
Charles VI.	<i>son petit-fils</i>
<i>son fils</i>	Louis XV. dit le Bien-aimé.
Charles VII.	
<i>son fils</i>	31 Rois.
Louis XI.	<i>Premiere Race</i> 29 ou 16
<i>son fils</i>	<i>Seconde Race</i> 15 ou 13
Charles VIII.	<i>Troisieme Race</i> 31 31
<i>son Cousin germain.</i>	
Louis XII dit pere du peuple.	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 réusfite 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, appelé 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 & tempérés 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 auxquelles 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.
 Bethify.
 Verberie.

BRIE.

Châtellenie de Meaux.
 Bailliage 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
 Faremouftier.
 La Selle.
 Châteaux de
 Sefanes.
 Trefoux.
 Chantemarle.
 Seigneuries
 des Murs.
 de Villemareul.
 De Mymeaux.
 de la Haute Maison.
 de Mareul lez Meaux.

Loc. de Meaux.

Verouges.
 Meleray.
 Orty.
 Boitron.

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 Lufy.
 de Gurgy-le-Châtel.

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

LORRAINE.

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

Ville & Prévôté de Marfal.
 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 Puisfaye.
 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.
 { Charroft.
 { S. Germain des Bois.
 { La Chapelle Dam-Gillon.
 { Lury.
 { La Pérouse.
 { Vesdun.
 { Bouffac.
 { 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.

LOIX, COUTUMES,

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.
Loc. de Blois. Terre de Soefmes.
 Châtellenie de Lépvroux & Bouge.
 Châtellenie de la Ferté-Auray.
 Trembleuy.
 Villebrosse.
 Châtellenie de Chabrys.
 Châtellenie de Molins.
 Bailliage d'Autroche.
 Châtellenie de Ville-Franche sur Cher;

P E R C H E.

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

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

N O R M A N D I E.

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

E T D R O I T.

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

B R E T A G N E.

Bretagne très-A. A.
 Prévôté de Rennes. }
 Ville de Nantes. } *Loc. de Bretagne A.*
 Pays & Duché de Bretagne N.

Loc. de Bretagne. Goëlle.
 Vannes.
 Ville de Nantes.
 Vicomté de Rohan.
 Domaine de Cornoailles.
 Principauté de Leon & d'Aoulas.
 Droit de Mote.
 Droit de Quévaife, Vellée & Begarre.
 Brovère.
 Porhoet.
 S. Malo.
 Fougères.
 Vitré.
 Canton de Convent;
 Ploermel.
 Fougères.
 Lamballe.
 Quintin.
 La Bussière;

LOIX, COU TUMES
TOUR AINE.

Bailliage de Touraine A. N.

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 Exclufes A. N.
Châtellenie d'Argis.

Loc. de Touraine.

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,

ET DROIT.

81

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 Marfan.
Turfan.
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.
 Prévôté 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 Desurêne.
 Ville d'Estapes sur Mer.
 Ville de Wissant.
 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.

A R T O I S

{ 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 Guifnes.
 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'Escourt.
 de S. Quentin.
 de Saudemont.
 de Richebourg l'Advoyé.
 de Bouin.
 Ville & Seigneurie de Haïnes.

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 Berneville.
 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 Datmville.
 de Gaverelles.
 de Tilluch.
 de Mons - en - Peule.
 de Neuville S. Vaast.
 d'Issez - 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.

Bailliage & Châtellenie de Lille.
 Ville & Banlieue 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 Neuville.
 Ville de Chifoing.
 de Comines.
 { d'Armentieres & Seigneuries de
 S. Simon
 { de Raiffe.
 de Lannoy.
 Loc. de Lille. { Seigneurie de Eerquinghehem.
 de Turcoing.
 de Mouvaux.
 Chapitre de S. Piat de Seclin.
 Seigneurie de S. Quentin d'Ille.
 Hameaux Milfons.
 Boufigmes.
 &c.
 Seigneurie de Bouvines.
 Seigneuries & Couvens d'Ansin.
 de Sainte Calixte.
 de Chifoing.
 de Loz.
 de Templeve.
 &c.
 Seigneurie de Salomez.
 Ville du Pont à Wenden.

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 Befançon 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

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 matières 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 Châtelain.

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 dernières 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 Jurisdiction 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 Elus.
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 & Rivières; 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.

H A U T E , M O Y E N N E

& basse Justice.

Les Seigneurs Châtelains 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 espèce de Procureur du Roi, qui veille aux intérêts 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 & Laiques.

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

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

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 pièces des procès, & donnent leurs conclusions, les Procureurs sur les pièces, 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 reçus dans les Parlemens, & peuvent plaider les Causes en toutes juridictions ou être Consultants, 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 robe noire plissée à queue traînante, le rabat & le bonnet quarré.

HABITS DE CÉRÉMONIE.

Le Chancelier.

Le Chancelier porte la robe de Velours pourpre, doublée de Satin cramoisi, le Mortier (espèce 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 fourré 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 feul 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 robe de Satin noir à doubles manches pendantes.

Les Maîtres des Requêtes en Corps.

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

Le Grand-Conseil.

Les Présidens portent la robe de Velours noir.

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

La Chambre des Comptes.

Les Présidens portent la robe de Velours noir

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

Les Auditeurs portent la robe de Taffetas noir.

Les Correcteurs portent la robe de Damas noir ;

La Cour des Aydes.

Les Présidens portent la robe de Velours noir.

Les Conseillers & les Gens du Roi portent la robe 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—interprètes des Edits & Ordonnances.

Constitutions particulières.

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 scellées 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 juridiction 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 envoie au présenté.

Le Pape a en France les annales, 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-

mèr aux bénéfices qui en dépendent, le tout jusqu'à la prètation 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 Collège.
Les Officiers pour le service du Roi commençaux.
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 Jurisdicions 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 Commençaux 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 Françoisè, 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 réservé & 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 réservés 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 Pêche.

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 prééance } 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'Asperion 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 paiement 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 Errangers qui ont acheté, ont pû vendre une portion de leurs sous-fiefs; ce qui a constitué plusieurs espèces de Fiefs, sçavoir:

Le grand ou principal Fief, ou de l'ainé.

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 guères 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 acquiert, & 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, suivant la Coutume du lieu.

Ce qu'on appelle Terre ou Seigneurie de franc-alieu, est celle qui ne relève d'aucun Seigneur, & n'est sujette à aucuns droits ni devoirs seigneuriaux; ce qui est très-rare, parce que le franc-alieu 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 centième 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 vœux 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 succèdent 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, pourvu 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 paiement cesse pendant un mois, le Prisonnier peut demander sa liberté.

Les Empêchemens dirimens qui rendent les Mariages nuls.

Ils sont au nombre de 14. Les voici:

L'Erreur.	La Clandestinité.
La Condition.	Les Vœux de chasteté solem-
La différence de Religion.	Les Ordres sacrés. [nels.
L'Alliance.	La Violence.
La Parenté.	Le Rapt.
Le Lien du Mariage.	Le Crime.
L'Honnêteté publique.	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 Infidèle non-baptisé.

L'Alliance—on en distingue de trois sortes;

Par le Mariage; tous les parens des conjoints sont censés leurs alliés; ainsi le Veuve n'en peut épouser aucun, qu'au quatrième degré.

Par Adultère ou Fornication consommés; tous les parens sont dans le même cas ci-dessus, & le Mariage suit la même règle.

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 quatrième degré inclusivement sans dispense; mais on peut en obtenir par l'Evêque au quatrième degré, par le Pape au troisième, 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'absence de l'un ou de l'autre, quelque longue qu'elle soit, à moins de preuves certaines de mort.

L'Honnêteté 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 solennels—de Chasteté ou de Religion rendent le Mariage nul.

Les Ordres—depuis Soûdiacre jusqu'à Prêtre, le Mariage est nul.

La Violence—le Mariage est nul, si le consentement a été forcé & extorqué.

Le Rapt ou Enlèvement—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 emprisonner 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.

104 LES CONSTITUTIONS, &c.

S'ils se marient, les fils passés 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.

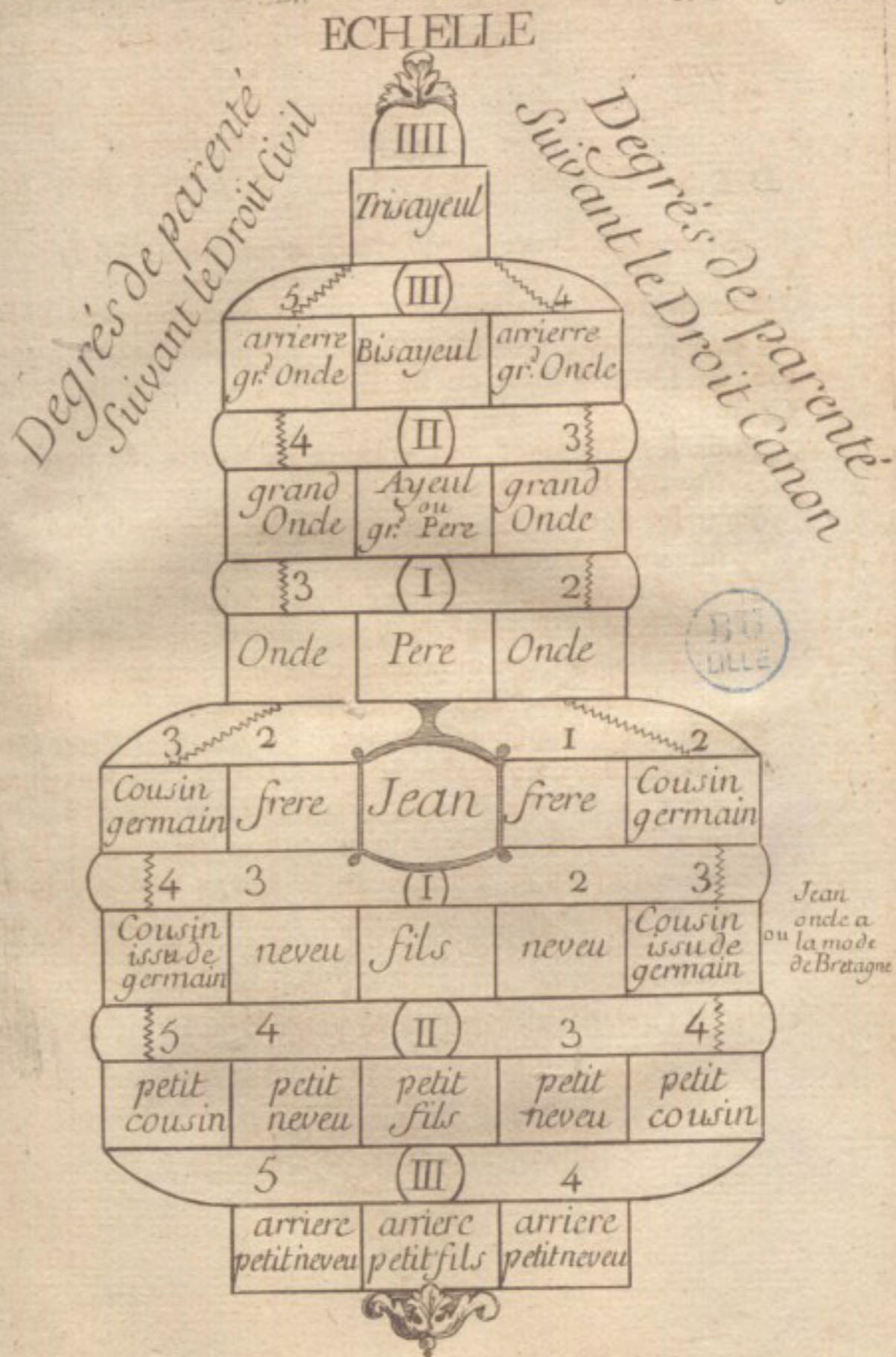
Pour les Mariages, on compte les degrés de parenté suivant le Droit Canon.

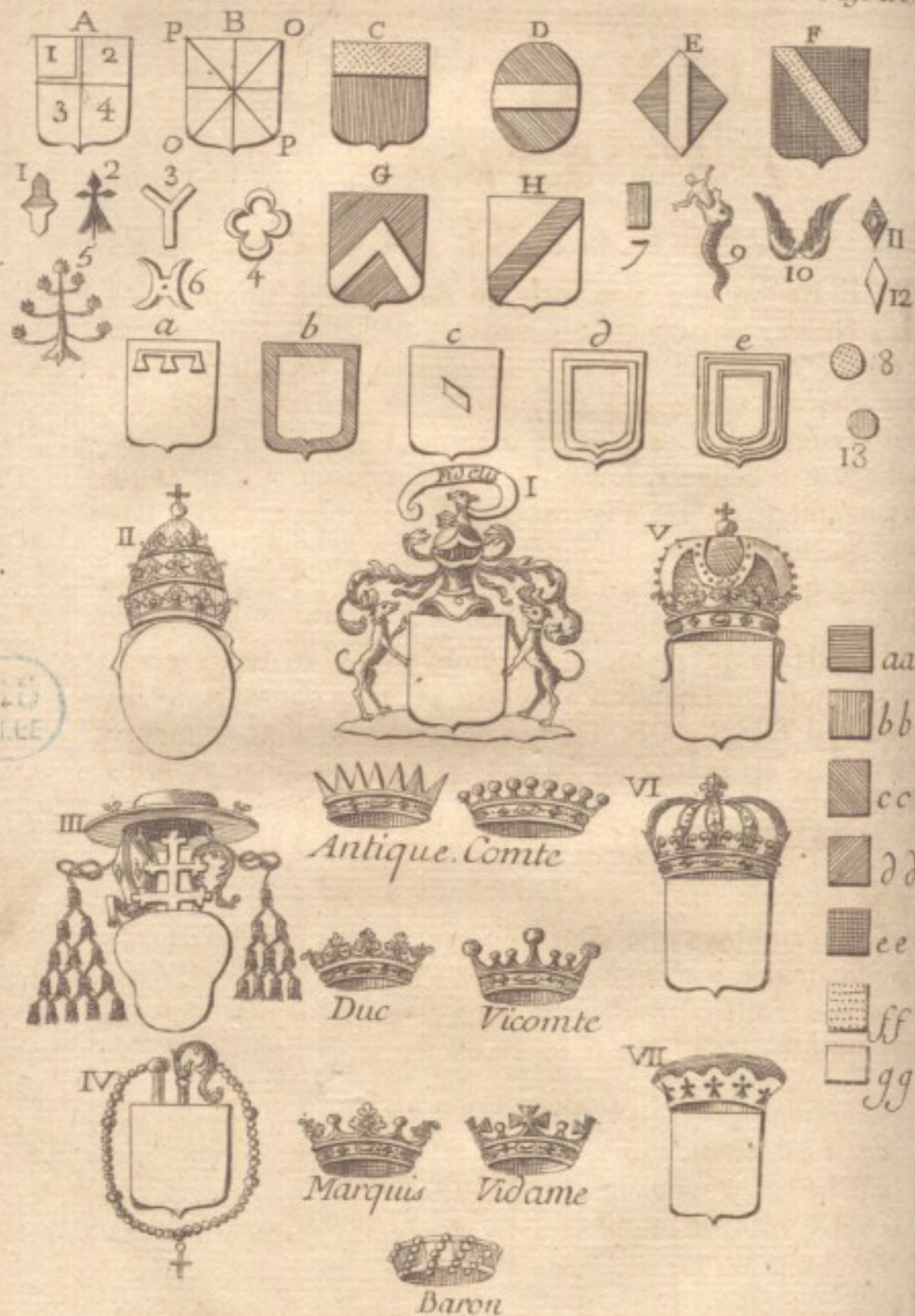
Pour les Successions, on compte les degrés de parenté suivant le droit Civil.

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 deuxième 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 troisième degré de Jean, Droit Canon, & au quatrième, Droit Civil, &c.

Voyez ce qui est dit dans les empêchemens dirimens ci-dessus, relatifs aux degrés de parenté du Droit Canon.





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 (espèce 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'Escusson, 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.

S Ç A V O I R :

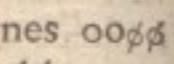
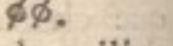
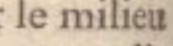
- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| aa. Le bleu ou azur. | ee. Le noir ou sable. |
| bb. Le rouge ou geule. | ff. L'or. |
| cc. Le verd ou sinople. | gg. L'argent, tout blanc. |
| dd. Le pourpre. | |

On ne met jamais métal sur métal, ni couleur sur couleur. Le Champ est la couleur ou le métal 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'Écuillon 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'Écuillon 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 fautoir en tirant les deux lignes  fig. B on peut dire aussi tranché  taillé .

Si, outre ces deux lignes, on en tire une par le milieu de haut en bas qui coupe en deux l'Écuillon, 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, massonnée, breteffée, échanquée, &c.
- E Pal—crenelé, aiguisé, Palsalaizés, chevronnés, &c.
- F Bande—on multiplie les Bandes depuis 1. jusqu'à 7.
- G Chevron—coupé, renversé, tourné, brisé, hérissé, &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 Ecussions.

- 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, espèce de Cerisier sauvage.
- 6 Anilles, ressemblans aux fers de Moulin.
- 7 Bilette, morceau d'étoffe.
- 8 Bezans, espèce de monnoye toujours de métal.
- 9 Bisse, serpent, Guivre quand il avale un enfant.
- 10 Vol, deux ailes 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 bizarres 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—parée, pommetée, coupée, engrêlée, &c.
 - Le Soleil est à 12 rayons alternatifs, droits & ondés.
 - Le Croissant—montant, renversé, tourné, contourné, tourné en bande.
 - L'Étoile.
 - La Comète 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—adosés, 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 Colonnes.
- Les Epées.
- Les Grains de Chapelet, &c. &c.

Ornemens extérieurs de l'Ecu.

Les nobles & preux Chevaliers couronnoient & entouraient 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 marques 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'Ecuffon une cotte 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, Chapirres, &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 Vaiselle, aux Equipages.

DES LIVRÉES.

Les Livrées, dans le tems de l'ancienne Chevalerie, étoient la couleur dont le preux & courtois Chevalier borroit & 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 pièces 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,

112 DU BLASON, DES LIVRE'S

de faire son Arbre généalogique: On nomme ainsi cet es-
pèce de tableau qu'on forme quelquefois en arbre, pour
faire allusion aux branches des familles que l'on compare
alors aux branches d'un arbre, sur lesquelles, en guise de
fruits, on encadre les noms de ses ancêtres, tant en droite
ligne qu'en collatérale, suivant leurs alliances & le degré
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 les
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 que
Louis de Beffroy a épousé Elisabeth le Furnier (chaque
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.

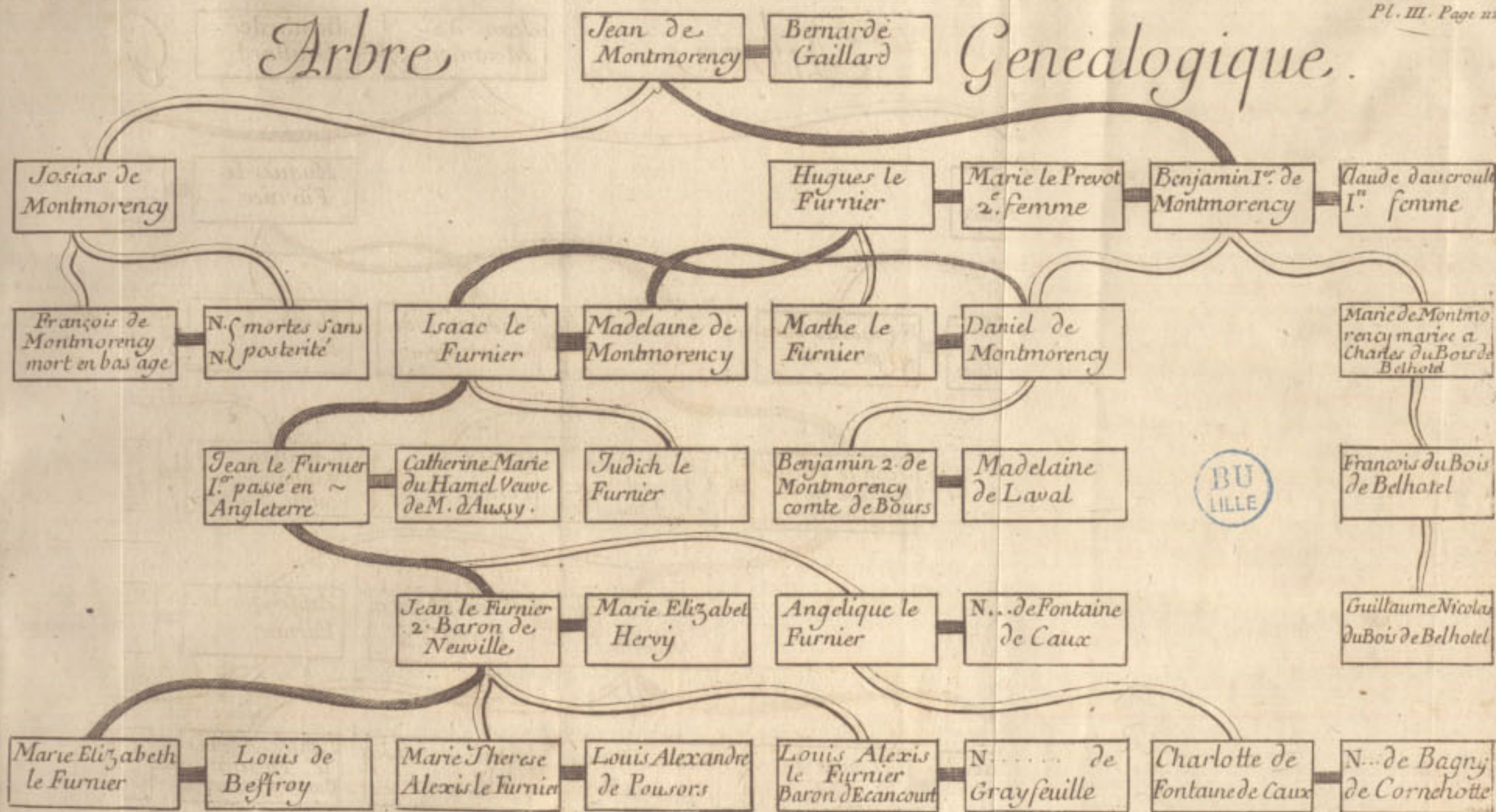
Isaac le Furnier épousa Madelaine de Montmorancy.
Hugues le Furnier, son pere, avoit épousé Marie le
Prevost, seconde femme de Benjamin 1^{er} de
Montmorancy, qui étoit fils de Jean de Mont-
morancy.

D'autre part Daniel de Montmorancy, qui étoit
Fils de Benjamin 1^{er}, & 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 allié par les femmes à la
Maison de Montmorancy.



TITRES



TITRES ET ARMES^S
DES PUISSANCES SOUVERAINES.
EUROPE.

L E P A P E 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'Ecuffon deux clefs en fautoir , dont les extrêmités paroissent en haut & en bas.

L' E M P E R E U R D' A L L E M A G N E 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 Ecclesiastiques.

L'Electeur de Treves }
 L'Electeur de Cologne } Archevêques.
 L'Electeur de Mayence.

Les Electeurs Rois prennent le titre de leurs Royaumes.

Les Electeurs Laiques sans Royaume, prennent le titre d'Electeur, & couronnent leurs Armes du Bonnet electoral. *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 diadèmes, 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'emblème & 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'emblème & la devise de François I. étoit une Salamandre au milieu du feu, au dessus de laquelle étoit écrit *Nutrisco & extinguo*, qui veut dire: Je nourris le feu & je l'éteins.

DES PUISSANCES SOUVERAINES. 115

L'emblème & 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 plupart 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 diadèmes, 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-Fidèle.

Les Armes de Portugal sont d'argent, à cinq Ecussions 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'Angleterre 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 Danemarck, de Norwége, des Gots & des Vandales.

On lui donne celui de Majesté Danoise.

Les Armes de Dannemarck sont d'or, semés de gueule à 3. Lions léopardés passans l'un sur l'autre, de Sino-ple couronnés d'or.

LE ROI DE SUÈDE prend le titre de Roi de Suède & de Norwége, des Gots & des Vandales.

On lui donne le titre de Majesté Suédoise.

Les Armes de Suède 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 Méditerranée) Duc de Savoie, il prend le titre de Roi.

LE ROI DE NAPLES en Italie ET DE SICILE (Isle de la Méditerranée.) 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. Lignes 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 Genève, 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 ailé

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 Trebifonde, Roi de Hongrie en Europe, de Memphis en Afrique, de Bagdad en Asie, Roi de la Mer Méditerranée, des Mers Blanche, Noire, Rouge, Hélespontique, Méotique & Archipelagique, 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 Hauteffe.

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

connoiffions , 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.

A F R I Q U E.

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'Abiffine a le titre de Grand - Negus.

Le Roi d'Anfico prend le titre du Grand - Macoco.

A M É R I Q U E.

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 DESESTATS DE L'EUROPE,

Soit en parlant ou en écrivant.

É T A T E C C L É S I A S T I Q U E.

Aux Cardinaux Princes } Eminence Altesse Eminentif

Au Grand Maître de Malthe } sime Monseigneur.

Aux simples Cardinaux—Eminence Monseigneur.

A L L E M A G N E.

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.

E S P A G N E.

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.

P O R T U G A L.

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.

A N G L E T E R R E.

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.

F R A N C E.

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, & familièrement 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—Illustissime Messire l'Abbé de.

Une Abbessse—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 équivaux 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, Harangere, &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. Pierrot—pour Pierre.

Jaco—p^r Jacques. Colas—p^r Nicolas.

Janot—p^r Jean. Tiennot—p^r Etienne.

Bastien—p^r Sébastien.

Les Filles.

Nanette. } pour Anne. Charlotte } p^r Charles.

Nanon. } Toinette. } p^r Antoine. Catin. } p^r Catherine.

Toinon. } Babet. } p^r Claude. Claudine. } p^r Claude.

Babiche. } Babichon. } p^r Barbe. Godon. } p^r Claude.

Jannette. } p ^r Jeanne.	Jacquette. } p ^r Jacques.
Janneton. } p ^r Geneviève.	Jacqueline. } p ^r Jacques.
Javote. } p ^r Geneviève.	Bastienne — pour Sébastien.
Gogo. } p ^r Geneviève.	Flipote — p ^r Philippes.
Margot. } p ^r Marguerite..	Ifabeau — p ^r Isabelle.
Margoton. } p ^r Marguerite..	Julie — p ^r Jules.
Goton. } p ^r Marguerite..	Madelon — p ^r Madelaine.
Nicole. } p ^r Nicolas.	Marinette — p ^r Marine.
Colette. } p ^r Nicolas.	Suzon — p ^r Suzanne.
Perette. } p ^r Pierre.	Simonne — p ^r Simon.
Perichon. } p ^r Pierre.	Tiennette — p ^r Etienne.
Marion. } p ^r Marie.	Fanchon — p ^r Françoise.
Manon. } p ^r Marie.	Guillemette — p ^r Guillaume.
Louison. } p ^r Louis.	Georgette — p ^r George.
Alifon. } p ^r Louis.	Henriette. — p ^r Henri.
Lifette. } p ^r Louis.	

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 précède 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 Collège de *Très-chers & bien amés Cousins*.

Du Roi de France à ses Sujets.

Le Chancelier — de *Très-Cher & Féal*.

Les Evêques } d'Amé & Féal.

Les Secrétaires d'Etat } d'Amé & Féal.

Les Cours Supérieures — d'Amés & Féaux.

Les Assemblées d'Etats }
L'Université } de Très-Chers & bien Amés.
Les Villes }
Les Comtes de Lyon. }

Lettres des Sujets.

Au Roi — Sire.

Aux Princes } Monseigneur.

Aux Evêques } Monseigneur.

Aux Maréchaux de France } Monseigneur.

Aux Filles Princesses de France — Madame.

Aux Généraux d'Ordres austères — Mon très-Révérénd Pere.

Aux simples Religieux — Mon Révérend Pere.

Aux Religieuses d'Ordres austères — 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 sincèrement ou parfaitement, Monsieur, votre &c.

Un Pere ou une Mere à leurs enfans. — Je suis votre bon Pere ou votre bonne & affectionnée Mere.

Aux Inférieurs. — Je suis tout à vous, ou entièrement 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 Echanfon,

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 François, 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 dignité ; c'étoit le Lieutenant du Comte , cependant quelques Vicomtés font d'un ordre supérieur , comme la Vicomté de Turenne , de Melun : alors ce font Fiefs considérables , relevant immédiatement de la Couronne.

Le Baron doit être Seigneur de trois Châtellenies unies , pour relever du Roi en une seule foy & hommage.

Le Vidame étoit autrefois celui qui suppléoit à l'Evêque pour aller à la Guerre , & pour défendre par les armes son Diocèse , maintenant ce titre de Seigneurie est rare , les plus considérables font les Vidames d'Amiens , de Chartres & de Rheims.

Le Seigneur Châtelain est celui qui a haute basse & moyenne Justice dans son Fief. (Voyez page 91.)

Privilèges des Officiers commensaux de la Maison du Roi & de leurs Veuves.

Ces Privilèges ne font point héréditaires & ne passent qu'aux Veuves des Officiers qui ont acheté les Charges auxquelles ils font attachés.

La Noblesse & par conséquent le titre d'Ecuyer.

Les droits honorifiques des Eglises après les Seigneurs.

Les Provisions enregistrées à la Cour des Aides , & en conséquence exempts :

de Taxes.	de tutelle & de curatelle.
de franc-Fiefs.	de logemens de gens de guerre.
de franc-Aleu.	de contribution aux fortifications.
de Banc & arriere-Banc.	de Corvées & mortes payes. [che.]
de la recherche de la Noblesse.	de tous péages pour Provisions de bou-
de Tailles.	de droits de gros & autres sur le vin.
de Subsidés.	de taxe de l'hérédité.
d'Impositions.	de taxes des Arts & Métiers.
de Collecte.	de toute Charge de Ville.

Ils ont le Droit de Committimus & de Garde Gardienne.

Leurs Charges ne font point partagées dans les Successions.

Leurs Charges ne font point sujettes , ainsi que leurs gages pensions & récompenses , à aucune hypothèque & saisie.

Ils peuvent faire valoir une Ferme sans payer la Taille.

Ils font 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 envoie & ceux qu'il reçoit.

Le Roi envoie des Ambassadeurs aux Têtes Souveraines , & il en reçoit d'elles.

Il en envoie aussi à la République de Venise & d'Hollande , & il en reçoit.

Il en envoie en Suisse , & n'en reçoit point.

Il en reçoit de Malthe , & n'en envoie point.

Les Ministres plenipotentiaires font 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 Liège , à Genève , 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 procède 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 de 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, derrière lequel est le Banc des Cardinaux.

Derrière le fauteuil du Roi sont 2 sièges pour { le Connétable, le Chancelier.

Derrière ces 2 sièges un banc pour { le Grand Maître, le Grand Chambellan, le 1^{er} 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 sièges pour { le Connétable, le Grand Chambellan.

A gauche du Trône, est le Premier Gentilhomme de la Chambre.

Vis-à-vis du Trône sont 2 sièges pour { à droite le Chancelier, à gauche le Grand Maître.

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 premières 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 Camifole 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 processionnellement 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 troisième 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 noire) 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 processionnellement 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 robe 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. Crème pris avec une aiguille d'argent, puis il fait les Onctions au Roi au nombre de six.

La 1^e. au sommet de la tête.

La 2^e. à la poitrine.

La 3^e. entre les deux épaules.

La 4^e. sur chaque épaule.

La 5^e. au pli de chaque bras.

Alors le Grand Chambellan ayant revêtu le Roi de la Tunique de la Dalmatique & du Manteau Royal.

La 6^e. 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 $\left\{ \begin{array}{l} \text{à la main droite du Roi le Sceptre royal.} \\ \text{à la main gauche la Main - de - Justice.} \\ \text{sur la tête la Couronne de Charlemagne.} \end{array} \right.$

Le Trône.

Le Roi monte au Jubé où est son Trône, accompagné des Pairs Ecclésiastiques,

des Pairs Laiques.

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'Évangile, 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 pièces 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 espèces 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 légère; puis il est reconduit à son appartement de l'Archevêché, où il ôte ses Gants & sa Chemise qu'il livre au Premier Aumonier pour être brûlés, à cause qu'ils ont touché à la Sainte Onction.

LE BANQUET ROYAL

À 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 1^e. qui est celle du Roi, est devant la cheminée, elle est élevée sur un estrade de quatre marches, entourée d'une Balustrade & un Dais, au-dessus du Fauteuil où le Roi s'assied avec ses Habits royaux.

La 2^e. 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 3^e. 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.

DES ROIS DE FRANCE. 133

La 4^e. est la Table des Ambassadeurs, composée du Chancelier, de l'Introduit des Ambassadeurs & des Ambassadeurs qui ont assisté au Sacre; ils sont assis de part & d'autre; elle est au-dessous de la seconde.

La 5^e. 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'Église de Saint Remy, où il entend deux Messes, puis il touche des Écrouelles 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 manière 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'Épée — on s'en sert encore par tout.

Les Arcs ou Flèches — les Peuples du Levant & les Sauvages s'en servent encore.

La Fronde — on ne s'en sert plus.

La Javeline }
Les Javelots } hors d'usage.

Les Chariots armés de faux — 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 carrés } 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 carrées ou rondes, de distance en distance.

Tortues.

Les assiégeans faisoient les approches d'une Ville avec des galeries couvertes qu'ils pouvoient 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 espèce de toit, qui mettoit à couvert des Troupes entières; 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 brèche 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, pouvoient 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 flèches, de javelots, &c. qu'ils lançoient du haut de leurs murailles, ainsi que de gros quartiers de pierres, des feux d'artifices, des matières 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 & particulièrement en France.

On dépeint la Guerre par un *Mars* ou par une *Bellone*, 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 États, 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 Hussards ou Hongrois, Cavalerie légère.

L'Artillerie, corps d'Infanterie pour les machines de guerre.

Les Villes & Places entourées de fortifications, défendent 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 Bayonnette 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 mèche, lance sur le champ la Grenade enflammée, elle crève, & ses éclats sont très-dangereux. Cet instrument de guerre a donné son nom à des Soldats choisis dans les Régimens d'Infanterie, pour jeter des Grenades; on les nomme Grenadiers. On ne se sert guères de Grenade en raze campagne, mais plus souvent aux sièges des Places.

Le Sabre est une espèce 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 une espèce 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 différente, car la croûse se met dans une Botte de cuir qui pend à côté de l'épaule du cheval à droite, une corroye qui tient à la selle le soutient vers sa moitié, & le canon monte par derrière le bras.

La Carabine est un Fusil rayé & canelé en dedans dans sa longueur, la balle qu'on y enfonce à force, étant contrainte, porte beaucoup plus loin. Il y a des Soldats dans l'Infanterie qu'on arme de Carabines, ainsi qu'un Régiment de Cavalerie, qui s'appelle le Régiment des Carabiniers.

Le Canon sert dans les batailles, mais comme il est aussi employé dans les Sièges, on en fera mention dans leurs article ci-après.

Armes défensives.

La mèche est une espèce de corde d'étoupe préparée; on la tourne en rond sous le Chapeau, pour amortir les coups de Sabre.

La Cuirasse de fer garantit le corps des coups de feu & d'arme 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 Haussacol peut être utile par hazard, mais il est plutôt une marque distinctive des Officiers d'Infanterie, qu'une véritable défense. Ce Haussacol 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 espèce de lance, d'environ onze pieds de long, finissant en fer de Pique, communément doré, au-dessous duquel est attachée & étendue

le long du bâton une pièce 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 espèce 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 du 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 Caïsses ou Tambours — pour l'Infanterie & les Dragons.

Les Fifres — pour l'Infanterie.

Les Hautbois — pour les Dragons.

Les Timbales } — pour la Cavalerie.

Les Trompettes }

L' A R M É E.

Officiers Généraux pour le commandement 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 — deuxième 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 } veillent sur le détail des
de la Cavalerie } Troupes.

Les Inspecteurs généraux { d'Infanterie } examinent le détail des
de Cavalerie } 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 Anspellades — 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 Française 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 verts, 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 blanches de la Croix.

PIEDMONT — Drapeaux noirs, écartelés d'une Croix blanche.

Habit gris-blanc, poches en pâte de demi-écuffon, 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 verts & 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 été **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 & verts 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 Troupes réglées, les Provinces & Généralités ou Intendances du Royaume doivent fournir chacune plus ou moins de Bataillons de Milice, c'est-à-dire, de jeunes Païsans non mariés, qu'on renvoye ensuite chez eux au bout de quelques années, & à qui d'autres succèdent; on les enrégimente sous des Colonels. Ces Milices sont proprement la pépinière des Soldats; ils ont leurs Officiers comme l'Infanterie.

On enrégimente aussi les Païsans capables de porter les armes dans les Provinces maritimes, pour garder les côtes en tems de Guerre, afin de s'opposer aux descentes des Ennemis. On les nomme Gardes-côtes, ils ont leurs Officiers comme l'Infanterie.

Les Compagnies franches.

Dans l'Infanterie & même dans les Dragons, il y a des Compagnies franches qui ne tiennent à aucun Régiment, & ne sont commandées que par leurs Capitaine. Cette Soldatesque est la base des partis de l'Armée qui se portent en avant à la découverte de l'Ennemi. Celui qui les commande 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 étrangers, 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 Lorraine.

à Grenoble — en Dauphiné.

à Besançon — en Franche - Comté.

à Strasbourg — en Alsace.

Un Commissaire Général 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. Leur employ est de tracer les Fortifications de toute espèce, tant en Campagne que dans les Villes, de commander à leurs construction, & de veiller à leurs entretien.

K

Officiers du Génie.

Le Surintendant.	Les Ingénieurs en chef.
Le Commissaire Général.	Les Ingénieurs en second.
Plusieurs Directeurs.	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 envoie des détachemens d'Invalides dans les Places frontières.

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 - Françaises.

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 onduées, aboutissant en pointe aux angles de la Croix. Le Drapeau de la Colonelle, tout blanc.

La Compagnie générale a sa Justice particulière. 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.	} my-partis en François & Suisses.
2. Lieutenans	
2. Enseignes.	
8. Exempts.	
4. Fourriers.	

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 première des quatre Compagnie, se nomme la Compagnie Ecoissoise; 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, particulièrement 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 Trompette 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. Ecoissoise fond blanc.
 } Les trois autres fond } vert. } au milieu un Soleil d'or en
 } } bleu. } broderie,
 } } jaune. }

Officiers par Compagnie.

1 Capitaine.	} Chefs de Brigade.	12 Sous-Brigadiers.
3 Lieutenans,		6 Porte-Etendards.
3 Enseignes,		1 Aide-Major.
12 Exempts.		2 Sous-Aide-Majors.
12 Brigadiers.		

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.	10 Maréchaux des Logis.
1 Commandant.	8 Brigadiers.
1 Capitaine-Lieutenant.	8 Sous-Brigadiers.
2 Sous-Lieutenans.	4 Porte-Etendards.
3 Enseignes.	4 Aide-Majors.
3 Guidons.	

Chevaux-Legers 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: *Senfere Gigantes.*

Officiers.

LE ROI, Capitaine.	2 Aide-Majors, aussi Maré-
1 Commandant.	chaux des Logis.
1 Lieutenant.	8 Brigadiers.
2 Sous-Lieutenans,	8 Sous-Brigadiers.
4 Cornettes.	4 Porte-Etendards.
8 Maréchaux des Logis.	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 & derrière 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 Troussseau de Flèches, devise: *Jovis altera tela.*

Chaque Compagnie a les mêmes dignités d'Officiers.

Officiers.

LE ROI, Capitaine.	4 Brigadiers.
1 Capitaine-Lieutenant.	18 Sous-Brigadiers.
2 Sous-Lieutenans.	1 Porte-Etendard.
2 Enseignes.	1 Porte-Drapeau.
2 Cornettes.	2 Aide-Majors.
10 Maréchaux des Logis.	

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 cinquième Compagnie jusqu'à la dernière, chaque Escadron est composé d'une Compagnie de Gendarmes & d'une de Chevaux-Légers.

1^{re}. Gendarmes Ecoffois.

2. Gendarmes Anglois.

3. Gendarmes Bourguignons.

4. Gendarmes Flamans.

5. Gendarmes de la Reine.	11. Gendarmes d'Anjou.
6. Chevaux-Légers de la Reine.	12. Chevaux-Légers d'Anjou.
7. Gendarmes Dauphins.	13. Gendarmes de Berry.
8. Chevaux-Légers Dauphins.	14. Chevaux-Légers de Berry.
9. Gendarmes Bretons.	15. Gendarmes d'Orléans.
10. Chevaux-Légers Bretons.	16. Chevaux-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

L'Intendant de l'Armée.

Les Directeurs généraux.

Les Entrepreneurs généraux.

Officiers pour le détail.

Le Capitaine des Chariots &

Caïssons.

Les Lieutenans-Conducteurs.

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

hauteur ; de former des bataillons , des escadrons , des pelotons , se séparer , se rassembler , &c. Il n'y a pas moyen ici d'entamer seulement cette matière , dont il y a des Livres entiers.

Pour sçavoir si les Troupes sont complètes , en bon état & bien disciplinées , il se fait de tems en tems des revues de Régimens , ou seuls ou plusieurs ensemble , soit par le Colonel , le Major , l'Inspecteur , le Commissaire , &c. La revue de l'Armée entière se fait par le Général. Le Roi fait la revue des Troupes de sa Maison ; quelquefois même en tems de Paix il ordonne des Camps qui se nomment *Camps de Paix* , où tout s'exécute comme à la Guerre , pour apprendre aux Troupes à camper , & les accoutumer au métier de la Guerre.

LES ARMÉES EN CAMPAGNE.

Des Campemens.

La Guerre étant déclarée , le plus souvent par la publication de Manifestes , Ecrits dans lequel les Puissances expliquent leurs griefs , ou par quelques hostilités ; chaque Nation qui va se faire la Guerre , met ses Armées en campagne.

La Campagne dure ordinairement , depuis le commencement du Printems , jusqu'à la fin de l'Automne , plutôt ou plus tard , selon la rigueur de la saison.

En France , le Général & tous les Officiers Généraux ayant été nommés par le Roi , pour servir , l'Armée s'assemble au lieu indiqué & qui est marqué par un Maréchal de Camp.

A mesure que les Troupes arrivent , les Maréchaux des Logis , auxquels le Maréchal Général des Logis de l'Armée a fait la distribution des Régimens , les conduisent à leurs terrein ; alors le Major fait mettre le Régiment en bataille. Les Sergens dans l'Infanterie & les Maréchaux des Logis des Régimens dans la Cavalerie & Dragons , alignent les rues pour chaque Compagnie.

Ensuite on dresse les Tentés de façon qu'elles présentent le côté à la tête du Camp , les rangées sont doubles , ac-

culées l'une contre l'autre, les ouvertures vis-à-vis un autre double rang assez éloigné pour former une rue passablement large, une seule Tente masque chaque double rang, & est ouverte en face de la tête du Camp.

Les Officiers dressent leurs Tentés sans allignement à la queue du Camp.

Les Tentés sont de trois sortes, les Canonieres, Tentés où campent 7. ou 8. Soldats; les Tentés ordinaires & les Marquises.

Les Marquises accompagnent ordinairement les Tentés des Officiers, elles se mettent par-dessus la Tente sur laquelle elles forment un toit & des côtés, qui s'éloignent 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 en distance, les bâtons qui soutiennent les fusils debout.

La Cavalerie pique, à la tête de chaque Escadron, les Etendarts, à côté desquels on pose les Timbales.

Garde des Drapeaux & Etendarts.

On pose sur le champ un Sentinelle à côté des Drapeaux & des Etendarts, le Fantassin l'épée à la main le jour, & le fusil la nuit; le Cavalier en bottes & le sabre à la main le jour, & la nuit son mousqueton. Tous ces Sentinelles sont tirés d'un Corps-de Garde qu'on établit d'abord. Ce Corps-de Garde, dans l'Infanterie, se tient environ cent pas en avant, & se nomme la Garde du Camp. On relève les Sentinelles de deux heures en deux heures.

Le devoir des Sentinelles posés à la garde des Drapeaux & Etendarts est, pendant le jour, d'empêcher qu'aucun n'approche trop près d'eux, & pendant la nuit de crier *qui vive?* quand ils entendent le moindre bruit; si on ne répond pas France & le nom de son Régiment, ils ont ordre 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 la Troupe, pour observer ce qui se passe en avant, & avertir, se nomme une Vedette. On relève ces Gardes tous les matins, c'est-à-dire, qu'on en envoie 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 ayant toute son étendue.

La Maison du Roi, Cavalerie & la Gendarmerie ferment la droite de la première ligne.

La Maison du Roi, Infanterie, occupe le centre de l'Infanterie de la première ligne.

Le Régiment des Carabiniers, Cavalerie, ferme la gauche de la première ligne.

La 2^e. ligne 3^e. &c. sont distribuées sur le même plan, c'est-à-dire que la Cavalerie occupe toujours les aîles & l'Infanterie le centre.

Les Hussards 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 & Vedettes, 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 défense aux Fourageurs, Valets, ou Cavaliers, pendant qu'ils font leurs trouffes; c'est ainsi qu'on nomme les gerbes ou bottes d'herbes, pailles & grains qu'ils rapportent au Camp pour nourrir les chevaux.

LA MARCHÉ 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 Tentés, & tout vient se ranger autour des drapeaux & des Etendarts, on se forme en troupe, & on marche à son rang en plusieurs colonnes, c'est

à-dire, en longues files de Régimens qui se suivent, on garde ordinairement une assez grande distance entre chaque colonne, & on en forme plus ou moins, suivant les circonstances des pays par où l'on passe.

L'Artillerie & les Bagages marchent à la tête, aux flancs, dans le centre ou derrière, suivant ce qui peut être à craindre de l'Ennemi.

Quand il se rencontre des rivières à traverser, on jette dessus des *Pontons*, espèce de batteaux de cuivre carré-long, on les joint sur l'eau l'un à l'autre avec des cordes qu'on arrête aux anneaux de chaque Ponton; on garnit le dessus, de planches, cela forme des Ponts sur lesquels les colonnes & toute l'Armée passe.

LES BATAILLES.

Il se trouve tant de circonstances qui changent les ordres de Bataille, qu'il est impossible de les décrire; mais pour en donner une idée générale, il n'y a qu'à supposer ici une vaste plaine où une Armée puisse avoir toute son étendue. Le plus usité en ce cas est que l'Armée se range sur deux lignes de front, l'Infanterie au centre, la Cavalerie aux deux côtés ou sur les aîles; la seconde ligne sera à trois cent pas derrière la première ligne. Chaque corps dans les deux lignes sera distant l'un de l'autre de 50. à 60. pas, mais de façon que les Troupes de la seconde ligne se trouvent en face des intervalles de la première, le Général au centre & les 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 réserve qui est quelquefois en troisième ligne, mais toujours destiné à relever les espérances avanturées.

C'est un deshonneur à l'Infanterie de perdre ses Drapeaux, & à la Cavalerie ses Timbales.

DES SIÈGES.

Les opérations des Campagnes engagent souvent à assiéger des Villes fortifiées ou à s'y défendre; cela étant, il est à propos de donner une idée des Fortifications, avant de

parler de l'attaque & de la défense des Places fortifiées, dont il y a plusieurs espèces, sçavoir:

Les Places fortes ou Places de Guerre, ce sont en général des Villes fortifiées; on nomme Place d'arme, celle qui est choisie pour y retirer & y mettre en sûreté les Magasins, les Arsenaux, les Hôpitaux, &c.

Les Fortereffes sont de moindres lieux fortifiés, comme un Bourg, un Village.

Les Citadelles sont les Châteaux fortifiés des Villes de Guerre.

Les Forts sont des terrains qu'on fortifie, soit à la tête de défilés, d'embouchures de Riviere, de détroits, pour en défendre l'entrée, ils n'ont ordinairement d'autres Habitans que la Garnison.

Les Fortins sont de petits Forts ou des Châteaux fortifiés.

Fortifications. Pl. IV.

Pour rendre une Ville ou quelque autre terrain fortifiés; on les entoure en tout ou en partie par quelques-uns des ouvrages 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 remparts
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 des 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.

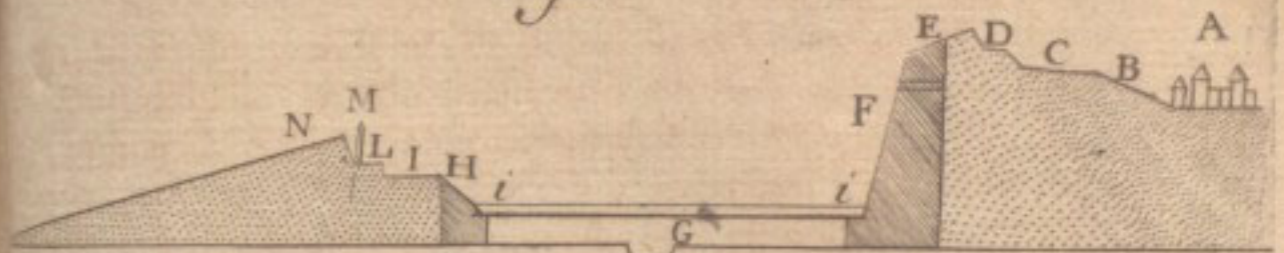


Fig. 1.

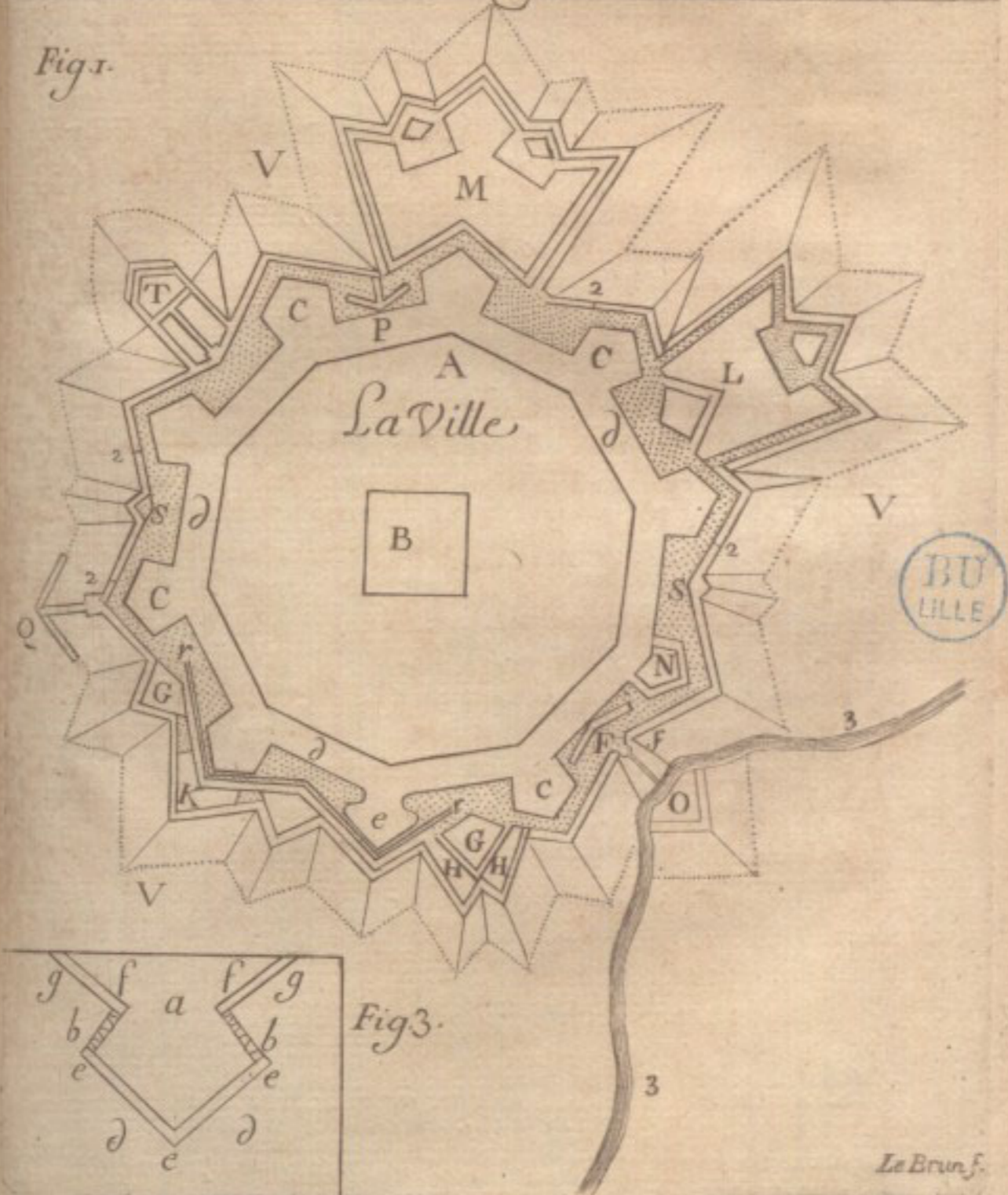


Fig. 3.

vvv Glacis.

rr Cuvette dans les Fossés secs.

Au dehors du Glacis.

O Lunete.

Q Flèche.

T Redoute.

Fig. II. Profil des Remparts.

A La Ville qui est enfoncée.

B Le Talus qui mene au Terreplein.

Nota. Tout ce qui est pointillé est terre, & tout ce qui est ombré est muraille de brique ou de pierre.

C Le Terreplein.

D Une Banquette.

E Le Parapet.

F L'Escarpe.

G Le Fossé sec ou plein d'eau.

ii Les Ponts pour communiquer au chemin couvert.

H La Contrescarpe.

I Le Chemin couvert.

L Une Banquette.

M Les Palissades,

N Le Glacis.

Fig. III. Plan d'un Bastion.

a La Gorge ou entrée.

dd Les Faces.

bb Les Flancs où sont les embrasures des Canons.

e L'Angle.

ff Les Angles des flancs.

cc Les Epaules.

gg Les Courtines.

On voit dans le profil où coupe *fig. II.* que la Ville est à l'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 la Garnison commandée pour border le chemin couvert, en montant sur la Banquette, afin de tirer sur la campagne le long du Glacis.

Comme le but des Assiégés est d'empêcher les Assiégeans d'approcher du corps de la Place, presque tous les ouvrages avancés qu'on voit dans le plan *fig. I.* ne sont construits qu'à cette intention & à peu près sur les mêmes principes, c'est-à-dire, Bastions, demi-bastions, Courtines, Fossés, Glacis, &c. d'ailleurs on profite de tout, d'un ruisseau, d'un rocher, d'une hauteur, d'un Marais &c. Plus une Place est fortifiée, soit par l'art, soit par la nature, ou par les deux ensemble, plus un Siège peut tirer en longueur & donner le tems au secours d'arriver, ou laisser l'Ennemi & faire lever le Siège.

Officiers des Places fortes.

Le Gouverneur.	Le Major.
Le Lieutenant de Roi.	L'Ayde-Major.

*Armes & Défenses communes aux Assiégeans
& aux Assiégés.*

Les Canons.	Les Sacs à terre.
Les Bombes ou Mortiers.	Les Saussillons de 2 fortes.
Les Perdreaux.	La herse aux portes de la ville.
Les Grenades.	Les Guerites aux Assiégés.
Les Carcasses.	Les Fougasses.
Les Pots à feu.	Les Mines.
Les Bales à feu.	Les Contremines.
Les Petards aux Assiégeans.	Les Inondations.
Les Fascines.	Les Chaussétrapes.
Les Gabions.	Les Chevaux de frise.

Les Canons sont de différens calibres, depuis 6. livres de de bale, c'est-à-dire, le boulet pesant 6. livres jusqu'à 24. & 36. livres; les gros Canons sont principalement employés aux Sièges, les moindres, comme plus portatifs, servent plus communément en raze campagne.

Dans un Siège, les Assiégés & les Assiégeans se servent du Canon, les uns pour s'opposer aux approches & détruire les

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 pèsent 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 brûle lentement, c'est ce qu'on nomme la 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 lumière 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 crève en arrivant à terre, & envoie au loin ses éclats, qui sont très-dangereux.

Les Perdreaux sont plusieurs petites Bombes qu'on arrange sur la poudre du Mortier, & qui en crévant 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 matières combustibles, & on les envoie 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 matières inflammables; on les envoie la nuit, à l'ayde du Mortier. Ces matières arrivées à terre, y brûlent une espace de tems, & rendent une lumière qui fait voir assez loin ce qui se passe du

côté de l'Ennemi ; on s'en sert dans les attaques de nuit.

Les Bales à feu sont en petit ce que les Pots à feu sont en grand, on les jette à la main aux mêmes intentions.

Les Petards ne servent qu'aux Assiégeans, quand ils veulent briser la porte d'une Ville ; c'est un espèce de gros vase de fer rempli de poudre, qu'on attache à la porte avec de fortes vis, puis on y met le feu.

Les Fascines sont des fagots de cinq pieds de long, liés de deux liens, dont on se sert pour revêtir les Tranchées & pour combler les Fossés d'une Ville ; c'est ordinairement la Cavalerie qui les apporte à la queue des Tranchées.

Les Gabions sont des paniers de la forme d'un tonneau sans fond d'environ trois à quatre pieds de haut & de deux pieds & demi de large ; ils servent aux revêtissemens des Tranchées ; on les remplit de terre.

Les Sacs à terre sont des Sacs de grosse toile d'un pied & demi de haut ; on les remplit de terre, ils servent aux Tranchées.

Les Saucissons sont de deux sortes, lesquelles ne se ressemblent en aucune façon. On appelle Saucissons des Fascines très-longues, ayant dix à douze pieds de long, liées de trois liens, lesquelles servent à construire les embrasures des Canons dans les Tranchées. L'autre espèce de Saucisson va être expliqué en parlant des Mines.

Les Mines sont des Galleries que l'on creuse sous terre, lesquelles répondent & communiquent à des chambres ou fourneaux qu'on remplit de tonneaux de poudre sous un terrain qu'on a dessein de faire sauter en l'air ; c'est alors qu'on se sert de Saucisson. Le Saucisson, en ce cas, est une espèce de corde d'étoupes nommée méche enduite de poudre préparée, entourée de papier, puis de parchemin ; pour empêcher l'humidité, on enferme cette méche, depuis le fourneau, le long des Galleries, jusques dehors dans de petites boîtes nommées *Augets* ; on met, quand il est tems, le feu au bout du Saucisson, la méche brûle lentement, le feu arrive aux fourneaux, enflamme la poudre des barils, dont l'effort fait sauter en l'air le ter-

rein au-dessus & les Troupes qui s'y rencontrent.

Les Fontgasses 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 Inondations 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 Chaussés-Trapes sont des espèces 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 dernières Machines en plusieurs occasions, comme pour empêcher la Cavalerie d'avancer, pour défendre un Assaut, répandues & semées sur le terrain d'une brèche, &c.

Des Lignes de Circonvallation & de Contrevallation.

Lorsqu'une Armée qui fait le siège 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 derrières, 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 pieds 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 Chauffe-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 élève, 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 Siège d'une Place forte commence toujours par des Tranchées, espèce 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 terrain, & 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 espèce 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 largeur; 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 relève les Troupes de la Tranchée toutes les 24. heures, au matin.

Au bout d'un certain espace, on forme la première parallèle qui va d'une tranchée à l'autre, & qui est effectivement parallèle à la Ville; le fossé de la parallèle 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 pièces 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 terrain, 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 parallèle avant la dernière, qui se fait au bas du Glacis, & est destiné à l'attaque du chemin couvert.

Au moment marqué, les Troupes commandées sortent de la dernière parallèle, & 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 arrière. Ces batteries sont alors destinées à battre en brèche, 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 arrière, une batterie de Bombes, qui de leurs côté, concourent à accélérer la brèche.

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 Gaierie 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 carrés - 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 Galerie sur les Fascines avec Fascines, Gabions & Blindes, jusqu'à la brèche. 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 leur terrain & que les brèches sont faites au corps de la Place, il arrive souvent que le Général Assiégeant, envoie un Trompette 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, envoie des Tambours sur la brèche 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 brèche; si les conditions ne conviennent pas, chacun se retire & le Siège 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 pillage, & la Garnison passée au fil de l'épée.

Les Capitulations différentes.

Il s'en fait de trois espèces, sçavoir :

- 1°. Les honneurs de la Guerre pour la Garnison, qui sont de sortir de la Place Tambours battans, Mèche allumée, Drapeaux déployés, du Canon & des Mortiers.
- 2°. La Garnison Prisonnière de Guerre.
- 3°. La Garnison désarmée & à la discrétion du Vainqueur.

D U B L O C U S.

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 envoie communément passer l'Hyver dans les Villes voisines du Théâtre 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 Héraults d'armes, de la façon suivante.

Les Héraults d'armes, 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 Héraults, sont :

Bourgogne.	Touraine.
Normandie.	Xaintonge.
Roussillon.	Angoulême.
Alençon.	Dauphiné.
Charolois.	Lyonnois.
Picardie.	

L'ordre étant donné pour la Publication de la Paix, les Héraults 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 Trouffes & 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 espèce 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 Bouffole.

Les Vents font avancer les Vaisseaux, & la Bouffole 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 flèche.

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 Bouffole.

La Bouffole, 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 flèche: 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 entière 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.

L'Arbalétrille.

Le Demi-Cercle.

Le Quartier Anglois.

Le Quart de Cercle.

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'*Arbalétrille* 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 mortaises 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 derrière 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, autant 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 composé de deux Fioles de verre renversées l'une sur l'autre, dont les deux goulots sont mastiqués ensemble, & ne se communiquent en-dedans que par un très petit trou par où le sable factice, fait, à ce qu'on dit, de coquilles d'œuf mises en poudre très fine, dont on garnit la Fiole de dessus, tombe petit à petit dans celle de dessous par un petit trou, & se vuide totalement, soit en une heure ou en plusieurs suivant leurs grandeurs, après quoi on retourne le *Sablier* pour recommencer. Cet instrument sert de Pendule en Mer pour compter les heures.

Le *Loch* est un morceau de bois d'environ un pied de long, creusé en petit bateau garni de plomb en-dessous, attaché à une longue ficelle nouée de toises en toises; on le jette en Mer à la poupe, & on ne commence à compter les nœuds ou toises que quand il est au-delà de l'agitation que le Vaisseau cause à l'eau; alors le *Loch* est supposé immobile sur la Mer. On dit que si en une demie minute on file 24 toises, le Vaisseau fait une lieue par heure si 48 toises, 2 lieues &c. mais cela est très sujet à erreur.

Le *Quartier de réduction* est un quart de Cercle tracé sur une surface plate & rempli de quantité de quarts de Cercles à distance égale & à centre commun, coupés par des quarrés de lignes droites en équerre l'une à l'autre; c'est à l'aide de toutes ces lignes, que les Pilotes tracent & réduisent en petit le chemin du Vaisseau, prenant toujours le centre commun des quarts de Cercle pour le point du départ du vaisseau.

3°. Pour connoître le fond & le terrain 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 pain de sucre ; on remplit de suif sa base, qui est creuse ; on l'attache par l'anneau qui est à son bout pointu à une corde divisée par brasses, chaque brasse a cinq pieds ; on jette la Sonde à la Mer, & on lâche la corde jusqu'à ce que la Sonde touche au fond, par ce moyen, on sçait, en retirant la Sonde, non seulement de combien on est au-dessus du fond de la Mer, mais encore quel est l'espèce de terrain qu'elle a touché, car il s'en attache des petites parties au suif, ou il se trouve rayé s'il a donné sur des roches. Cet Instrument est essentiel pour connoître la profondeur des écueils sous l'eau, bancs de sable, &c.

Cartes.

On s'aide de tout ce qu'on peut en Mer, soit Cartes Marines, desseins de veues de Côtes, petites Cartes particulières des pays, &c.

Latitudes & Longitudes.

Les Latitudes sont l'élévation du Pole sur l'horizon de l'endroit où on est, soit Pole Artique ou Antartique ; ainsi on sçait de combien on avance vers le Nord ou vers le Midi aidé en même tems par la Boussole.

Les Longitudes sont la distance qui se trouve de l'endroit où on est, au premier Méridien qu'on a fixé, pour les Navigateurs, à l'Isle de Fer, en voguant d'Orient en Occident, ou d'Occident en Orient ; mais plusieurs inconvéniens ont empêché jusqu'à présent d'avoir les Longitudes justes en Mer. Les Eclipses des Sarellites de Jupiter, sur-tout du premier, qui arrivent tous les deux ou trois jours, y sont d'un grand secours. *Voyez à l'Astronomie, cy-après.*

Des Marées, Flux ou Flot, Reflux ou Juffan.

La Mer, c'est-à-dire, les eaux de l'Océan, montent tous les jours lunaires sur les bords des Terres qu'elles arrosent deux fois & s'en retirent deux fois, ce qu'on nomme Marée, est un Flux & Reflux ; ainsi il y a deux Marées dans chaque jour lunaire.

Quand la Mer cesse de monter, on dit pleine Mer, & basse Mer, quand elle cesse de descendre.

La Marée retarde tous les jours d'environ trois quarts d'heure, comme la Lune.

Vers les nouvelles & pleines Lunes, les intervalles des Marées sont plus près l'une de l'autre, que dans les quadratures (*Voyez à l'Astronomie, cy-après.*) & sont beaucoup plus hautes aux nouvelles & pleines Lunes des Equinoxes, qu'en autres tems.

La Mer Méditerranée & la Mer Baltique n'ont ni Flux ni Reflux par elles-mêmes ; elles se ressentent seulement un peu des Marées de l'Océan.

DES VAISSEAUX.

Presque toutes les Nations navigent sur les Mers par le secours des Bâtimens de bois que chacune à construit à sa maniere, soit pour combattre ses Ennemis au milieu même des flots, ou pour entreprendre des Voyages de long cours, & entretenir un commerce considérable dans les pays les plus reculés.

Les Bâtimens qui vont en Mer, se nomment en général des Vaisseaux ; les plus considérables prennent encore le nom de Navires. On en a imaginé de tant de formes & grandeurs, qu'il faut se restreindre ici à parler seulement de ceux dont on se sert, principalement dans nos Mers, soit à Voiles, pour profiter des Vents, ou à Rames, pour se 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 comme depuis 130 pieds de long jusqu'à 170 & depuis vingt pieds de large jusqu'à quarante ; les plus gros ont trois ponts ou étages, les moindres deux, & depuis 50 Canons jusqu'à 120, le tout à peu près.

La Chaloupe est un Batteau long sans Voile, qu'on embarque avec le Vaisseau & dont on se sert à rames en cas de besoin.

L'Esquif est un Batteau plus petit que la Chaloupe, & dont on se sert également.

La Fregate est un espèce de Vaisseau plus petit & plus bas qu'un vrai Vaisseau ; elle a communément deux ponts & porte depuis 20 jusqu'à 30 Canons.

Le Vaisseau Marchand est un médiocre Vaisseau, qui sert principalement à transporter des Marchandises ; on y embarque aussi du Canon ; on ne définit sa grosseur que par la quantité de Tonneaux ou de fois 2000 livres qu'il peut porter ; ainsi un Vaisseau de 50 Tonneaux est celui qu'on peut charger de 50 fois 2000 liv. qui est 100000 liv. &c.

La Corvette est une petite Fregate qui n'a qu'un pont, & porte depuis 12 jusqu'à 18 Canons.

Le Brûlot est un vieux & petit Vaisseau qu'on remplit d'Artifice, il ne sert qu'en Guerre, en s'accrochant à un Vaisseau ennemi, pour tâcher d'y mettre le feu.

La Galiote à Bombe est un petit Bâtiment de Guerre qui n'a qu'un demi-pont ; les Mortiers y sont posés sur un amas de Cables qui vont jusqu'au fond de cale.

La Flute est un gros Bâtiment renflé qui sert à transporter les Vivres ; c'est un espèce de Magazin pour les Escadres.

Le Brigantin est un petit Vaisseau de bas bord, qui va à Voiles & à Rames.

Le Chiabec est un petit Bâtiment à Voiles & à Rames, il est destiné à transporter des Munitions.

La

La Tartane est un Barque de Pêcheur à un seul Mât garni d'une Voile Latine ou en triangle.

Les Galeres sont des Bâtiments 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 pièces 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 plupart 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 Galeres 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 Mexique.

La Carraque de Portugal est à peu près comme le Gallion d'Espagne, mais encore plus gros.

La Galéasse de Venise est une grosse Galere, le plus grand de tous les Bâtiments à Rames & à Voiles ; elle porte jusqu'à 20 Canons ; elle a 3 Mâts, sçavoir : *Mestre*, *Misene* & *Artimon* ; elle a 32 bancs couverts de 6 ou 7

M

Forçats chacun ; elle embarque des Troupes.

Le Bucentaure de Venise est un gros Bâtiment qui ne sert aux Venitiens que le jour de l'Ascension ; il est renommée à cause de la singulière Cérémonie à laquelle il sert, qui est celle d'aller épouser la Mer. La Cérémonie du Mariage se termine par un Anneau d'or que le Doge jette dans la Mer.

PARTIES DES VAISSEAUX.

Les parties des Vaisseaux, dont on va parler, sont celles que tout le monde doit principalement connoître, attendu qu'elles sont les plus vulgaires dans les Récits & dans les Relations des Gens de Mer, Voyageurs & autres,

L'Avant ou la Proue.

L'Arrière 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 :

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'eau.

La Poupe ou *l'Arrière* est le derrière du Vaisseau, où est attaché le Gouvernail qu'on nomme aussi le Timon,

{ Le Mât de Beupré,
Le Mât de Misène,
Le grand Mât.
Le Mât d'Artimon.

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 pièces 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 quatrième 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'arrière*, 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 jeter à la Mer l'eau qui y fera 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.

1^{er}. *Le Beupré*, il est à la Proue & penché en avant sur la Mer, il a jusqu'à 60 pieds & plus de long.

2^e *Le Mât de Misène*, il est derrière le Beupré & en est assez proche ; il a environ 70 pieds de long.

3^e *Le grand Mât*, il est vers le milieu du Vaisseau ; il a environ 100 pieds de long.

4^e *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 librement en travers par le milieu aux Mâts, & c'est à chacune de ces Perches que chaque Voile est liée dans toute sa largeur.

Voiles.

Deux Voiles au Mât de Beupré, la plus basse se nomme *la Sivadiere*, celle d'au-dessus, la Voile de *Perroquet*.

Trois Voiles au Mât de Misène, la plus basse se nomme *la Misène*, celle d'au-dessus la Voile d'*Hunier*, la plus haute la Voile de *Perroquet*.

Trois Voiles au grand Mât, la plus basse se nomme *la Cape*, les deux autres la Voile de *Hunier* & la Voile de *Perroquet*.

Deux Voiles d'Artimon, la plus basse se nomme la Voile d'*Artimon*, celle d'au-dessus la Voile de *Perroquet*.

Les Cordages & Cables qu'on nomme en général *les Manœuvres*, servent effectivement à manœuvrer les Voiles & à fortifier & étayer les Mâts.

Les Haubans sont de grosses Cordes ayant d'autres Cordes en forme d'échelons d'un Hauban à l'autre. Les Haubans vont se rendre aux Hunes, espèces de plateaux ronds, enfilés par leurs centre dans les Mâts, pour les affermir en leurs places.

Les Ancres sont de grosses barres de fer, courbées en arc évasé, terminé par les deux bouts en forme de fer de flèche; du milieu de l'arc s'élève à plomb une autre barre de fer droite, terminée par un anneau mobile, sous lequel est un morceau de bois en travers, pris par son centre; on attache un Cable à l'anneau & lorsqu'on veut arrêter le Vaisseau, on file le Cable, c'est-à-dire, on laisse descendre l'Ancre au fond de la Mer, où il s'accroche par l'une ou l'autre de ses pointes & arrête le Vaisseau auquel il tient par le Cable filé. Un Vaisseau est ordinairement muni de plusieurs Ancres de grosseurs différentes.

Le Lest d'un Vaisseau est un poids qu'on y ajoute au fond de Cale, pour l'assurer & lui faire garder l'équilibre; c'est ordinairement de sable ou de cailloux dont on se sert.

La Cargaïson est la charge d'un Vaisseau en Marchandises.

L'Arrimage est l'arrangement des Marchandises dans un Vaisseau.

La Sainte-Barbe est la Chambré 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 Magasin des Poudres.

TERMES DE MARINE LES PLUS FAMILIERS:

1^o 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:
Lâcher sa bordée.	Porter vers un endroit:
Garnir le Pont:	Doubler:
Faire le quart.	Croiser.
Virer de bord.	Donner la chasse.
Mouiller:	Bon, mauvais Voilier:
Faire de l'eau:	Isser, frêler les Voiles:
Toucher.	Ranger la côte:
Echouer:	Le bord.
Une Voile:	La rade:
	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 côté du Vaisseau ennemi.
- Faire le quart*, c'est veiller à ce qui se passe dans le Vaisseau & aux environs; chacun fait successivement le quart dans son district; on relève le quart toutes les trois heures & demi.
- Virer de bord*, c'est faire tourner un Vaisseau afin qu'il prête son autre flanc au Vent ou à l'Ennemi.
- Mouiller*, c'est arrêter le Vaisseau en jettant l'Ancre près d'une Terre où on veut descendre.
- Faire de l'eau*, c'est envoyer à terre pour y faire provision d'eau douce pour le Vaisseau.
- Toucher*, se dit quand le Vaisseau heurte contre un rocher caché sous l'eau, sous un banc de sable, &c.
- Echouer*, se dit quand un Vaisseau s'ouvre ou se brise contre 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 veut dire, Nous apperçumes un Vaisseau.
- Amener* veut dire abbatre les Voiles pour s'arrêter ou n'aller pas si vite; le Vainqueur oblige aussi l'Ennemi vaincu d'amener, afin qu'il puisse approcher plus aisément.
- Touer*, signifie se servir de rames dans la Chaloupe qu'on lie au Vaisseau pour le tirer vers la terre, dans certaines occasions.
- Relâcher*, c'est aborder à quelqu'Isle ou Terres dans le courant d'un Voyage pour quelques nécessités du Vaisseau, soit pour le radouber, qui est le raccommoder, ou par quelqu'autre raison.
- Lever l'Ancre*, c'est le tirer du fond de la Mer pour se remettre en marche.
- Porter vers quelque endroit*, c'est diriger la manœuvre & le gouvernail vers cet endroit.
- Doubler*, soit un Cap ou autre Terre avancée en Mer, c'est passer de l'autre côté.
- Croiser*, c'est se tenir long-tems en Mer dans un certain espace, le plus souvent pour attendre que l'Ennemi paroisse, 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.
- Iffer & 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 dinai à bord d'un tel.
- La Rade*, est un endroit en Mer remarqué pour pouvoir y jeter 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 les Mâts & la 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 légers ou les Chaloupes que les Vaisseaux envoient 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 derrière 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.

Letanguage est un défaut de construction d'un Vaisseau, qui fait qu'en voguant, la Proue s'incline perpétuellement vers la Mer.

La Lame est la vague qui vient se briser contre la terre & se dissipe ensuite. Les Lames se succèdent l'une l'autre.

DES SALUTS, SIGNAUX ET PAVILLONS.

Les Saluts se font en Mer par un ou plusieurs coups de Canon, soit en entrant soit en sortant d'un Port, ou quand des Vaisseaux de différentes Nations se rencontrent; les Saluts se rendent. Les Vaisseaux d'une moindre Puissance saluent les premiers de quelques coups de Canon sans boulets, la Puissance supérieure répond par un moindre nombre.

Une autre espèce de subordination est de baisser son Pavillon, lorsqu'on est à portée de la vue de Vaisseaux appartenans à une Puissance supérieure. Baisser le Pavillon, n'est autre chose que de l'approcher & le coler, pour ainsi dire, contre son bâton, de manière qu'il ne voltige plus & qu'il ne soit plus apperçu.

Les Signaux se font de Vaisseau à Vaisseau assemblés pour 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 tems plus ou moins éloignés, signifient tout ce dont on est convenu dans la Flotte; on se sert aussi de ce signal pendant la nuit, quand on est hors de portée de se faire entendre autrement.

Les Feux allumés pendant la nuit, lorsqu'on peut les voir, signifient aussi différentes choses, suivant les endroits du Vaisseau où on les allume.

Il y a des occasions, où pendant le jour on place en différens endroits du Vaisseau des Flammes ou Banderoles de diverses couleurs ou à divers Pavillons, tout cela pour le même but.

PAVILLONS, CORNETTES OU GIROUETTES ;

FLAMMES OU BANDEROLES. *Pl. VI.*

Les Pavillons sont des espèces d'Etendarts plus longs que larges. A. Chaque Nation a son Pavillon particulier.

Indépendamment du Pavillon, les Vaisseaux ont encore des Cornettes ou Girouettes B. plus étroites & plus longues que les Pavillons & terminées par deux pointes.

Les Flammes ou Banderoles C. sont étroites & très longues, terminées par deux pointes.

Les Pavillons & les Cornettes sont les marques distinctives de la Nation à laquelle le Vaisseau appartient; les Banderoles ou Flammes servent d'ornement aux Galères, comme aussi de Signaux aux Vaisseaux.

Places des Pavillons. { Au haut du grand Mât.
 { Au Mât de Beupré.
 { Sur le plancher de la Poupe.

Places des Girouettes. { Au Mât d'Artimon.
 { Au Mât de Misène.

Les Flammes se mettent aux Vergues ou autres endroits pour Signaux.

Nota. En Guerre, on se munit assez communément de Pavillons pareils à ceux des Ennemis, soit pour les tromper en arborant leurs Pavillon, afin de leurs ôter toute méfiance & se sauver, si on n'est pas 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 Misène.

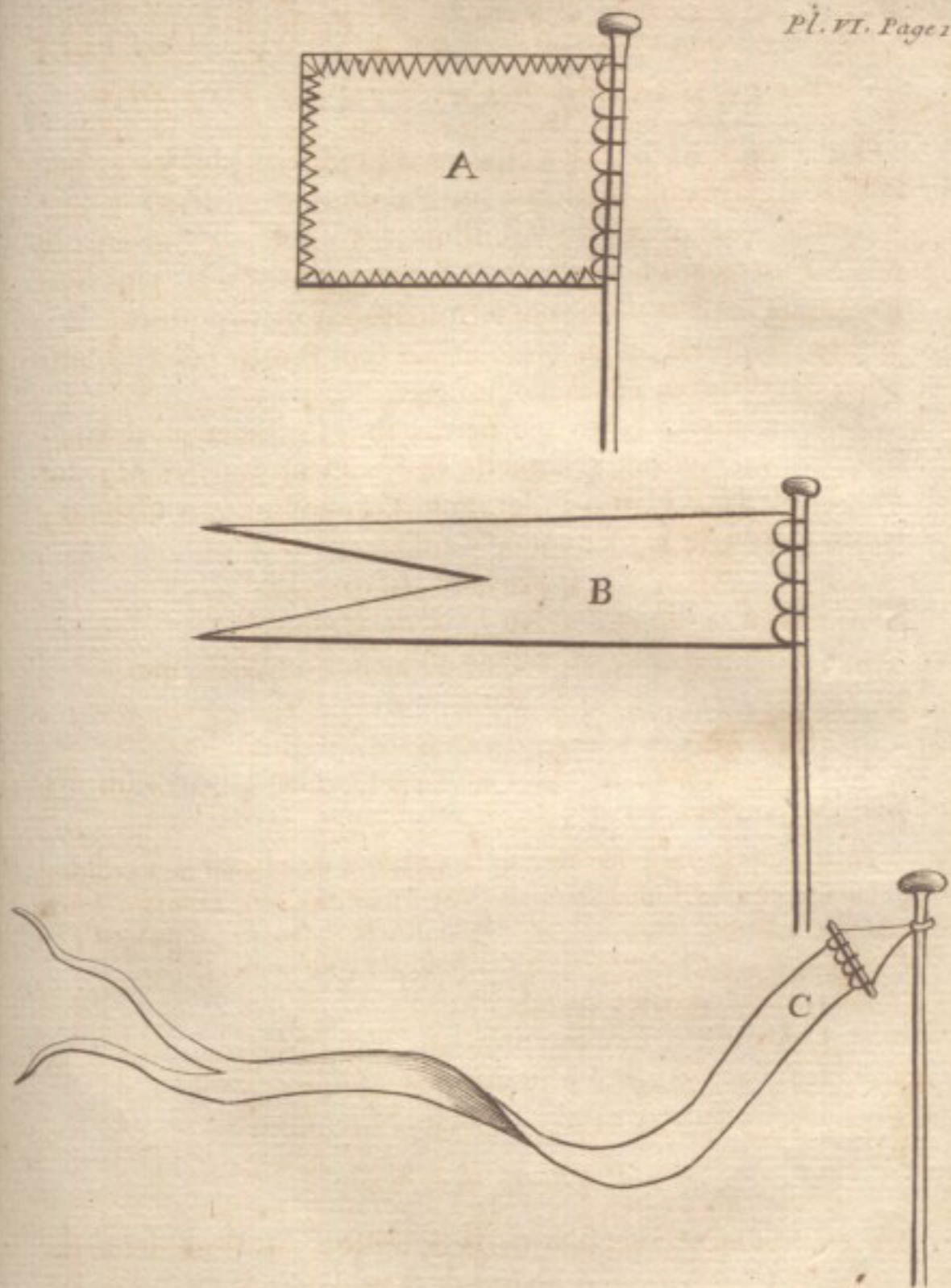
Le Contre-Amiral, au Mât d'Artimon.

Pavillons des Nations.

DE FRANCE — Blanc, le Pavillon royal est semé de Fleurs-de-Lys d'or, & au milieu les Armes de France.

D'ESPAGNE — à 3 bandes rouge, jaune & blanche, la bande blanche chargée d'un Aigle d'or.

DE PORTUGAL — 17 bandes en biais, vertes & rouges successivement, excepté les 2 d'en-



- bas qui sont bleue & rouge, une Croix noire écartelée sur le tout, dont le franc quartier est chargé d'une Croix d'argent.
- D'ALLEMAGNE——fond jaune, au milieu l'Aigle impérial, tenant une épée nue à droite & un sceptre à gauche.
- D'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.
- D'ANGLETERRE——en général rouges, chargés d'une Croix de S. André blanche.
Ecosse & Irlande, blancs, chargés d'une Croix de S. André rouge.
- DE POLOGNE——rouge, chargé d'un Aigle d'argent.
- DE SUEDE——fendu comme une Cornette, bleu chargé d'une Croix d'or.
- DE DANNEMARC——fendu, rouge, chargé d'une Croix d'argent.
- DE MOSCOVIE——blanc, chargé d'une Croix de S. André, d'azur.
- DE ROME——rouge, chargé d'un Ange d'argent.
- DE VENISE——rouge, chargé d'un Lion d'or ailé, 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.
- DE GENNES——blanc, traversé d'une Croix rouge.
- DE RAGUSE——blanc, chargé d'un Ecusson dans lequel est écrit *Libertas*.
- DE MALTHE——blanc, chargé de la Croix de Malthe rouge.
- DE TRIPOLY——verd, chargé de 3 Croissans d'or en triangle, dont les pointes se regardent.

DE TUNIS—les pointes du Pavillon émoussées, 3 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; la blanche chargée de Croissants d'or, les pointes en dehors.

DE MAROC—rouge, bordé tout autour, le bord crénelé sur l'étoffe en dents de scie, la 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 isabelle.

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 3 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

Les Chefs d'Escadre—Ils ont rang de Maréchal de Camp.

Les Capitaines	} Commandans les Gardes Marine.	} ils ont rang de Colonel.	
			de Vaisseaux.
			de Fregates.
			de Flutte. de Brûlot.

Les Lieutenans	{ de Vaisseaux. de Fregates.	} ils ont rang de Capitaine.
----------------	---------------------------------	------------------------------

Les Enseignes de Vaisseaux—ont rang de Lieutenant.
Aydes-Majors.

Artillerie des Vaisseaux.

Commissaires Généraux d'Artillerie.

Capitaines d'Artillerie de Galioles à Bombes;

Lieutenans

Sous-Lieutenans	} d'Artillerie.
Aydes.	

TROUPES DE MER.

100 Compagnies Franches, chacune commandée par un Lieutenant de Vaisseau, Officiers à l'ordinaire.

1 Compagnie de Gardes Pavillon Amiral, commandée par un Lieutenant de Vaisseau, Officiers à l'ordinaire.

3 Compagnies de Garde-Marines, chacune commandée par un Capitaine de Vaisseau.

3 Inspecteurs des Compagnies-Franches.

3 Majors des Compagnies-Franches.

Officiers pour la Police.

Le Secrétaire Général de la Marine.

L'Intendant des Armées navales.

L'Intendant

Les Commis principaux	} des Classes,
Les Commis ordinaires	

Les Intendants de Marine, un à chaque Port,

Les Intendants des Colonies Françaises.

Les Contrôleurs 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 des Matelots. Ils commandent les manœuvres, chacun dans 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 Bosséman 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 Mouffes sont les jeunes Apprentifs Matelots.

Classes de la Marine.

Ce qu'on appelle Classes dans la Marine, est un enrôlement général de Matelots & Pilotes, qui a été fait dans toutes les Provinces Maritimes de la France, & qu'on a réparti en plusieurs Classes qui servent alternativement tous les 3 ou 4 ans.

Les Classes sont répandues dans les Provinces suivantes :

La Guienne.	Le Pays d'Aunis.
La Bretagne.	L'Isle de Ré & d'Oleron.
La Normandie.	La Riviere de Charente.
La Picardie.	Le Languedoc.
Le Poitou.	La Provence.
La Xaintonge.	Les Pays conquis & reconquis.

JUSTICE DE L'AMIRAL

Et Bureaux de l'Amirauté.

Le principal Siège de l'Amirauté, dont l'Amiral de France ou Grand Amiral est le Chef pour juger les procès qui

regardent les Prises, les Vaisseaux échoués &c. se tient au Palais, à Paris. C'est à ce Siège que ressortissent tous les Bureaux de l'Amirauté répandus dans toute la France,

Bureaux.

La Rochelle — Pays d'Aunis,
 Les Sables d'Olonne — Poitou.
 Bourdeaux — Guienne.
 Bayonne — Gascogne.

Nantes. }
 Vannes. }
 S. Malo. } Bretagne.
 Brest. }
 S. Brieu. }
 Morlaix. }
 Quimper. }

Calais. }
 Boulogne. }
 Abbeville. } Picardie.
 S. Valery. }
 Bourg-d'Ault. }

Rouen. }
 Le Treport. }
 Dieppe. }
 Caen. }
 S. Valery en Caux. }
 Fescamp. }
 Le Hawre. }
 Caudebec & Quillebeuf. }
 Honfleur. }
 Dives. }
 Touques. }
 Estrean. }
 Grand-Camp & Isigny. }
 Carentan. }
 La Hogue. }
 Barfleur. }
 Cherbourg. }
 Le Port-Bail. }
 Coutence. }

Marseille. }
 S. Tropés. }
 Toulon. }
 Arles. } Provence.
 Martigues. }
 Frejus. }
 Antibes. }

Narbonne. }
 La Ciorat. } Languedoc.
 Agde. }

Armes des Vaisseaux.

Les Canons, plus ou moins gros.

Les Pierriers, espèces de petits Canons montés en équilibre sur des Fourches qu'on appelle *Chandeliers*. On les charge de balles, de cailloux & autre mitraille.

Les Bombes, dans leurs Galioles.

Les Armes des Troupes de Mer, sont semblables à celles de l'Infanterie sur Terre; elles ont de plus des Haches. On fait aussi usage des Grenades.

Les Grappins sont des espèces de petits Ancres à plusieurs pattes ou crochets, qui, étant jettés d'un Vaisseau à l'autre, le tiennent accroché de façon qu'en tirant les cordes auxquelles les Grappins sont attachés, on approche assez le Vaisseau ennemi, pour pouvoir sauter dedans & y combattre corps à corps.

Des Combats.

C'est ici encore plus que sur Terre, où il est difficile de se ranger en bataille, ou plutôt d'y conserver ses rangs; le vent n'a qu'à changer, tout est confondu ou écarté; la tempête sépare la Flotte & la disperse quelquefois au loin. Les hasards dominant sur la Mer, cependant il y a des Livres d'évolutions d'ordres de batailles, & de moyens de manœuvrer les Flottes entières.

Mais pour donner une notion de l'Armée navale rangée en bataille, il faut sçavoir qu'elle se divise en 3 Escadres, chaque Escadre se pose à distances l'une devant l'autre, en lignes de front.

Chaque Escadre est censée commandée, la première par l'Amiral, la seconde par un Vice-Amiral & la troisième par l'autre Vice-Amiral.

Les Escadres rangées, la première est l'Avant-Garde, la seconde, le Corps de bataille, & la troisième l'Arrière-Garde.

Les Brûlots & autres petits Bâtiments se tiennent assez loin derrière.

Celle des deux Flottes qui a le Vent bon, soit naturellement

lement ou bien qu'elle soit venue à bout de le gagner, arrivé 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 Grappins & 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'assiéger 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, de 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, ne 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 Mythologie est la Description & l'Histoire des Dieux des Idolâtres, inventés & adorés premièrement par les Egyptiens & Pays adjacents, adoptés & augmentés ensuite par les Grecs & les Romains. La connoissance de cet amas d'Idoles, quoiqu'assez vaine par elle-même, est cependant devenue d'une certaine considération parmi nous, pour l'intelligence des plus fameux Poëmes de l'antiquité, & pour nous mettre au fait de quantité d'évenemens supposés, que les grands Peintres ont traité dans leurs Tableaux, ainsi que de nombre de Statues faites par les Sculpteurs les plus renommés. Ces Divinités Payennes, dont il faut avoir quelque notion, composent ce que nous nommons *la Fable*. C'est d'elle que nous tirons des Allégories assez heureuses pour louer les Héros & les Grands Hommes. Les Peintres d'Histoire prennent souvent les Sujets de leurs Tableaux dans la Mythologie, & les Sculpteurs en représentent les Divinités.

PRINCIPAUX DIEUX DES EGYPTIENS.

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 du Nil, ou ayant un bonnet, sur sa tête terminé par des cornes de Bœuf &c.

ISIS,

Elle est dépeinte ayant un Croissant ou une Lune sur la tête, ou ayant plusieurs mammelles, des aîles de Vautour, hermaphrodite &c.

HORUS.

Il est dépeint en Enfant accompagné d'un Serpent, ou en Homme fait, ayant une tête d'Épervier, 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	} débrouille le Cahos, amas confus de la matiere & sépare les 4 Elémens qui sont :	
ou		
La Nature		
ou		
Le Destin		Le Feu.
		L'Air.
		La Terre.
		L'Eau.

Le Feu est l'Elément du Soleil.

<i>L'Air</i> 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 Temps. 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 première 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, entassèrent des Montagnes l'une sur l'autre, & allèrent 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 allèrent au Temple de Themis, Déesse de la Justice, pour sçavoir d'elle comment ils pourroient repeupler la Terre.

Elle leur dit de jeter par-dessus leurs épaules les os de leurs Grand-Mere. Ils interprétèrent 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 Temps.

§ 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 Hécate, 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, Mésfager des Dieux.

SATURNE.

Saturne, qui est le Temps & le pere de Jupiter, de Neptune & de Pluton, se représente en Vieillard, aîlé, tenant une faux 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 & rongant 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.

J U P I T E R.

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.

J U N O N.

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.

N E P T U N E.

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.

P L U T O N.

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.

D I A N E.

Diane, Déesse de la Chasteté, ou la Lune, ou Hécate aux Enfers. Ses attributs, comme Diane, sont un arc, des flèches & des Chiens de Chasse, & comme Lune, un Croissant au dessus du front. Son Char est traîné par deux ou quatre Biches.

M A R S.

Mars, Dieu de la Guerre, est dépeint armé de pied en cape, avec Casque, Cuirasse &c. ayant un Coq auprès de lui.

V E N U S.

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.

C U P I D O N.

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 flèches.

V U L C A I N.

Vulcain, Dieu du Feu, mari de Venus, est représenté boiteux, & dépeint en Forgeron, tenant un gros marteau.

C É R É S.

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.

B A C H U S.

Bachus, Dieu du Vin, est couronné de pampres de vignes & de raisins, tenant d'une main une Coupe & de l'autre un Tirsé (*qui est une Goule entourée de seps de vigne.*) Son Char est traîné par des Tigres ou par des Panthères. Le Bouc lui est consacré.

M I N E R V E O U P A L L A S.

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 guerrières.

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 préside à la Poésie, 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 lumière, 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 ailes à la tête & aux talons, & tient à la main son Caducée (*baguette, le long de laquelle sont deux Serpents entortillés, terminée par deux ailerons.*) 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

porte 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 & Messagere de Junon, est représentée jeune, ailée & 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 ailes de Papillon.

POMONE.

Pomone, Déesse des Fruits ou de l'Automne, est représentée plus âgée que Flore, & entourée 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 espèce 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*. On les dépeint en jeunes & belles Filles, toutes nues, s'entrelaçant l'une l'autre par les bras & par les mains. Elles accompagnent presque toujours *Venus*.

Les neuf Muses.

Clio.	Erato.
Melpomène.	Calliope.
Thalie.	Uranie,
Euterpe.	Polymnie.
Terpsicore.	

Clio préside à l'*Histoire*. Ses attributs sont une Couronne de laurier sur la tête, une Trompette à la main droite, un Livre à la main gauche.

Melpomène préside à la *Tragédie*. Ses attributs sont d'être superbement vêtue, chaussée avec des Cothurnes, tenant d'une main des Sceptres & des Couronnes, & de l'autre un Poignard.

Thalie préside à la *Comédie*. Ses attributs sont d'être couronnée de lierre, un Masque à la main & des Brodequins aux jambes.

Euterpe préside à la *Musique*. Ses attributs sont d'être couronnée de Fleurs; elle tient un papier de Musique.

Terpsicore préside à la *Danse*. Ses attributs sont une Couronne de guirlandes, & un Tambour-de-Basque à la main.

Erato préside à la *Poësie Lirique*. Ses attributs sont une Couronne de Roses & de Myrthe, tenant d'une main une Lyre, de l'autre un Archet, & à côté d'elle un petit Cupidon ailé & armé.

Calliope préside à la *Poësie Historique*. Elle a un air majestueux; elle est couronnée de lauriers; elle tient d'une main une Trompette, & de l'autre un Poëme Epique, tel que *l'Iliade*, *l'Ænéide* &c.

Uranie préside à l'*Astronomie*. On lui donne une Robbe bleue, parsemée d'Etoiles; on la couronne d'Etoiles; elle tient un Globe à la main.

Polymnie préside à l'*Eloquence*. Ses vêtements 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 ailes, suit les Muses, & est toujours au sommet de ces Montagnes. On le dépeint dans l'attitude 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.	Les Néréides.
Glaucus.	Les trois Syrènes.
Les Tritons.	

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 Néréides 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 Syrènes { Parthenope. } ou { Aglaophème
sont nommées { Ligée. } { Pisinoé.
{ Leucosie. } { Thelxiepie.

On les dépeint toutes nues, leurs cuisses terminées en queues de Poisson; elles nagent sur la superficie de la Mer. L'une tient un Miroir oval, l'autre deux Flûtes, & la troisième une Lyre.

Elles enchantoient par leurs beauté & la douceur de

leurs sons; mais elles précipitoient dans la Mer & dévoient ceux qui s'en laissoient approcher.

LES DIVINITÉS DES BOIS ET DES EAUX DOUCES.

Pan, Dieu des Bois.	Les Amadryades.
Les Faunes & les Silvains.	Les Fleuves.
Les Satyres.	Les Nayades ou Nymphes.
Les Dryades.	

Pan, Dieu des Bois, des Bergers & des Chasseurs, se 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 les peint environnées 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 Rivières, aux Ruisseaux & aux Fontaines. Celles des Rivières ou des Ruisseaux considérables, sont appuyées sur une Urne plus ou moins grosse, de laquelle sort la Rivière 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 Phlégéon.

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 Phlégéon, 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, & envoient les bonnes dans les Champs-Elizés.

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 supplices des Méchans & des Criminels.

Les plus fameux Criminels sont : } Les Danaïdes,
Tantale.
Ixion.
Prométhée.
Sisyphé.

Les Danaïdes, au nombre de 49, tirent perpétuellement de l'eau avec des sceaux percés; pour avoir assassiné leurs maris en une nuit.

Tantale a une soif dévorante; il est au milieu de l'eau, qui s'éloigne de sa bouche à mesure qu'il veut boire; pour avoir fait manger aux Dieux son fils qu'il avoit tué.

Ixion est attaché tout le long du dos sur la circonférence d'une roue qu'une Furie tourne perpétuellement; pour avoir voulu violer Junon.

Prométhée est attaché à un rocher; un Vautour vient tous les jours lui manger le foie; pour avoir dérobé le feu du Ciel.

Sisyphé, infigne Voleur, roule perpétuellement une grosse pierre du bas d'une montagne en haut, où elle lui 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.
Lachésis tourne le Fuzeau.
Atropos tient les Ciseaux pour couper le fil de la vie.

Les trois Furies ou Euménides.

Leur office est d'exécuter les ordres de Pluton & des Juges, pour tourmenter les méchantes Ames,

Alecto.

Mégeré.

Tisyphé.

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.

Cæleno.

On les représente avec un visage de Femme, les mamelles pendantes, des ailes de Chauve-Souris, des griffes au bout des mains & des pieds, des jambes d'oiseau de proie, & 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 célèbres 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 Minotaure, 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, ou d'autres matières. On en avoit dans les familles, où on les regardoit comme protecteurs.

Les Dieux Pénates étoient à peu près la même chose. Ceux-ci étoient regardés comme Dieux Tutélaires des maisons.

Les douze Sybilles.

Les Sybilles étoient de vieilles femmes qui prophétisoient avec enthousiasme, comme étant inspirées. Il y en 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.

Solon.

Chilon.

Pyttacus.

Bias.

Cléobule.

Periandre.



L'ASTRONOMIE.

DE L'ASTRONOMIE.

L'Astronomie se représente vêtue de bleu, couronnée d'Étoiles, tenant d'une main un Globe céleste, & de l'autre un Compas sphérique.

Les trois Systèmes du Monde.

L'arrangement général de l'Univers a été conçu 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 Danemarck l'an 1546, mort en l'an 1601.

SYSTÈME 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 Étoiles fixes.

3°. Au Ciel de chacune des sept Planettes { Saturne. Mercure.
Jupiter. Venus.
Mars. La Lune.
Le Soleil.

O

La région élémentaire a pour centre la Terre. Elle commence sous la cavité du Ciel de la Lune, & renferme

les quatre élémens $\left\{ \begin{array}{l} \text{Le Feu.} \\ \text{L'Air.} \\ \text{L'Eau.} \\ \text{La Terre dont le Globe est immobile} \\ \text{au centre de l'Univers.} \end{array} \right.$

La Terre est composée de terre & d'eau, l'Air & les Eaux célestes entourent la Terre, & sont eux-mêmes entourés par le Feu.

Nota. Les 7 Planettes ci-dessus, suivant Ptolomée, ont chacune non-seulement le nom d'une Divinité payenne, mais on les a encore désigné par des marques particulières. De plus les Alchimistes ont donné 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 dire du Fer, on dit du Mars &c.

Noms.	Marques.	Métaux.
Saturne	♄	Le Plomb.
Jupiter	♃	L'Etain.
Mars	♂	Le Fer.
Le Soleil	☉	L'Or
Mercuré	☿	Le Vif-Argent.
Venus	♀	Le Cuivre.
La Lune	☾	L'Argent.

SYSTÈME DE COPERNIC.

Copernic a composé un systême du Monde bien différent de celui de Ptolomée, ou plutôt il l'a dirigé & perfectionné sur les idées de Pythagore, d'Aristarque de Samos & du Cardinal Cusa. Ce Systême a le mérite de suivre les règles générales de la Nature, & de les reconnoître par-tout dans l'arrangement de l'Univers, & c'est en cela-même qu'il est préférable à tous les autres; aussi est-il généralement adopté. Le voici:

Le Soleil est un Globe de lumière roulant sur lui-même au centre de l'Univers qu'il ne quitte jamais. Il éclaire les sept Planettes suivantes.

Planettes de Copernic.

Inférieures entre le Soleil & la Terre. $\left\{ \begin{array}{l} \text{Mercuré.} \\ \text{Venus, l'Etoile du point du} \\ \text{jour, l'Etoile du Berger.} \end{array} \right.$

La Terre.

La Lune, Planette de la Terre.

Supérieures au-delà de la Terre & de la Lune. $\left\{ \begin{array}{l} \text{Mars.} \\ \text{Jupiter avec ses quatre Lunes} \\ \text{ou Satellites.} \\ \text{Saturne avec ses cinq Lunes} \\ \text{ou Satellites.} \end{array} \right.$

Le tout enveloppé par le Firmament bleu, séjour des Etoiles fixes, soit Signes, soit autres Constellations.

SYSTÈME 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 Mercuré, 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 lumière 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.

Mercuré 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 28 degrés, il est presque toujours confondu dans ses rayons; ce qui fait qu'on l'aperçoit 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 diamètre (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 aplatie 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 lumière est rougeâtre.

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.

Satellit ^{es} .	{	Le plus proche en	1 jour	18 heures	29 m.
		Le second en	3 jours	13 heures	18 m.
		Le troisième en	7 jours	4 heures	
		Le quatrième 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 troisième en	4 jours	13 heures	47 m.
		Le quatrième en	15 jours	22 heures	41 m.
		Le cinquième en	72 jours	8 heures	

DES POLES DU MONDE,

DE CEUX DE LA TERRE ET DE SES MOUVEMENTS.

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.

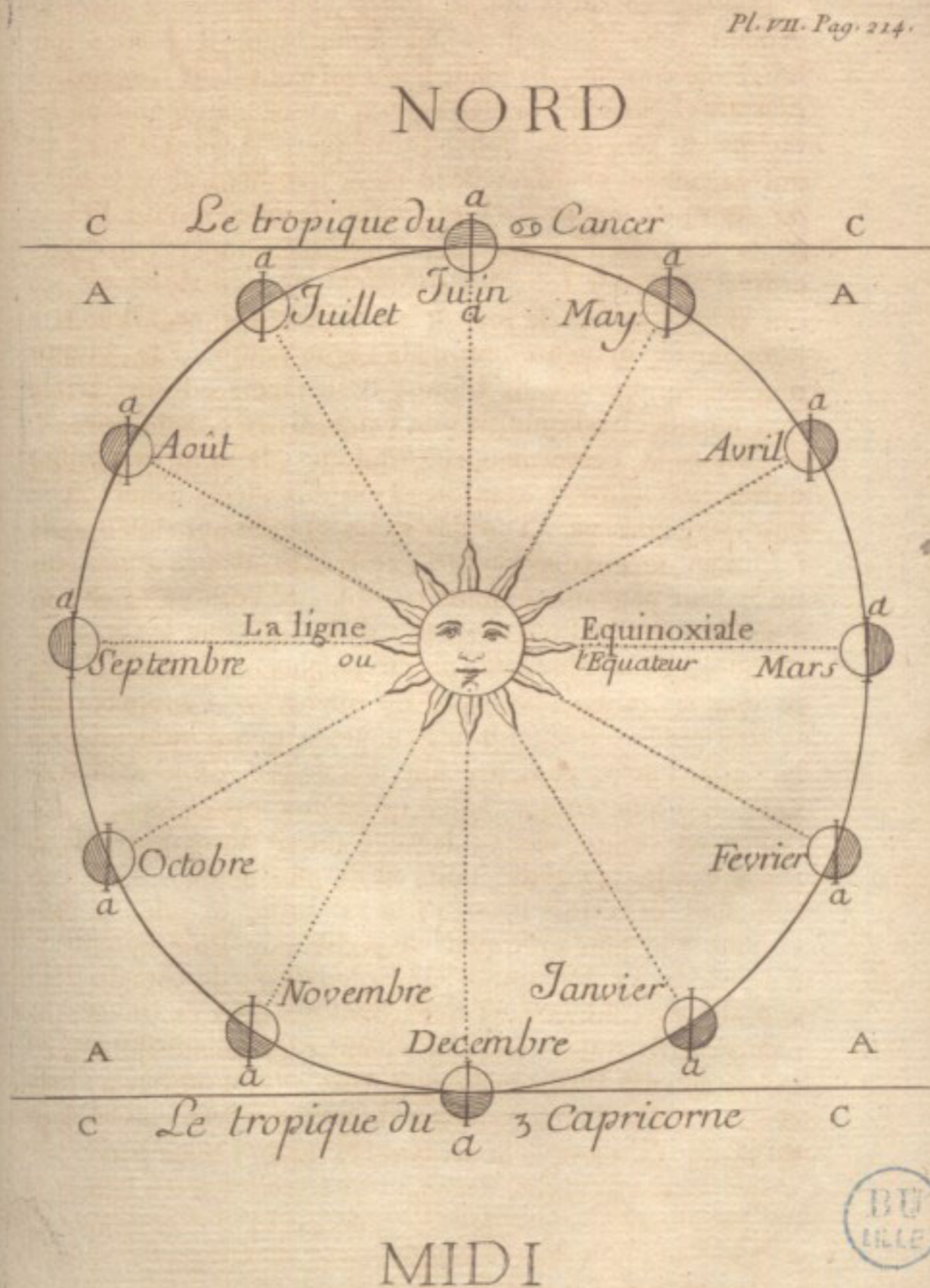
Son second mouvement, qui est de circuler autour du Soleil en 365 jours 49 m. 12 s. ne décrit pas exactement un cercle, mais un véritable oval très court, à l'un des foyers ou centres duquel le Soleil est placé; ce qui va être expliqué plus au long.

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 *aaa* &c. conservant toujours sa même direction parallèle 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 la direction aux deux Poles, & la lumière 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 lumière se retire, jusqu'à ce que le rayon qui va du Soleil à la Terre, passe par une parallèle CCCC à l'Equateur ou Ligne équinoxiale, qu'on nomme Tropicque, & 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'Été en Juin, & le Solstice d'Hyver en Décembre.



LE ZODIAQUE OU LES DOUZE SIGNES

ET L'ECLIPTIQUE.

Immensément 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 particulière 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'Été.
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, séjour 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.

S Ç A V O I R :

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-à-dire, que dans la Zone torride il n'y a qu'une Saison, qui est l'Été, grande chaleur & les jours sont égaux aux nuits toute l'année.

Dans les Zones tempérées l'année a quatre Saisons; le Printems, l'Été, 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 progrès & son retour sont presque imperceptibles pendant quelques jours, c'est-à-dire, qu'alors en 8 ou 10 jours on ne s'aperçoit 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'Été & les jours les plus longs de l'année vers le 20 Juin. Les trois mois d'ensuite font notre Été 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'Été 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'Été 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'Été & 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'Été 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, à 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 Bouffole y conduit sur Mer.) Si on traverse d'un Méridien à un autre, d'Orient en Occident ou d'Occident en Orient, l'espace qu'on parcourt se nomme *Longitude*.

DE LA SPHERE.

Pour rendre palpables les systèmes 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;

S Ç A V O I R :

Le Cercle de l'Equateur.
 Le large Cercle du Zodiaque, au milieu duquel est la Ligne de l'Ecliptique.
 Les 2 Cercles des Tropiques.
 Les 2 Cercles polaires.
 Le Cercle des Horizons.

tous ceux-ci viennent d'être expliqués.

Les deux Colures sont proprement deux Méridiens qui coupent l'Equateur ou Ligne équinoxiale en 4 points. L'une la coupe aux deux Solstices, autrement Terrestices d'Hyver & d'Eté, l'autre Colure aux deux Equinoxes de Printems & d'Automne.

Explication de la Planche VIII.

Cette Planche est destinée à servir de récapitulation à la plupart des choses qu'on vient de dire.

Le Soleil au centre.

AA La Ligne équinoxiale & un Horizon.

EEEE Les deux Tropiques, ☊ celui du Cancer, ☋ celui du Capricorne.

Les Signes rangés le long du Zodiaque qui coupe la Ligne équinoxiale au point ♎ la Balance & au point ♈ le Bélier.

D La Terre & la Lune faisant leurs cours annuel.

BBBB La Zone torride.

EMEM } Les deux Zones tempérées.

EmEm } Les deux Zones tempérées.

MMmm Les deux Cercles polaires.

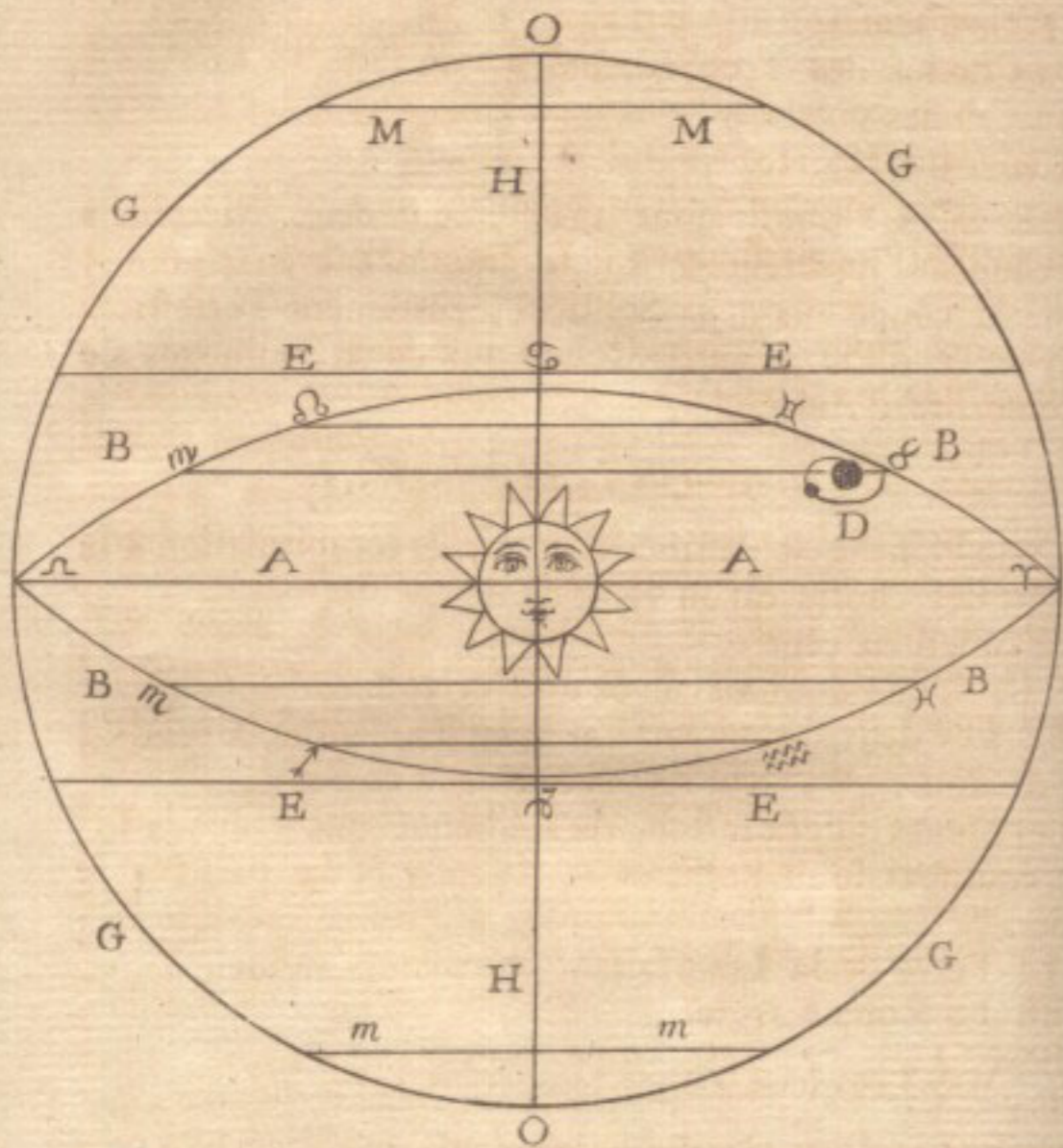
OO Les deux Zones glaciales & les deux Poles.

HH Un Méridien.

GGGG Le Firmament.

L A L U N E.

La Lune est la Planette de la Terre, elle l'éclaire lorsqu'elle est éclairée elle-même par le Soleil. Elle tourne autour de la Terre & ne l'abandonne jamais. On distingue



sur sa surface plusieurs tâches irrégulières répandues çà & là, les unes lumineuses, les autres plus brunes, ce qui forme des apparences de Montagnes, de Terres, de Lacs &c.

La Lune tourne autour de la Terre, non en rond mais en oval & d'un sens qu'elle paroît parcourir chaque mois les 12 Signes du Zodiaque; ce qui fait qu'elle s'avance par jour de 12 degrés vers l'Orient. Elle tourne en un an autour du Soleil conjointement avec la Terre.

Le mois *periodique* de la Lune est le tems qu'elle emploie à revenir au même point du Zodiaque dont elle étoit partie le mois précédent. Ce mois est de 27 jours 7 heures 48 minutes.

Le mois *Synodique* de la Lune est le tems compris entre une nouvelle Lune & la suivante. Il est de 29 jours 12 heures 44 minutes.

Des Phases de la Lune.

La Lune reçoit sa lumière du Soleil, & elle circule en oval autour de la Terre; tout cela vient d'être dit, mais comme dans un oval les deux bouts sont plus loin l'un de l'autre & les deux côtés plus rapprochés, cette façon de circuler en oval rend la Lune plus près de la Terre quand elle parcourt les côtés de l'oval, & plus éloignée quand elle est à l'un ou à l'autre bout. Pendant son cours de chaque mois, elle est de jour en jour plus ou moins éclairée par le Soleil. Ces vicissitudes d'ombre & de lumière se nomment les Phases de la Lune.

1^{re} Phase, Nouvelle Lune. CONJONCTION.

Le jour de la Nouvelle Lune est le commencement du mois lunaire. Ce jour le Soleil l'éclaire par derrière, ainsi nous ne pouvons pas jouir de la réflexion de sa lumière. Elle se trouve alors à un côté de son oval,

2^e Phase, le Croissant & le 1^{er} Quartier. QUADRATURE.

Le lendemain, son bord occidental se voit éclairé comme un filet de lumière en portion de Cercle. Cette lumière s'étend de jour en jour sur la Lune & se nomme le Crois-

sant jusqu'à ce que toute sa moitié occidentale soit éclairée, alors elle est parvenue à son Premier quartier & à un bout de son oval.

3^e Phase, Pleine Lune. OPPOSITION.

La lumière s'étend de plus en plus jusqu'à ce que la Lune soit entièrement éclairée; ce qui se nomme Pleine Lune. Elle est alors au côté de son oval, vis à vis le Soleil qui en éclaire le Globe entier, c'est-à-dire, la face qui nous regarde.

4^e Phase, le Décours & le Dernier Quartier.

QUADRATURE.

Le côté qui avoit été éclairé au Premier Quartier est maintenant celui qui s'obscurcit petit à petit; alors la Lune est dite en décours, & lorsque l'ombre s'est emparée de toute la moitié occidentale, dans cet état elle est parvenue à son Dernier Quartier & à l'autre bout de son oval.

Enfin l'ombre gagnant de plus en plus, la Lune s'obscurcit totalement & devient la Nouvelle Lune du mois suivant.

Nouv. Lune. ● Conjonction—petite distance de la Terre
 1^{er} Quartier. ☾ Quadrature—grande distance de la Terre.
 Pleine Lune. ○ Opposition—petite distance de la Terre.
 2^{er} Quartier. ☽ Quadrature—grande distance de la Terre.

OBSERVATIONS SUR LES PLANETTES.

Tout ce qui a été observé à l'égard des Planettes, donne un soupçon assez bien fondé que, la Planette la Terre, étant habitée par les hommes & par les animaux, toutes les autres pourroient bien l'être aussi par des êtres quelsconques, car elles sont toutes éclairées par le Soleil; elles tournent toutes autour de lui. Les plus éloignées ont plusieurs Lunes qui les éclairent &c.

Planche IX.

La Planche IX. a été faite pour exposer aux yeux l'apparence de Jupiter & de Saturne avec leurs Satellites, & en même tems pour donner une idée du volume du Soleil,

en comparaison de toutes les Planettes. Ne pouvant dans un si petit espace en mesurer exactement les véritables dimensions & distances, cette représentation, quoiqu'imparfaite, doit servir à faire appercevoir qu'il est plus vraisemblable que des petits corps se meuvent autour d'une masse 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'elles arrivent, sont la marque la plus évidente de l'infailibilité de l'Astronomie & de la justesse de ses calculs.

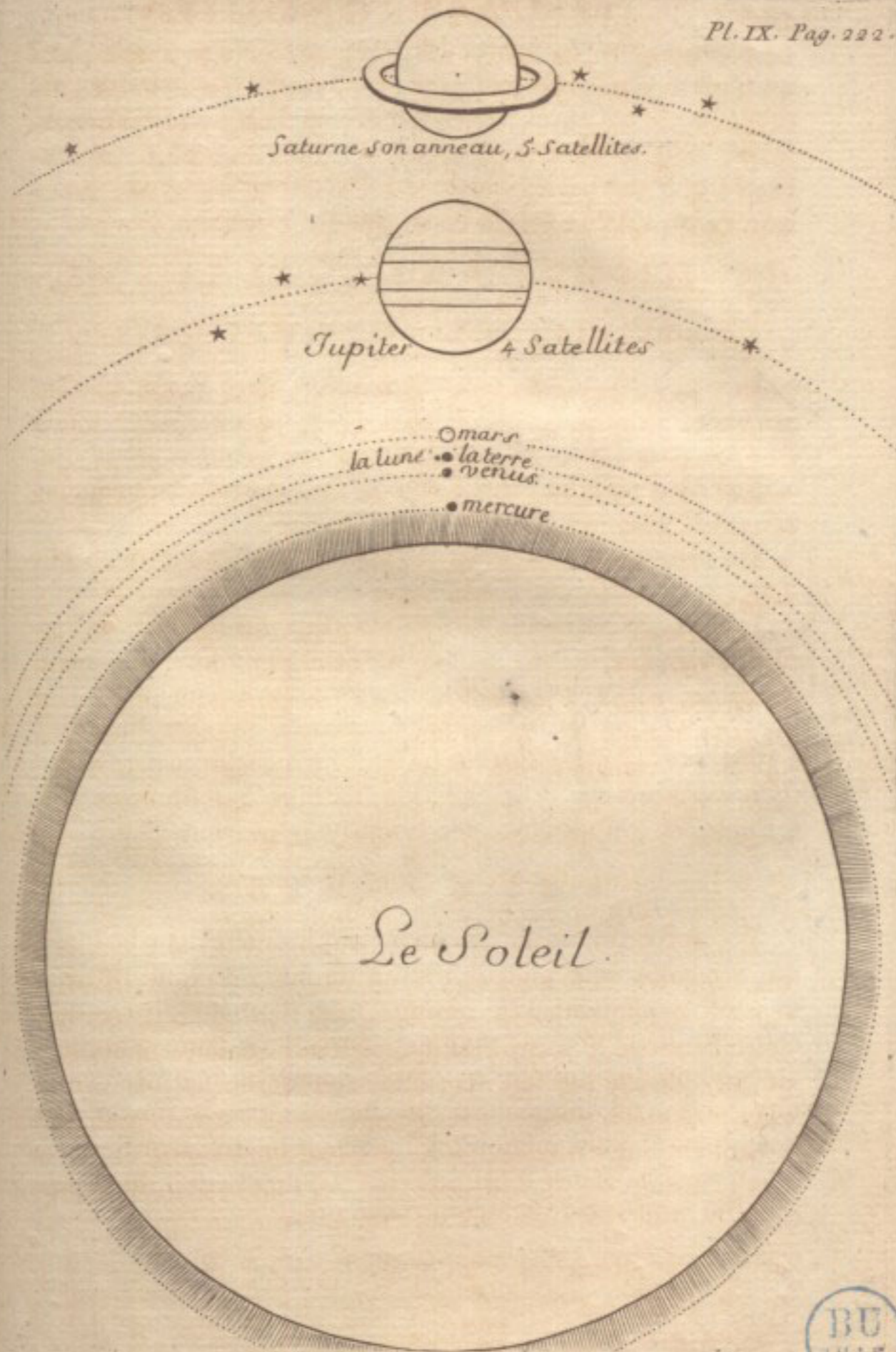
Le Soleil nous est éclipsé plus ou moins par la Lune quand elle passe entre lui & la Terre.

La Lune est éclipsée en partie ou totalement quand la Terre se rencontre entre la Lune & le Soleil.

Les quatre Satellites de Jupiter, qui lui servent de Lunes, tournent autour de lui & s'éclipsent successivement à nos yeux lorsqu'ils passent derrière ou devant lui; mais comme le premier, qui est le plus proche de cette Planette, y passe très fréquemment & jusqu'à 15 ou 18 fois par mois, on a composé des Tables de ses Eclipses qui sont très utiles pour la connoissance des longitudes en Mer.

DES COMÉTÉS.

Un Astre nouveau qui paroît subitement dans le Ciel, qui s'y laisse voir plus ou moins de nuits & qui disparoît ensuite totalement, se nomme une Comète, parce que cette Etoile est presque toujours environnée d'une chevelure de rayons de lumière ou d'une queue de pareils rayons quelquefois très longue: cette chevelure & la queue ont quelquefois paru ensemble; la queue se dirige ordinairement au Couchant. L'origine des Comètes est jusqu'à présent inconnue & très peu intéressante.



Des Etoiles fixes & Constellations du Firmament.

Il est aisé de distinguer à la veue seule les Etoiles fixes des Planettes qu'on nomme aussi Etoiles errantes. La lumiere des fixes est en un mouvement perpétuel qui papillote continuellement à la veue. Les Planettes n'ont aucun mouvement dans leurs lumiere.

La prodigieuse quantité d'Etoiles fixes répandues dans le Firmament bleu, a déterminé les hommes à rassembler sous un même nom celles qui s'avoisinent assez pour composer des pelotons ou assemblages d'Etoiles. Cette idée ayant été exécutée, la veue & l'imagination furent fixées moyennant le nom particulier qui fut imposé à chaque assemblage. On a donc appelé une certaine quantité d'Etoiles voisines l'une de l'autre la grande Ourse, d'autres la petite Ourse, une troisième Orion &c. Cela fait, on a toujours retrouvé l'Ourse, Orion &c. Mais par malheur on ne s'en est pas tenu à cette simple indication, on a barbouillé ce qu'on vouloit nettoyer, en dessinant sur les Globes & sur les Mappemondes célestes les figures même des Héros, des Dieux, des Animaux, des Insectes &c. dont le nom étoit attribué à chaque Constellation. On a donc enveloppé les Constellations dans des figures qu'on a été contraint de mal articuler dans le dessein, d'entremêler, de tronquer, d'estropier; & cet abus a si bien pris, qu'on ne voit ni Globes ni Mappemondes où les Etoiles ne soient noyées & abîmées dans un fatras de toutes ces figures desagréables. La confusion devient bien encore plus grande lorsqu'on s'avise de les enluminer de toutes couleurs.

La grande difficulté pour remédier à tous ces inconvéniens, est qu'il a été indiqué certaines Etoiles à l'épaule, au pied, à la queue &c de plusieurs de ces figures; cependant ne pourroit-on pas, en conservant les noms, entourer chaque Constellation & la jalonner, pour ainsi dire, dans tout son pourtour avec des lignes droites d'une Etoile à l'autre successivement, tâchant de marquer des retours pour le pied, l'épaule &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 de voir si elle est meilleure ; on a fait en sorte que les Constellations ressemblassent , autant que faire se peut , à leurs noms. Par exemple , on a tâché de représenter la grande Ourse comme un animal à quatre pieds, l'Hydre comme un Serpent &c.

On aperçoit dans le Ciel des Etoiles de six grandeurs différentes , & on les cote depuis premiere grandeur jusqu'à sixieme grandeur. On compte aussi les nébuleuses , c'est-à-dire , celles dont la lumiere est sombre & brouillée ; ce qui fait sept ordres d'Etoiles.

PLANISFÈRE ARCTIQUE

PLANCHE X.

Pour aider à concevoir l'exposition du Ciel , il faut avertir que le centre de cette Mappemonde est celui de l'Ecliptique ; ainsi la circonférence coupe les douze Signes comme par la moitié , dont l'une est exprimée sur cet Hémisphère & l'autre sur celui de la Planche suivante , qui est l'Hémisphère antarctique.

Centre de l'Ecliptique.

* *Le Pole arctique.*

A *La grande Ourse* ; elle est remarquable par 7 Etoiles très brillantes qui forment sa croupe & sa queue. Le Vulgaire appelle ces 7 Etoiles *Le grand Chariot* ou *le Chariot de David* , supposant que les quatre disposées en quarré sont les quatre roues du Chariot , & que les trois autres , au bout l'une de l'autre , sont les chevaux. La Constellation , comme on voit , s'étend au-delà.

B *La petite Ourse* près du Pole est entièrement composée de 7 Etoiles , dont quatre sont rangées en quarré comme les quatre du Chariot cy-dessus , & trois au bout l'une de l'autre , comme les trois dudit Chariot ; mais celui-ci est à contresens de l'autre. Le plus en avant de ces trois chevaux-ci ou plutôt l'Etoile du bout de la queue de la petite Ourse , est à

peu

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 écliptique qui représente la partie boréale des douze Signes , en commençant par les Signes septentrionaux & finissant par les méridionaux.

L'autre Hémisphère donnera leurs partie australe.

SIGNES SEPTENTRIONAUX.

LEURS PORTIONS BORÉALES.

- C** *Le Belier* ; il a trois Etoiles remarquables , une de la deuxieme grandeur , une de la troisieme grandeur & une de la quatrieme grandeur.
- D** *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 *Paliiovini* ou *l'œil du Taureau.*
- E** *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.
- F** *Le Cancer* ou *Ecrevisse* ; son Etoile la plus remarquable , quoique nébuleuse , se nomme *Présépe* ou *la Crèche.*
- G** *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.
- H** *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.*

P

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 *Antharès*, après laquelle est une trace de très petites Etoiles terminée par une Etoile de la troisieme grandeur, nommée *le 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 précisément 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.
- Z *Le Chartier ou l'Eriçon* ; 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.
- A *La grande Ourse*, ci-devant décrite.
- aa *La Chevelure de Berenice* ou *l'Etoile pouffiniere*, est un amas d'Etoiles brillantes.
- bb *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*.
- cc *La Couronne septentrionale* ; elle a huit Etoiles dont une de deuxieme grandeur.
- dd *Le Serpenteire* ou *Ophiucius* & *le Serpent* DD EE. L'Etoile la plus claire du Serpenteire 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.
- ee *L'Aigle*, il a plusieurs petites Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur, & une plus belle de deuxieme grandeur.
- ff *Ganimede* ou *Antinous*. On n'y voit que des Etoiles de la quatrieme & cinquieme grandeur.
- gg *Le Dauphin* ; il a à sa tête quatre Etoiles de la quatrieme grandeur, formant entr'elles un losange.
- hh *Le petit Cheval* ; il n'a aucune Etoile remarquable.
- ii *Pezaze* ; 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.

- ll *Cassiope* ; ses Etoiles sont très luisantes, sur-tout les
P ij

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 Flèche*; 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.

PLANISPHERE ANTARCTIQUE.

Les douze Signes du Zodiaque étant coupés chacun en deux portions par la ligne circulaire de l'Ecliptique, leurs portions boréales est exprimée dans le précédent Planisphere & cottée par des lettres. Les mêmes lettres vont servir ici attendu que ce Planisphere antarctique est terminé par la même Ligne ecliptique, le long de laquelle sont distribuées les portions australes des mêmes Signes; ainsi on dira:

SIGNES SEPTENTRIONAUX.

LEURS PORTIONS AUSTRALES.

<i>C</i>	<i>Le Belier.</i>	} Leurs description est dans le Planisphere arctique ci-dessus.
<i>D</i>	<i>Le Taureau.</i>	
<i>E</i>	<i>Jumeaux.</i>	
<i>F</i>	<i>Le Cancer.</i>	
<i>G</i>	<i>Le Lion.</i>	
<i>H</i>	<i>La Vierge.</i>	

SIGNES MÉRIDIIONAUX.

LEURS PORTIONS AUSTRALES.

<i>I</i>	<i>La Balance.</i>	} Leurs description est dans le Planisphere arctique ci-dessus.
<i>L</i>	<i>Le Scorpion.</i>	
<i>M</i>	<i>Le Sagittaire.</i>	
<i>N</i>	<i>Le Capricorne.</i>	
<i>O</i>	<i>Le Verseau d'eau.</i>	
<i>SP</i>	<i>Les Poissons.</i>	} <i>Le Poisson austral</i> y est tout entier.
<i>CP</i>	<i>Le Poisson austral</i>	

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.

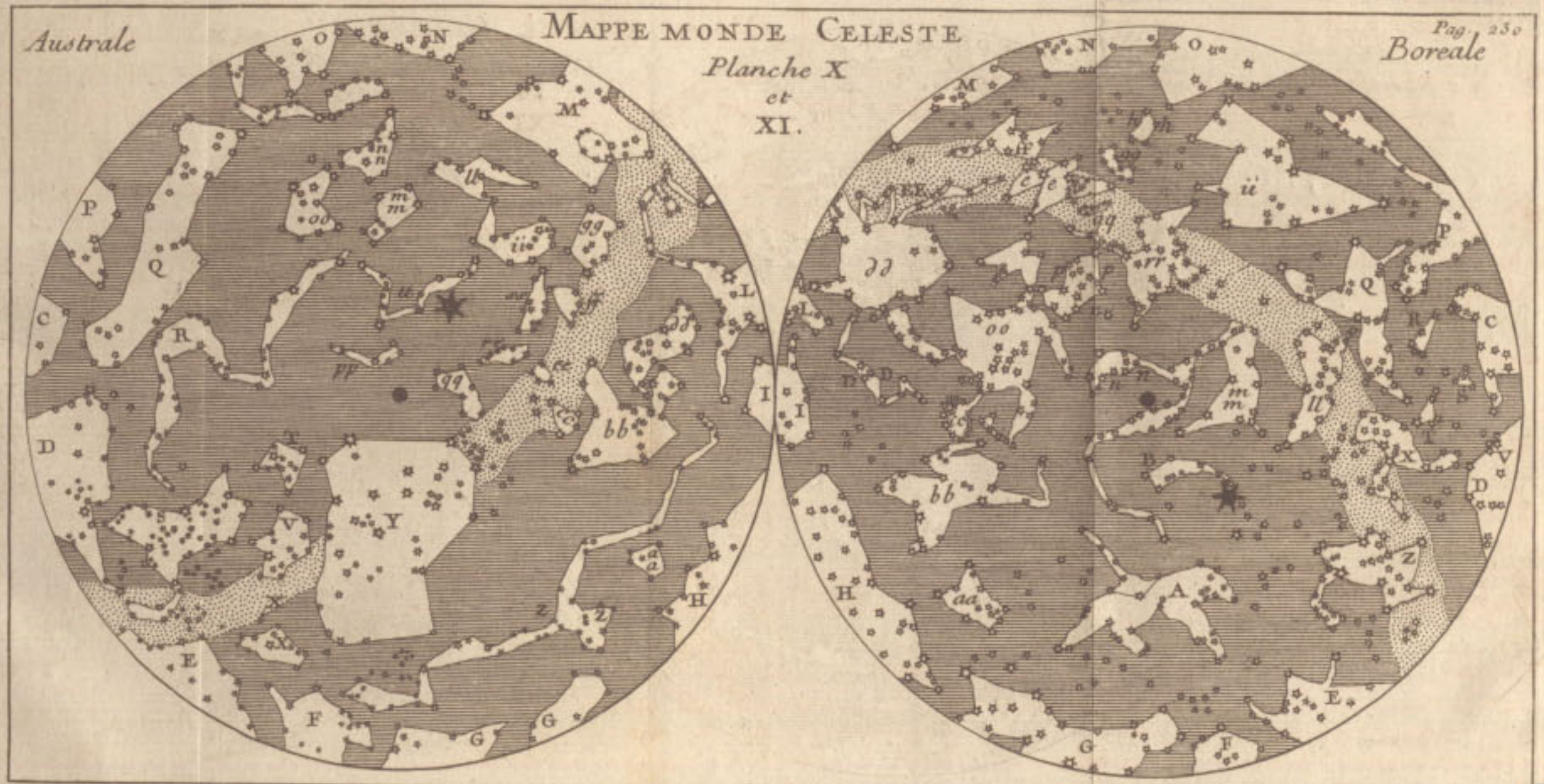
T *La Colombe*; elle est remarquable par une Etoile brillante de la deuxieme grandeur.

- V *Le grand Chien* ; il a d'un côté une Etoile de la deuxième grandeur , & au côté opposé deux Etoiles de la troisième grandeur. Son Etoile qu'on nomme *Sirius* ou *la Canicule* est de la première grandeur.
- X *Le petit Chien* ; il a une Etoile claire de la première 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 première 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 première grandeur.
- z *La Coupe* qui y est unie vers le milieu de sa longueur , a plusieurs Etoiles dont il se forme un carré. La queue de l'Hydre a une Etoile claire de la deuxième grandeur.
- aa *Le Corbeau* ; il a aux ailes deux Etoiles de la deuxième 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 Voie 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,



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'Étoiles 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^o. 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^o. Il faut y tracer un Cadran horizontal de la manière 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 GG qui deviendra la ligne de six heures tant du matin que du soir.

Tracez légèrement le modèle du Stile, afin d'effacer ces traces quand le Cadran sera achevé: pour le tracer, de la jonction de la seconde ligne susdite, GH GG 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 & fera la forme & la grandeur du Stile que vous taillerez par la suite sur ce modèle, 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 parallèle 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.

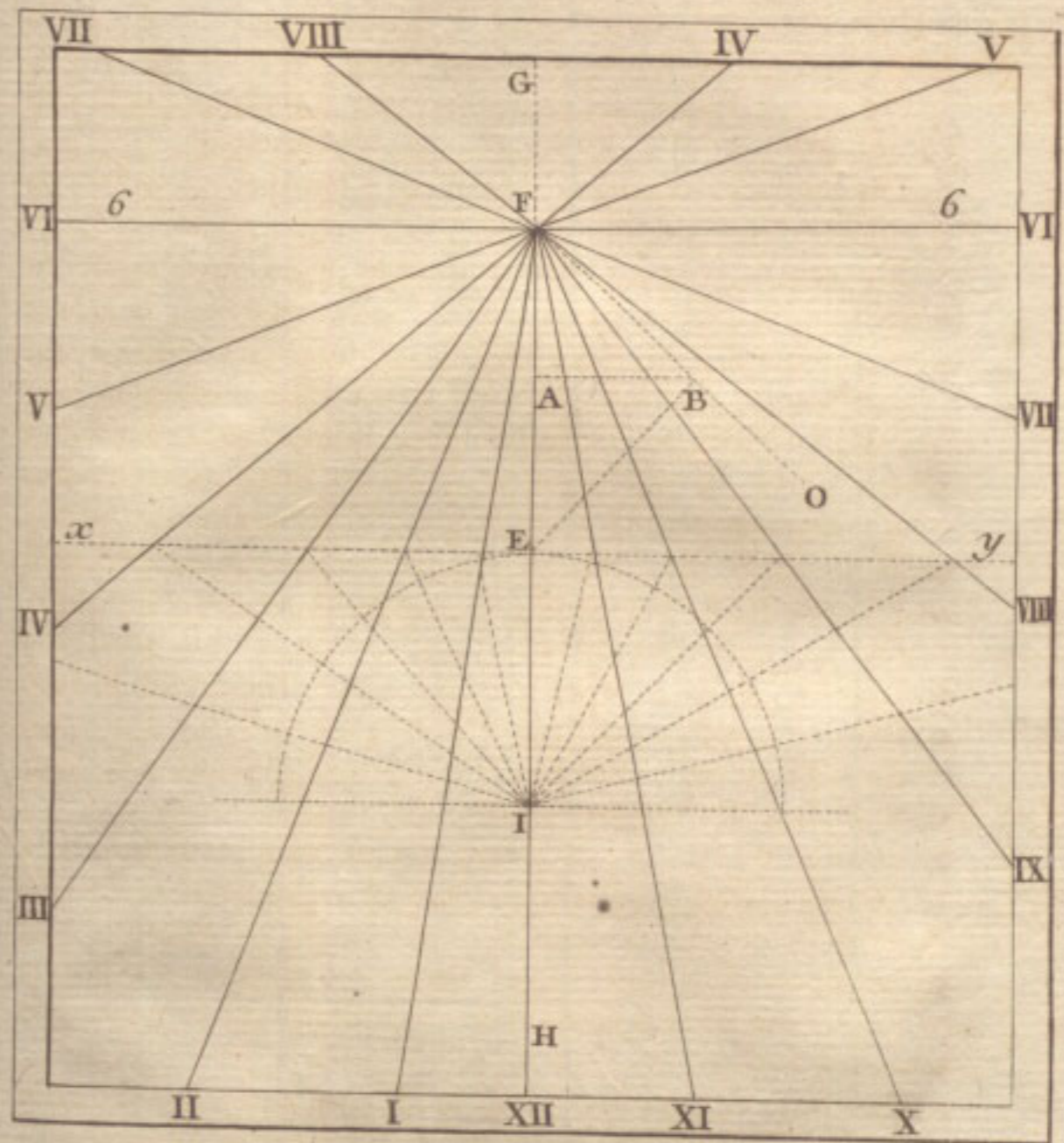
1°. Pour le bien orienter, il faut connoître la déclinaison de l'Aiguille aimantée; elle est indiquée tous les ans dans plusieurs Almanachs. On pose donc la Bouffole à la place qu'on destine pour le Cadran, & marquant 2 points vis-à-vis des deux bouts de cette aiguille, on tire une ligne de l'un à l'autre.

On pose ensuite le Cadran le dos ou penchant du Stile regardant le Soleil de façon 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 maçonnerie, 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 HORIZONTAL



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 quelque'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 règle bien dressée de pierre ou de marbre haute de deux pieds ou environ, à l'encoignure que forme en-dehors 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 règle & d'un fer pointu; ils feront razer avec leur règle 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 règle.

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 suffisamment & en tous les tems de l'année.

MÉRIDIENNE HORIZONTALE.

Si au lieu du Cadran horizontal qu'on vient de décrire, on préféreroit une ligne Méridienne horizontale, soit que l'on soit en lieu où on n'auroit pas le Soleil assez longtemps, ou pour quelque'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 émouffée ou bien large & plate à son extrémité qu'on percera d'un trou rond tout au travers, cette plaque, & son trou regardant le plan d'au-dessous.

Le Stile bien arrêté & mastiqué en sa place, sans pencher de côté ni d'autre, & n'étant ni trop élevé ni trop court pour qu'en quelque Saison que ce soit l'ombre ne sorte pas du plan ou ne soit pas assez allongée; on mettra le tout sur son pied dans un parfait niveau & à demeure. On opposera le dos recourbé du stile au Soleil vers l'heure de midi.

On aura un plomb de cuivre terminé en pointe sur le tour, on le suspendra la pointe en bas à une soye fine, on posera le bout de la soye qu'on tiendra avec la main au bout de la pointe émouffée ou au centre du trou rond du bout du Stile, & on la laissera descendre jusqu'à ce que la pointe du bas du plomb, à laquelle on viendra de mettre un peu d'encre, marque un point noir sur le plan. Ce point noir sera le centre de 8 à 10 demi-cercles qu'on tracera avec un Compas armé d'un crayon taillé fin.

Les tems qu'il faut choisir, quand on n'est pas Astronome, sont l'un des deux Solstices d'Hyver ou d'Été. Celui d'Hyver est préférable, parce qu'alors l'ombre est la plus allongée, & on peut mieux proportionner la hauteur dont il faudra que soit le Stile pour que le point de midi ne sorte pas du plan.

En ces tems, qui durent 8 ou 10 jours de suite, on en fera un pendant lequel le Soleil sera sans nuages, vers huit heures du matin. On commencera à examiner ses cercles, & dans l'instant que le bout de l'ombre ou le centre lumineux du trou arrivera sur un cercle, n'importe lequel, on y marquera un point. On retournera l'après-dînet vers 4 heures, & on marquera un autre point, quand ils arriveront sur le même cercle du côté opposé. On peut le lendemain recommencer le même procédé sur quelque autre cercle.

Tout cela exécuté bien exactement, tirez une ligne droite d'un point à l'autre du même cercle, mesurez la moitié de cette ligne, marquez-y un point; puis posant la règle au bas du Stile, vers le milieu de son épaisseur, de

ce 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

O U

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 règles de pure imagination qui supposent l'influence des Planètes & 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 le moyen d'un thème céleste composé d'un quarré subdivisé en douze triangles dont un se nommoit l'Horoscope. Chaque triangle se nommoit Maison; chaque Maison étoit celle d'une Planette ou d'une Constellation. Chaque aspect des Signes & Planettes entr'elles formoit leur influence bonne ou mauvaise &c. De tout ce brouillamini résulroit tout ce que l'Astologue jugeoit à propos de prédire, (*Voyez l'Almanach de Mathieu Laensbergh, celui de Moulé &c.* Nous avons cependant profité de l'Astrologie pour les noms des jours de la semaine, chacun desquels ils avoient consacré à 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 a été ôté & est consacré au Seigneur Dieu.

La Géomance compose aussi un thème; mais elle prédit par un calcul de points jettés à l'avanture.

La Chiromancie prédit la bonne & mauvaise fortune par les rides ou lignes que font les plis de la paume de la main. C'étoit la Science de certains Bandits nommés *Bohëmiens*, qui ont couru la France & suivi les Armées pendant quelques tems, disant, ce qu'ils appelloient *la bonne Avanture*. Ils entroient sous ce prétexte dans les maisons, où ils voloient tout ce qui leur tomboit sous la main, & enlevoient jusqu'à des enfans.

La Métoposcopie travaille sur les mœurs & le tempérament à l'inspection du front.

La Physiognomonie fait la même opération sur le visage & sur tout le corps.

La Nomancie caballistique tire la bonne ou mauvaise fortune en calculant des Planettes posées entre chaque lettre d'un nom propre.



LE CALENDRIER

O U

L'ARRANGEMENT DU TEMS.

LE mot Calendrier est dérivé de Calendes qui étoit le premier jour de chaque mois des Romains.

Chaque mois étoit divisé en $\left\{ \begin{array}{l} \text{Calendes,} \\ \text{Nones.} \\ \text{Ides.} \end{array} \right.$

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 première 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 raccourcie de 10 jours, à commencer à minuit du 4 Octobre on compta le 15 au lieu du 5.

Il régla que dorénavant chaque quatrième année auroit un jour de plus & se nommeroit *Bissextile*, ayant 366 jours & que la dernière de chaque 400 ans sera bissextile.

Le siècle est de 100 ans.

L'année est de douze mois qui ont les uns trente, les autres trente-un jour; le seul mois de Février est de 28 jours & aux années bissextilles de 29 jours.

<i>Mois.</i>	<i>Jours.</i>
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'heure;

Le premier quart d'heure — 15 minutes.

Le second quart d'heure ou la $\frac{1}{2}$ — 30 minutes.

Le quatrième quart ou les $\frac{3}{4}$ — 45 minutes.

Le quatrième quart d'heure — 60 minutes ou l'heure accomplie.

La minute est de soixante secondes; ainsi quand une Horloge ou Pendule ou Montre a une aiguille des minutes, cette aiguille fait tout le tour du cadran en une heure, partant de midi & revenant à midi; ainsi:

Quand l'aiguille des minutes est sur midi, il est quelqu'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'Épacte 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 premières 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'Épacte 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'Épacte.

Il faut ajouter au nombre de l'Épacte 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'Épacte, vous aurez le quantième de la Lune, mais quelquefois à un ou deux jours près.

Avant Mars il faudra se servir de l'Épacte 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 étendu, pliez le premier doigt, le second tendu, le troisième plié, le petit doigt tendu.

Chaque doigt tendu est 31 jours, & chaque doigt plié 30 jours. Commencez par Mars au pouce 31 jours & allez de suite, revenez au pouce, & au second tour vous finirez au premier doigt plié, qui sera Février, ayant 28 jours 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 jours avant les Octaves de Pâques.

Les Cendres; c'est le premier jour de Carême, 46 jours avant Pâques.

Pâques est la Fête mobile qui règle toutes les autres; elle se fête le premier Dimanche avant la Pleine Lune de Mars (3 Fêtes de suite.) Cependant elle ne peut être avant le 22 Mars, ni après le 25 Avril. Quand Pâques est en Mars, on dit qu'il est bas & en Avril qu'il est haut.

Les Rogations sont les Prières & Processions pour les biens de la terre; elles se fêtent pendant les trois jours qui précèdent l'Ascension.

L'Ascension de N. S. est 40 jours après Pâques.

La Pentecôte ou *la Fête du S. Esprit* est 50 jours après Pâques.

La Trinité est le Dimanche d'après la Pentecôte.

La Fête-Dieu ou *du S. Sacrement* est le Jeudi d'après le Dimanche de la Trinité. Son Octave nommée *la petite Fête-Dieu*, est le Jeudi suivant & n'est Fête que jusqu'à midi.

Les Fêtes Immobiles.

Le premier Dimanche de l'Avent est quatre semaines avant Noël. L'Avent continue jusqu'à Noël.

Noël ou *la Nativité de J. C.* est le 25 Décembre. 3 Fêtes de suite.

Les Rois ou *l'Epiphanie* est le 6 Janvier.

La Purification ou *la Chandeleur* est le 2 Février.

L'Annonciation

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 ÉLÉMENTS 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 nourricier qu'on nomme *la Sève*, 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 leur communique. Ce suc introduit par les racines s'appelle *la Sève*.

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 & Marcaffites.

L'Eau généralement parlant se divise en $\left\{ \begin{array}{l} \text{Eau salée,} \\ \text{Eau douce.} \\ \text{Eau céleste.} \end{array} \right.$

L'Eau salée est les Mers.

L'Eau douce est les lacs, les fleuves, rivières, 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 pénètrent, la rendent liquide. 3°. Mêlée avec la chaleur de la Terre, elle l'humecte, la tempère & aide à sa fécondité. C'est là le plus grand effet de l'Eau céleste, quand elle tombe en pluie sur la Terre. 4°. C'est l'Élément 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 PARTICULIÈRES.

Si on conduit l'Eau d'une source dans des tuyaux en pente, pour la laisser s'échapper ensuite par un ajutoir proportionné, elle fera un Jet-d'Eau qui s'élèvera environ les deux tiers de la hauteur 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' A I R.

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 apercevons de toutes ses propriétés & modifications.

1°. Il pèse 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 lumières, de bruits, d'odeurs &c.

3°. Il est agité & forme les Vents.

4°. Lorsqu'il est raréfié à un point extrême, il se subtilise si fort, que plusieurs de ses parties deviennent du feu.

5°. Toute matière 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 sauroit 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 hermétiquement par en-haut, l'air qui pèse 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.

L E F E U.

Le Feu est une matière extrêmement subtile & dans un mouvement continuel.

Qij

Le Feu produit la lumière, cependant toute lumière n'est pas Feu brûlant.

Le Feu qui produit la lumière est le Soleil; il vivifie tout & ne consomme rien par lui-même; il excite le mouvement & la fermentation dans les autres éléments que sa douce chaleur pénètre. Si le Soleil étoit un feu tel que celui des matières terrestres embrasées, il consumerait dans peu l'Univers & s'éteindroit après avoir tout embrasé.

Tout l'air subtil ou matière 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 Planète pour l'éclairer, mais encore à toutes les autres.

Cet Ouvrage ne peut comporter la foule d'éclaircissements & d'explications qu'il seroit nécessaire de donner pour interpréter le peu de mots qu'on vient de dire.

La lumière 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 matière aérienne 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 lumière 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 frappé, peut se comparer à celui des Volcans ou Montagnes brûlantes. 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 dessèche les matières qui s'y trouvent, & les rend par conséquent inflammables; elle chauffe de même & fait bouillir les eaux souterraines qui vont se rendre dans ces cavités; ce qui fait qu'on voit perpétuellement sortir de la fumée par le sommet percé

de la Montagne. Mais si (ce qui arrive de tems en tems) une pièce 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 matières s'enflamment, on entend heurter les souterrains, & ensuite par un effet pareil à celui de la poudre à tirer allumée dans un Canon, on voit sortir avec violence les matières minérales fondues & autres qui peuvent enfler l'ouverture du Volcan. A l'égard de celles qui ne trouvent aucune 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 Amans croient 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 remèdes 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 follets sur Terre, & le Feu nommé S. Elme ou Sainte Hélène, ou les deux Feux appelés 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'espèce de Nue qui en provient, crève peu après & retombe en pluie 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 lumière subite; mais elle est ou une lumière 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 lumière & 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 Nue. 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 Pluie 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 pluie qui traverse dans sa chute un air si froid qu'elle se gèle par gouttes plus ou moins grosses.

La Neige est causée par les vapeurs de la terre, qui nageant dans un air froid, se congèlent en menus flocons extrêmement blancs qui tombent sur terre sans changer de consistance.

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 fraîcheur du soir les fait retomber en eau sur la terre. Le serain est le commencement de cette chute, après le coucher du Soleil.

L'Arc-en-Ciel est toujours occasionné par la pluie 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 apparaît 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 serain, principalement en Été. Elles font une traînée ou queue de lumière & disparaissent 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 légères & 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 phénomènes & 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 Athmosphère 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 Athmosphère 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'Athmosphère 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'Athmosphère solaire augmente d'étendue, (ce qui arrive quelquefois pendant plusieurs années & cesse aussi pendant des tems considérables) l'Athmosphère 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 Athmosphère, on ne peut appercevoir cet Athmosphère 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'Athmosphère

de la Terre se trouve mêlé avec celui du Soleil, il se forme une lumiere que l'air refléchet 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 espèce 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 Athmosphères qui se rencontrent, se choquent ou se pénètrent.

Nota. On ne peut voir les *Aurores boréales* dans notre Eté, à cause que les deux crépuscules du soir & du matin se suivent de trop près, dans notre Hyver elles s'enfoncent au Nord; ainsi nous ne les appercevons guères que vers les Equinoxes du Printems & de l'Automne, mais plus communément en Automne.

DE LA LUMIERE ET DU SON.

La Lumiere du Soleil n'employe que sept à huit minutes pour parvenir jusqu'à nous.

Le Son pour parvenir jusqu'à nous, parcourt environ 173 toises par seconde.

L'Aimant est une pierre minérale ou métallique qu'on trouve de différentes figures & grosseurs dans les Mines de fer ; elle est communément de couleur noire ou ferrugineuse ; un de ses bouts , en suivant son fil , se tourne toujours vers le Nord. D'ailleurs elle attire & soutient du fer proportionément à ses forces , c'est-à-dire à sa grosseur. Quand on frotte le fer sur l'Aimant , il acquiert toutes ses propriétés , qui sont , comme on vient de dire , de tourner au Nord & d'attirer d'autre fer.

Ce qui donne à l'Aimant toutes les vertus qu'il possède , n'est jusqu'à présent que conjecturé & peu certain.

La seule vraie utilité qu'on retire de l'Aimant , est d'en frotter des Aiguilles de fer , puis de les placer en équilibre sur des pivots , pour qu'elles puissent tourner librement vers le Nord , ce qui est d'une grande conséquence principalement aux Navigateurs qui par ce moyen trouvent toujours un point fixe qui leurs indique leurs chemin , du Midi au Nord & du Nord au Midi.



DE LA GÉOGRAPHIE

O U

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 très 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*.

Nom des trois parties du vieux Monde : $\left\{ \begin{array}{l} \text{L'Europe.} \\ \text{L'Asie.} \\ \text{L'Affrique.} \end{array} \right.$

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 , reculés , hauts ou bas , on a donné des noms à toutes ces irrégularités.

Parties des Terres au bord des Mers.	$\left\{ \begin{array}{l} \text{Pointe.} \\ \text{Cap.} \\ \text{Promontoire.} \\ \text{Péninsule.} \\ \text{Anse.} \\ \text{Baye.} \\ \text{Port.} \\ \text{Havre.} \end{array} \right.$	Golphe.
		Isthme.
		Ile.
		Détroit.

Pointe est une portion de terrain qui avance dans la Mer en s'étrécissant.

Cap est une avance plus considérable & arrondie.

Promontoire est un Cap terminé par une élévation de terre.

Péninsule ou *presqu'Isle* est une portion de terre avancée dans la Mer & qui en est presqu'entourée, mais qui tient encore au Continent par un seul endroit.

Ance est un enfoncement peu considérable de la Mer qui avance dans les terres.

Baye est un enfoncement plus étendu.

Port est un enfoncement de la Mer dans les Terres, assez considérable pour y mettre les Vaisseaux à l'abri des Vents. On fortifie les Ports.

Havre est l'espace que contient l'embouchure d'un Fleuve en entrant dans la Mer.

Golphe est un enfoncement de la Mer dans les Terres, si étendu & si considérable, qu'on a donné à quelques uns le nom de Mers.

Isthme, espace de Terre très étroite, ayant la Mer à ses deux côtés. Cet espace joint toujours ensemble deux grands Continents.

Isle, portion de Terre plus ou moins grande, totalement environnée par la Mer. Il y en a une grande quantité.

Détroit, Terres avancées vis-à-vis l'une de l'autre, qui 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 Déserts.

Les 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*.

Les Tertres sont de petites Montagnes dans les Plaines, dont le sommet est de peu d'étendue.

Les Pics sont des Tertres dont la pente est très roide & quelquefois inaccessible.

Les Collines ou *Coteaux* sont des pentes qui descendent d'une Plaine haute dans des Valées.

Les Valées sont des Plaines au bas des Montagnes & des Coreaux. Les Valons sont des Plaines étroites, fermées entre des Montagnes.

Les Plaines sont des superficies de terre plattes & plus ou moins étendues.

Les 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.

Les Prairies sont des terrains bas & humides, qui produisent de l'herbe utile à la nourriture de plusieurs espèces d'animaux.

Les Landes sont des Terres ingrates qu'on abandonne sans les cultiver.

Les Déserts sont des terrains d'une grande étendue communément remplis de sable, que les hommes ni les animaux ne peuvent habiter à cause de leurs stérilité.

Les 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 & courantes.

Eaux dormantes {
 Les Lacs.
 Les Etangs.
 Les Marais.
 Les Mares.
 Les Mollières.

Eaux courantes {
 Les Sources & les Fontaines.
 Les Ruisseaux.
 Les Rivières.
 Les Fleuves.
 Les Torrents.

Les Lacs sont des étendues d'eau très considérables au milieu des Terres & auxquels on n'apperçoit aucun écoulement.

Les Etangs ressemblent à de petits Lacs; ils sont faits de main d'homme pour y nourrir du poisson.

Les Marais ou *Marécages* se forment dans des terrains bas où les eaux se rassemblent & ne peuvent s'écouler.

Les Mares sont des creux formés naturellement dans les Terres & qui se remplissent des eaux de la pluie.

Les Mollières sont des terrains humectés jusqu'à la superficie par des Sources profondes en terre qui ne peuvent monter plus haut. Les Mollières sont communément de peu d'étendue.

Les Sources & les Fontaines. Les Sources sont l'issue de l'eau qui a coulé dans la Terre, & qui en sortant dirige son cours sur sa superficie. Toutes les eaux courantes viennent de Source. Les Fontaines proviennent de petites Sources; elles vont, après un cours peu 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 les eaux des Rivières, des Lacs &c.

Les Rivières doivent leurs origines à des Sources. Elles coulent suivant les pentes, traversent des terrains con-

sidérables, grossies dans leurs cours par différentes eaux qui y entrent, elles vont enfin se perdre dans les Fleuves.

Les Fleuves sont formés comme les Rivières, ils grossissent par les mêmes moyens; ils finissent par se rendre à la Mer, dans laquelle ils s'abîment.

Les Torrents sont des eaux qui se font fait un lit en tombant des montagnes. C'est les orages, les pluies & les neiges fondues qui les forment; après leur écoulement impétueux souvent leur 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 appelée de divers noms.

La portion qui entoure l'ancien Continent a été nommée :
 à l'Orient—Océan Indien—ou Mer des Indes.

au Midi—Océan Ethiopien—ou Mer d'Ethiopie.

au Couchant—Océan Atlantique.

au Nord—Océan ou Mer Glaciale.

La portion qui entoure le Nouveau Continent a été nommée :

Entre l'ancien & le nouv. Cont.—Mer du Nord.

De l'autre côté de l'Amérique ou

Nouveau Continent—Mer du Sud ou pacifique.

Et tout à fait au Midi—Mer Magellanique.

Dans l'ancien Continent, on a donné le nom de Mer à quatre Golfes très considérables & à un Lac immense, sçavoir :

La Mer Méditerranée—entre l'Europe & l'Afrique.

La Mer Baltique—au Nord de l'Europe.

La Mer Rouge—entre l'Asie & l'Afrique.

La Mer Noire—en Asie, au bout de la Méditerranée, & 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 certaines espaces d'eau de la Mer, coulant au milieu de la Mer même comme une Riviere sur la Terre. Ils emmenent les Vaisseaux insensiblement, & les écartent souvent de leurs route.

Les Rochers ou *Ecueils* sont placés à différentes hauteurs dans la Mer, ou élevés au-dessus de sa superficie, ou à fleur-d'eau, ou enfin plus enfoncés.

Les Bancs-de-Sable sont des terrains plus ou moins étendus, formés par les Sables de la Mer accumulés; ils sont ordinairement sous l'eau; il s'en rencontre de très proches de la superficie.

Les Barres sont le plus souvent des Bancs - de - Sable vers l'entrée d'un Port ou l'embouchure d'un Fleuve, qui les rendent très difficiles à franchir.

Les Détroits sont dangereux à cause des Vents qui s'y engouffrent, & tourmentent terriblement la Mer qui y est resserrée.

Les Détroits les plus renommés.

Au Nord de l'Europe } de Vaigats—dans la Moscovie.
les Détroits } du Sund—entre la Suede & le Dan-
nemark.

Au Nord de l'Amérique } de Davis } vers le Cercle polaire
les Détroits } d'Hudson } arctique.

A l'Orient Méridional de } de Gallipoli } Turquie
l'Europe les Détroits } de Constantinople } d'Europe.

Au Midi de l'Asie, le Détroit de Babelmandel—entre l'Arabie & l'Abissinie d'Afrique à l'entrée de la Mer Rouge.

Au Midi oriental d'Asie, le Détroit de la Sonde—entre les Isles de Java & de Sumatra.

A l'Occident

A l'Occident de l'Europe } Le Pas de Calais—entre la Fran-
ce & l'Angleterre.
Le Détroit de Gibraltar—entre
l'Espagne & l'Afrique.
Au Midi de l'Amérique, } de Magellan } à la pointe de l'A-
les Détroits } de Lemaire } mérique.

Des quatre parties du Monde.

L'EUROPE.

L'AFRIQUE.

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 réformée.

LA POLOGNE—Royaume Catholique, électif.

LA PRUSSE—Royaume Lutherien, héréditaire.

LE DANNEMARC & LA NORWÈGE—Royaume Lutherien, héréditaire.

LA SUÈDE—Royaume Lutherien, héréditaire.

LA MOSCOVIE & LA RUSSIE—Empire Schismatique Grec, héréditaire.

L'ANGLETERRE, L'ÉCOSSE, (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

LA SARDAGNE (Isle)—Royaume Catholique, héréditaire, } au même Roi.

R

- LA SUISSE & GRISONS, GENÈVE—Républiques Catholiques, Protestantes.
 LE VALAIS—République Catholique.
 L'ITALIE—États Catholiques.
 LES DEUX SICILES OU NAPLES & SICILE (Isle)—Royaume Catholique, au même Roi.
 LA TURQUIE D'EUROPE—portion d'Empire Schismatique-Grec, Mahométan.

L A F R A N C E.

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 Lorraine	Nancy	72
La Bourgogne	Dijon	67
La Franche-Comté	Besançon	83
L'Alsace	Straßbourg	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 Lyonnais	Lyon	100
Le Languedoc	Toulouse	150
La Marche	Gueret	68
Le Limoufin	Limoges	90

Capitales. Distances de Paris.

La Guienne, Gascogne & Périgord	Bordeaux	130 lieues.
Le Comté de Foix	Pamiers	165
Le Béarn	Pau	167
Le Roussillon	Perpignan	175
La Xaintonge & Angoumois	Xaintes	105
Le Pays d'Aunis	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 & Rivières de France.

Fleuves.	Rivières.
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'Isère. La Saone.

L' A L L E M A G N E.

Empire électif, mêlé des Religions Catholique, Lutherienne & Calviniste.

On dépeint l'Allemagne en femme majestueuse, la Couronne impériale sur la tête, appuyée sur un Globe, ayant un Aigle à ses pieds.

Les Electeurs qui élisent l'Empereur sont neuf, six Séculars & trois Ecclésiastiques.

Les six Séculars	}	Le Roi de Bohême.
		Le Duc de Baviere.
		Le Comte Palatin du Rhin, en 1648.
		Le Duc de Saxe.
		Le Marquis de Brandebourg.
Les 3 Ecclésiastiques	}	Le Duc d'Hanovre, en 1692.
		L'Archevêque de Mayence.
		L'Archevêque de Cologne.
		L'Archevêque de Tréve.

Les neuf Cercles de l'Empire

Le Cercle d'Autriche contient	}	L'Achiduché d'Autriche.
		La Styrie.
		La Carniole.
		Le Tirol.
		Le Brisgaw.
Le Cercle de Baviere contient	}	Le Royaume de Bohême.
		Le Royaume d'Hongrie.
		Le Duché de Baviere.
		Le Duché de Neubourg.
		L'Archevêché de Saltzbourg.
Le Cercle de Franconie contient	}	L'Evêché de Ratisbonne.
		L'Evêché de Passau.
		L'Evêché de Wirtzbourg.
		L'Evêché de Bamberg.
		Le Marquisat d'Anspach.
Le Cercle de Suabe contient	}	Le Marquisat de Culembach.
		L'Evêché d'Ausbourg.
		L'Evêché de Constance.
		Le Comté de Furstemberg.
		Le Duché de Wirtemberg.
Le Cercle du haut Rhin contient	}	La Principauté de Bade-Baden.
		Le Marquisat de Bade-Dourlac.
		Le Duché des Deux Ponts.
		Le Landgraviat de Hesse.
		La Principauté de Darmstat.

Le Cercle du bas Rhin contient	}	L'Archevêché de Tréves.
		L'Archevêché de Cologne.
		L'Archevêché de Mayence.
Le Cercle de Westphalie contient	}	Le Palatinat du Rhin.
		La Principauté de Liège.
		Le Duché de Juliers.
		Le Duché de Clèves.
		La Principauté de Munster.
Le Cercle de la basse Saxe contient	}	Le Comté d'Oldembourg.
		Le Duché de Brême.
		Les Etats de Brunswich.
		Le Duché de Magdebourg.
		Le Duché de Mekelbourg.
Le Cercle de la haute Saxe contient	}	Le Duché d'Holstein.
		Le Duché de Saxe.
		Le Landgraviat de Thuringe.
		Le Marquisat de Misnie.
		La Principauté d'Anhalt.
		Le Duché de Poméranie.
		Le Marquisat de Brandebourg.

Les Fleuves & Rivieres d'Allemagne.

<i>Fleuves.</i>	<i>Rivieres.</i>
Le Rhein; il se perd dans les sables vers la Mer d'Allemagne. Il reçoit	{ Le Nekre. Le Mein. La Moselle.
L'Elbe va dans la Mer d'Allemagne. Il reçoit	{ Le Moldaw. La Sacla Le Havel.
L'Oder va dans la Mer Baltique. Il reçoit	{ La Warta, 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.

<i>Etats de la Flandre.</i>	<i>Capitales.</i>
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 Flèches.

<i>Provinces.</i>	<i>Capitales.</i>
Le Comté d'Hollande	Amsterdam.
Le Comté de Zélande	Middelbourg.
Le Comté de Frize	Léwarden.
Le Duché de Gueldres	Nimégués.
La Seigneurie d'Utrecht	Utrecht.
La Seigneurie d'Over-Iffel	Deventer.
La Seigneurie de Groningue	Groningue.

*Royaume électif & République Catholique.*

CAPITALE CRACOVIE.

Provinces.

La Poldachie.	La Volhinie.
La Moscovie.	La Podolie.
La Prusse royale.	La Samogitie.
La grande ou basse Pologne.	Le Duché de Curlande.
La petite ou haute Pologne.	Le grand Duché de Lithuanie.
La Russie rouge.	

*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 Suède 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 Novo-
gorod.

De Rezan.

De Nisi-Novogorod.

Fleuves de Moscovie.

Le Volga va dans la Mer Caspienne.

L'Obi }
La Dwina } vont dans la Mer Blanche ou Glaciale.Le Don ou le Tanäis va dans les Palus Mæotides qui don-
nent 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 gou-
vernail, 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.

Brecknock.

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.	Wilt.
Buckinham.	Barck.
Nortfolck.	Surrey.
Cambridge.	Kent.
Suffolck.	Cornouaille.
Hartford.	Devon.
Essex.	Dorset.
Midlesex.	Hant ou Southamptom.
Sommerfet.	Suffex.

Provinces d'Ecoffe.

Caithnes.	Merche.
Stathnavern.	Twedal.
Southerland.	Tivedal.
Roff.	Lidifdal.
Loch-Aber.	Eskedal.
Braid-Albin ou Albanie.	Annandal.
Athol.	Nidifdal.
Murray.	Galloway.
Buchan.	Carrick.
Marr.	Kile.
Mernis.	Glydesdal.
Angus.	Cuningan.
Perth.	Lennox.
Strathern.	Argile.
Fife.	Lorne.
Menteith.	Cantyr.
Sterling.	L'Isle d'Arran.
Lothiane.	

Comtés d'Irlande.

Tirconnel.	Longfort.
Fermanagh.	West-Meath.
Tyrone.	Est-Meath.
Londondery.	Dublin.
Antrim.	Wicklo.
Downe.	Kildare.
Armach.	Kings - County.
Monaghnam.	Queens - County.
Cavan.	Kilkenny.

Caterlough.	Clare.
Wexford.	Galloway.
Waterford.	Rafcomon.
Tipperay.	Mayo.
Corck.	Slego.
Kerry.	Letrim.
Limerick.	

Les Fleuves de la Grande Bretagne.

D'Angleterre—La Tamise.	} Ils vont dans l'Océan.
D'Ecoffe—Le Tay.	
D'Irlande—Le Skennon.	

Les Isles.

D'Angleterre—	} L'Isle de Wigh.
D'Ecoffe—	
	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 Mantau semé de Tours, ayant un Lion à ses pieds.

Provinces d'Espagne.

La Biscaye.	La Catalogne.
Les Asturies.	L'Arragon.
La Galice.	La Navarre.
L'Andalousie.	La Castille Vieille.
Le Royaume de Grenade.	La Castille Nouvelle.
Le Royaume de Murcie.	Le Royaume de Léon.
Le Royaume de Valence.	



Les Fleuves d'Espagne.

Le Tage.
 Le Guadalquivir.
 La Guadiana.
 Le Douro.
 Le Minho.
 L'Ebre va dans la Méditerranée.

} Ils vont dans l'Océan.

Isles d'Espagne.

Dans la Méditerranée { 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 SAVOYÈ,

Duché héréditaire, Catholique.

CAPITALE CHAMBÉRY.

Son Duc est Roi de l'Isle de Sardaigne, en Italie, depuis 1713.

Parties.

Le Chablais. La Tarentaise.
 Le Faucigny. La Maurienne.
 La Savoye propre.



LA SUISSE,

République mêlée de Catholiques & de Protestants.

PROVINCES NOMMÉES CANTONS.

<i>Les Catholiques.</i>	<i>Les Protestants.</i>	<i>Les mêlés des deux Religions.</i>
Soleure.	Bâle.	
Fribourg	Schafouse.	Glaris.
Undervald.	Zurich.	Appenzel.
Lucerne.	Berne.	
Uri.		
Schwitz.		
Zug.		

Les Grisons Zuingliens, alliés aux Suisses.

PARTIES NOMMÉES LIGUES GRISES.

La Ligue - Haute.
 La Ligue de la Maison de Dieu ou la Cadée.
 La Ligue des dix Communautés.

GENÈVE,

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, espèce 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 espèces 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.
- 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, maintenant
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, prend le titre de Roi des deux Siciles érigées en un seul Royaume en 1735. Premier Roi, Dom Carlos, Infant d'Espagne.
Dans ce Royaume est le Mont Vésuve, Volcan fameux.

Les Fleuves d'Italie.

Le Tibre. }
Le Po. } Ils vont dans la Méditerranée.
L'Arno. }

Les Isles d'Italie.

Dans la Méditerranée {
L'Isle de Corse, à la République de Gènes.
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 Étna.*
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 en général l'Empire Ottoman, est en Europe.

Une autre portion est en Asie.

Une troisième 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 qui sont soumises & payent tribut au Turc, telles que *la Grece &c.* sont Catholiques - Schismatiques, les autres sont Mahométanes; le tout mêlé de Juifs.

La petite Tartarie.	La Valachie.
La Bessarabie.	La Bulgarie.
La Crimée.	La Servie.
La Romanie.	La Bosnie.
La Dalmatie.	La Croatie.

Provinces de la Grece.

La Macédoine.	La Theſſalie ou la Janna.
L'Albanie.	L'Achaïe. ou Livadie.
L'Epire.	La Morée ou Péloponèſe ; preſqu'Iſle.

Les Iſles de l'Archipel.

Cyclades.	}	Amorgo.	Sporades.	}	Negrepoint.
		Andro.			Egina.
		Zea.			Sidra.
		Delos.			Cerigo.
		Mycone.			Scivo.
		Naxia.			Scalimenés.
		Quiminio.			Metelin.
		Paro.			Samos.
		Serphone.			Palmofa.
		Siphano.			
		Tine.			

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.

La Natolie.	La Géorgie.
La Sourie, autrefois Syrie.	L'Arabie { Pétrée. Deserre. Heureuse.
Le Diarbeck, autrefois Assyrie.	
La Turcomanie, autrefois Arménie Majeure.	

Iſles de la Turquie d'Asie.

Dans la Méditerranée {
L'Isle de Chypre.
L'Isle de Rhodes.

LA PERSE,

Royaume héréditaire, despotique, Mahométan ;
Secte d'Aly.

CAPITALE HISPAHAN.

Provinces.

Le Rackagem.	Le Candahar.
Le Chusistan.	Le Chorasan.
Le Farlistan.	L'Estarabath.
Le Kirman.	Le Kilan.
Le Sirgistan.	L'Adirbeitzan.
Le Sablustan.	L'Irvan ou Karabach.

LE MOGOL OU L'INDOSTAN;

Empire despotique héréditaire, partie Idolâtre, partie Mahométane, Secte d'Omar.

CAPITALE DELLY.

Gouvernemens.

Cachmire.	Ayoud.
Kaboul.	Lahor.

Siba.	Guzarate.
Moultañ.	Candish.
Delly.	Bevar.
Siride ou Tatta.	Bengala.
Agra.	Baglana.
Almer.	Balagate.
Malva.	Talinga.
Halabas-Patna.	

La presqu'Isle occidentale de l'Inde en-deçà du Gange, contient les petits Royaumes & Pays payens & idolâtres,

de Vifapour.	de Malabar.
de Golconde.	de Calécut.
de Bifnagar.	de Cochin.

La presqu'Isle orientale de l'Inde au-delà du Gange, contient les petits Royaumes & Pays payens & idolâtres

d'Ava.	de Camboye.
de Pegu.	de Tunquin.
d'Arracan.	de la Cochinchine.
de Siam.	

LA CHINE,

Empire héréditaire, Payen, Secte de Confucius, & Idolâtre.

CAPITALE PEKIN.

Provinces.

Leaotum.	Chekiam.
Pekeli.	Kiansi.
Chenfi.	Fokien.
Chanfi.	Canton ou Quantung.
Chanton.	Quansi.
Hoan.	Houquan.
Souchouen.	Queicheou.
Nanquin.	Youman.

La Corée, petit Royaume, presqu'Isle.

Les Rivieres de la Chine.

Le Hoan ou Riviere jaune.
Le Kiang ou Riviere bleue.

Les Isles 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.

Jamaytero.	Quanto.
Jerfingo.	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 Glaciale.

La Tartarie indépendante contient plusieurs divisions ou hordes de Peuples Tartares, sçavoir:

Mongales.	Nogais.
Kalmouks.	Usbecs.

La Tartarie Chinoise contient Les Kalkas & 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 Jenifea. }

Montagnes d'Asie.

Le Mont Taurus ou Caucafe 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 Nègresse presque nue, ayant un lion à côté d'elle, coiffée 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.
 Tripoli. } Tributaires
 Tunis. } du Turc.
 Alger. }
 Fez. } ont leur
 Maroc. } Roi.
 Tafilet. }
 LE BILÉDULGERID contient les Royaumes de { Sus. } tenus par les
 Desert de Barca. } Arabes.
 &c. }
 LE SARA OU DESERT contient les Deserts de { Zuenziga. } séparé en
 Terga. } plusieurs
 Lemta. } Peuples.
 Berdoa &c. }

N O I R S.

LA NIGRITIE contient les Royaumes de { Tombut.
 Agadez.
 Bornou &c. }
 LA GUINÉE, division. { Malaguette. } Idolâtres.
 Guinée propre. }
 Royaume de Benin. }
 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. }

LA CAFFRERIE contient les Hottentots & autres Peuples sauvages, vers la pointe de l'Afrique, terminée par le Cap de Bonne Espérance, Idolâtres.

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 François.

{ 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' A M E R I Q U E

O U

L E N O U V E A U M O N D E,

Découvert en 1492 par CHRISTOPHE COLOMB,
Génois.

On la dépeint nue, un peu bazanée, couronnée de plumes, 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.

D'Honduras.

Du Mexique.

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 Cordilleres 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 Caraïbes.

La Martinique.	} à la France.
Mari - galante.	
La Desirade.	
La Grenade.	
Saint - Barthelemy.	} à l'Espagne.
La Trinité.	
La Marguerite.	
L'Anguille.	
La Barboude.	} à l'Angleterre.
La Barbade.	
Antigoa.	
Tabago.	
Monferrat.	
Curacao	à la Hollande.
Saint - Martin.	} à la Hollande & à la France.
La Dominique.	
Saint - Vincent.	
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.

Le Spitzberg.	La Nouvelle Zemble.
Le Groenland.	La Terre de Jesso.

Terres antarctiques ou australes.

La Nouvelle Guinée.
La Nouvelle Hollande.
La 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 dimension.

La ligne est une longueur sans largeur.

Une ligne tracée est droite *a* ou courbe *b*.

Lignes parallèles *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 jonction 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 diamètre du cercle; la moitié de cette ligne se terminant au centre, en est le demi diamètre.

Le quart de cercle est la partie de la circonférence qu'on aura coupée à angles droits, par deux demi diamètres.

P L A N C H E XIII.

- A Centre du cerle.
 BB Circonférence.
 CC Diamètre.
 EA Demi diamètre, 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 régulières 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 régulière. 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—enneagone.
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, selon leurs différentes formes.

Un triangle qui a un angle droit se nomme—rectangle *a.*
 un angle obtus ———— —atrigone *b.*
 trois angles aigus ———— —oxigone *c.*
 les trois côtés égaux ———— —équilateral *d.*
 deux côtés égaux ———— —isocèle *e.*
 les trois côtés inégaux ———— —scalene *f.*

Le quarré parfait a ses quatre côtés égaux & ses quatre angles droits.

Le quarré long a deux côtés parallèles, plus longs que les deux autres, & ses quatre angles droits.

Le Parallélograme est un quarré long qui a deux angles obtus & deux aigus.

Le Lozange ou Rhombe est un quarré qui a deux angles aigus & deux obtus.

Le Trapeze régulier est un quarré dont deux côtés opposés ne sont pas parallèles.

Le Trapeze irrégulier est un quarré dont aucun côté n'est parallèle à son opposé.

Quarré parfait ————	6.
Quarré long ————	7.
Parallélograme ————	8.
Lozange ou Rhombe ————	9.
Trapeze régulier ————	10.
Trapeze irrégulier ————	11.

De la Quadrature du Cercle.

Comme il vient d'être fait mention du Cercle & du Quarré, c'est ici le lieu d'expliquer ce qu'on doit entendre par la Quadrature du Cercle, fameux Problème dont plusieurs ont entrepris la solution, & y ont échoué. Ce qu'il y a de singulier en ceci, est que les moins Géomètres ont presque toujours été ceux à qui la chose a semblé la plus aisée à démontrer. Le moyen le plus ordinaire est d'entourer la circonférence d'un Cercle, tel qu'une dame de Trictrac ou autres, avec un fil dont on joint les deux bouts bien justes, puis on coupe l'excédent; on ploye ensuite ce fil en qua-

tre parties égales que l'on tend en quarré, & on prétend que ce quarré pris exactement sur un Cercle, est égal au Cercle. On employe encore plusieurs autres moyens qui tendent toujours à la même opération ou au même résultat. C'est pourquoi comme c'est faute d'entendre le sens du Problème, qu'on tombe dans cette puerilité, il sera très utile d'en donner ici une notion.

Le Problème 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'explication : Parvenir à faire un quarré dont la superficie comprise 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 démontrer 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 parties égales, justes ou avec fractions, tel cercle de telle grandeur, tiendra exactement la même quantité de parties égales, justes ou avec fractions, ni plus ni moins. Pour cet effet, il faut, en mesurant les deux superficies, démontrer comment & à quel point une ligne courbe peut équivaloir des lignes droites & des angles droits. Celui qui y parviendra aura trouvé la solution du Problème.

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-cercle S, faites le demi-cercle P.

Revenez au centre B, faites le demi-cercle Q, & ainsi du reste.



Maniere de la tracer sur le papier ou sur le terrain.

L'Oval paroît aux yeux un cercle allongé ; c'est deux cercles qu'on joint l'un à l'autre par deux arcs de deux autres 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 décoration de leurs Jardins ; ils le font sur le terrain même par la méthode suivante.

Tracez sur le terrain bien uni deux lignes droites AAB B 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 terrain un Angle droit ou d'équerre.

Il est quelquefois nécessaire aux Arpenteurs, Architectes & Jardiniers de former sur le terrain, avec le cordeau, un angle droit ou d'équerre, soit pour mesurer ensuite une étendue, soit pour asseoir quarrément un bâtiment, ou pour tracer un parterre, un potager &c. Voici comment il faut s'y prendre :

Plantez un piquet *a* où vous voulez asseoir votre angle droit, faites un tour du cordeau au piquet, puis sur ce même cordeau, mesurez 4 pieds, toises ou perches *a b*; au bout de cette mesure, plantez un second piquet *b*, faites un tour de cordeau autour de ce second piquet; reculez-vous de ces deux piquets, tenant d'une main la portion du cordeau arrêtée au premier piquet *a*, & de l'autre main, celle qui part du second piquet *b*; sur celle-ci, mesurez cinq de la mesure que vous aurez choisie, & sur l'autre trois, joignez vos deux mains, & par conséquent les deux portions du cordeau qu'elles tiennent. Plantez un troisième piquet à la jonction *c*: par cette opération, la portion du cordeau qui exprime 3 se trouvera d'équerre sur la ligne 4 & votre angle droit est trouvé. Vous prolongerez la ligne 3 & 4 tant que vous voudrez.

Les Cubes.

Les Cubes en général sont les corps nommés solides; parce qu'ils ont les trois dimensions de la matière, qui sont *la longueur, la largeur & la profondeur ou épaisseur.*

Les Cubes parfaitement réguliers ayant tous leurs côtés égaux en tous sens, sont au nombre de six. On les a représentés *Planche XIII.*

Mais comme dans les figures on n'en peut voir qu'une moitié, il en faut supposer autant qu'on ne voit pas; par exemple, le Tétraedre a quatre triangles, on n'en voit que deux, les deux autres doivent être supposés derrière.

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.

L'Octaedre XI—est composé de 8 triangles équilatéraux égaux.

Le Dodecaedre XII—est composé de 12 pentagones égaux.

L'Icofaedre XIII—est composé de 20 triangles égaux.

La Sphère VIII—a une surface également distante de son centre. Une boule est une Sphère.

Autres Corps cubiques.

Le Sphéroïde XIV—est une sphère ou boule allongée ou ovale.

Le Paralellépipède XV & XVI—est composé de 6 parallélogrammes.

Le Prisme XVII & XVIII—a les plans opposés égaux. Il y en a de triangulaires, de quadrangulaires, de pentagonaux.

Le Cilindre XIX—est un prisme rond; quand on coupe un Cilindre de biais, la coupe est ovale.

La Pyramide XXI & XXII—est composée de triangles allongés, dont le angles les plus aigus se rassemblent en un même point. Il y en a à plus ou moins de faces.

Le Cone I—est une pyramide ronde; on en fait diverses coupes qu'on nomme les Sections coniques. *Voyez ci-dessous.*

Sections coniques.

Le Triangle.

La Parabole.

Le Cercle.

L'Hyperbole.

L'Oval ou Ellipse.

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 parallèlement 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 sa pointe, & parallèlement 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 couper la ligne de l'autre bord qui seroit aussi prolongée, vous aurez une superficie qui se nomme Hyperbole VI & VII.

Ces Sections font un objet digne de l'attention des grands Géomètres, 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 se 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.

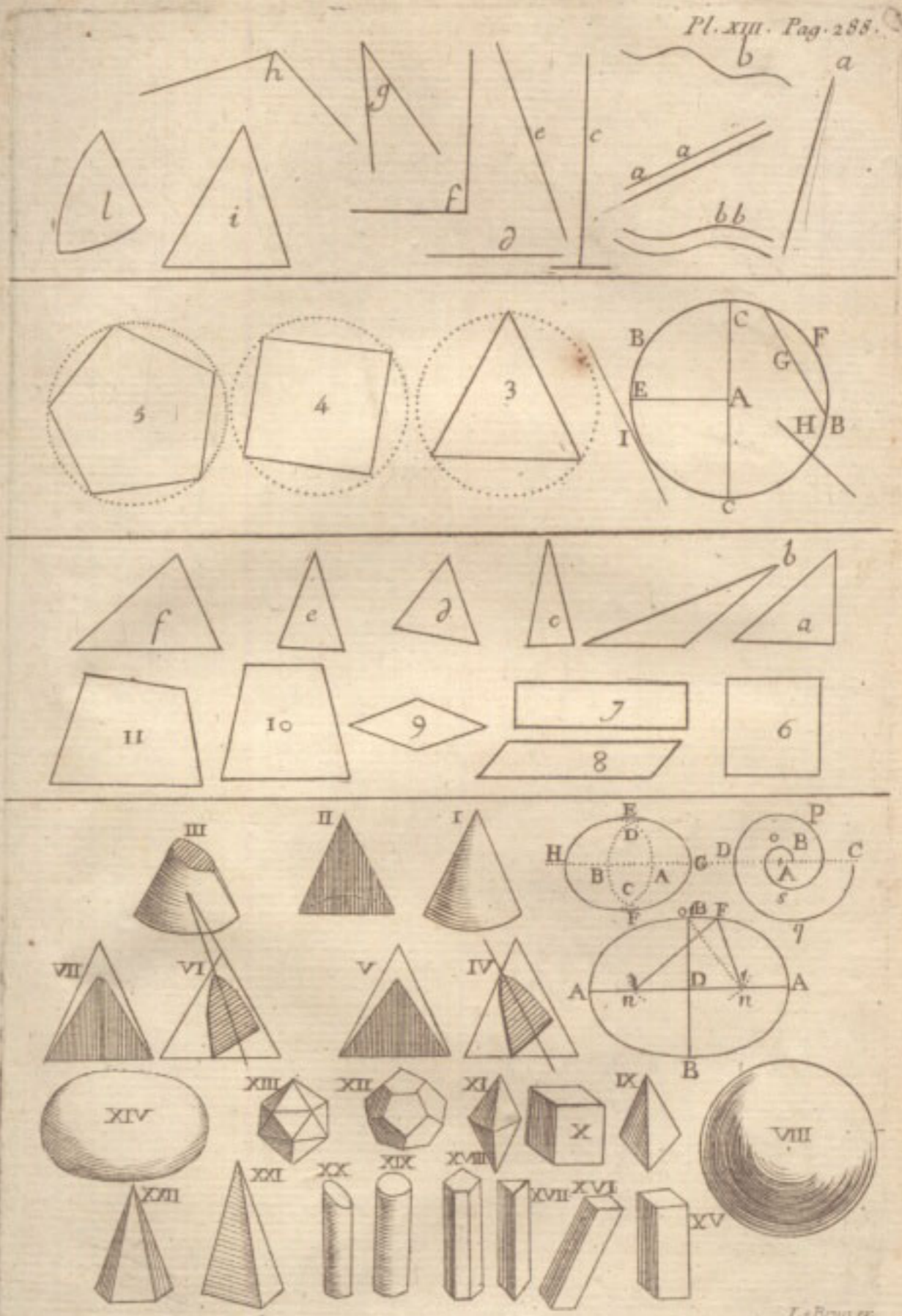
Mesures cubes.

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.

QUARRÉS



LeProux sc

<i>Quarrés</i>	<i>Cubes.</i>
1 fois 1 fait 1.	1 fois 1 fait 1.
2 fois 2 font 4.	2 fois 4 font 8.
3 fois 3 font 9.	3 fois 9 font 27.
4 fois 4 font 16.	4 fois 16 font 64.
5 fois 5 font 25.	5 fois 25 font 125.
6 fois 6 font 36.	6 fois 36 font 216.
7 fois 7 font 49.	7 fois 49 font 343.
8 fois 8 font 64.	8 fois 64 font 512.
9 fois 9 font 81.	9 fois 81 font 729.

De l'Echelle.

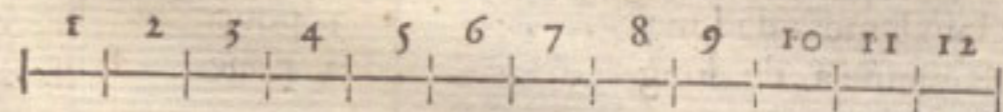
On appelle Echelle une ligne droite tracée sur le papier pour être divisée avec un compas en parties égales plus ou moins grandes, qu'on fait valoir des pouces, des pieds ou autres mesures, pour ensuite donner à quelque plan que ce soit les dimensions exactes des corps & des espaces.

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 appeler 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.

I.

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. $\frac{1}{4}$
Le demi-quart a de long	5 pouc.		5 lig. $\frac{1}{2}$
Le douzieme a de long	3 pouc.		7 lig. $\frac{1}{2}$
Le seizieme a de long	2 pouc.		8 lig. $\frac{1}{4}$

La brassé 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 particulière à 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 feuillerte	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 règle 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.

O R.

Le double louis vaut	48 livres tournois ou francs de 20 sols,
Le louis	24 liv.
Le demi-louis	12 liv.

A R G E N T.

Le gros écu	6 liv.	
Le petit écu	3 liv.	C'est du petit écu qu'on parle
La pièce de	24 sols.	lorsqu'on compte par écus,
La pièce de	12 sols.	par exemple, 10 écus de 3 l.
La pièce de	6 sols.	font 30 liv. ainsi au lieu de
		dire 30 liv. on dit 10 écus.

P E T I T E M O N O Y E.

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 quatre 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 huitieme 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 pèse 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 présentent 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 cilindre ou lingot d'argent pesant 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 précieuses se présentent par grains & carats. Le carat pèse 4 grains.

Pesanteur proportionnelle des sept Métaux par le pouce cube.

	Onces.	Gros.	Grains.	
Un pouce cube	d'or pèse	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 arpenté 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 pièce 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.

I N S T R U M E N S.

Celui qui doit arpenter l'étendue d'un terrain quelconque, commencera par se munir des instrumens 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 légère, 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 raccourcir, 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 règle de cuivre mobile au centre, aura à chaque bout une pinule à plomb sur la règle. Ces pinules ont une fente verticale dans leurs milieu. Deux autres pinules fendues & immobiles seront de bout, attachées au bout du diamètre 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 règle mobile au centre avec ses pinules & des divisions sur la planche.

P R O C É D É.

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 deuxième piquet, s'arrête au troisième & compte deux, & ainsi toujours en levant & gardant les piquets que 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 règle 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 règle avec les deux pinules immobiles, ou ce qui est le même, avec la ligne du diamètre, & 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 règle, 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 terrain par des quarrés & des triangles; il calcule ensuite chacun à part de la manière 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 supérieur.

E X E M P L E.

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 ABCD.

P L A N C H E X I V.

Soient tracés sur sa surface intérieure pour en connoître le contenu,

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| Le Trapeze <i>a</i> . | Le Quarré <i>d</i> . |
| Le Triangle <i>b</i> . | Le Triangle <i>e</i> . |
| Le Quarré long <i>c</i> . | Le Triangle <i>f</i> . |

Le Trapeze *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*.

L'additione le grand & le petit côté en disant	2 perches.
	1 perche $\frac{1}{2}$.
fait	<u>3 perches $\frac{1}{2}$.</u>

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 $\frac{3}{4}$; & j'ai la mesure de la superficie enfer-

mée dans mon trapeze cy 3 perches $\frac{1}{2}$.

Je vais au triangle *b* que je ne scaurois 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 fois 1 perche fait 2 perches. De cette dernière 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 n* 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 5 perches $\frac{1}{2}$ & la ligne élevée a 1 perche $\frac{1}{2}$. Si on prend la moitié du grand côté multiplié par la ligne ponctuée entière, on dira 2 perches $\frac{3}{4}$ par 1 perche $\frac{1}{2}$ fait cy . . . 3 perches $\frac{1}{2}$ 3 pieds.

TOTAL de la superficie 25 perches 3 pieds.

Lorsqu'il est question d'arpenter un terrain 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.*

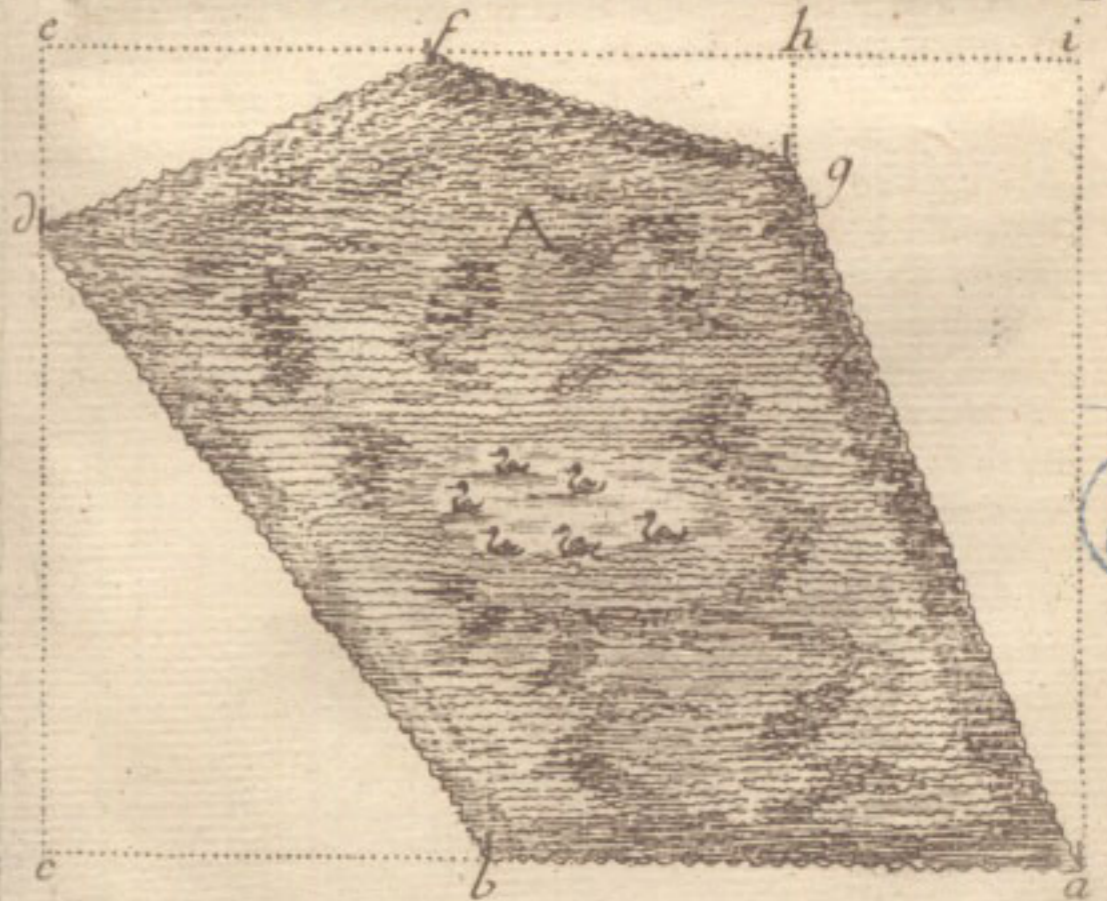
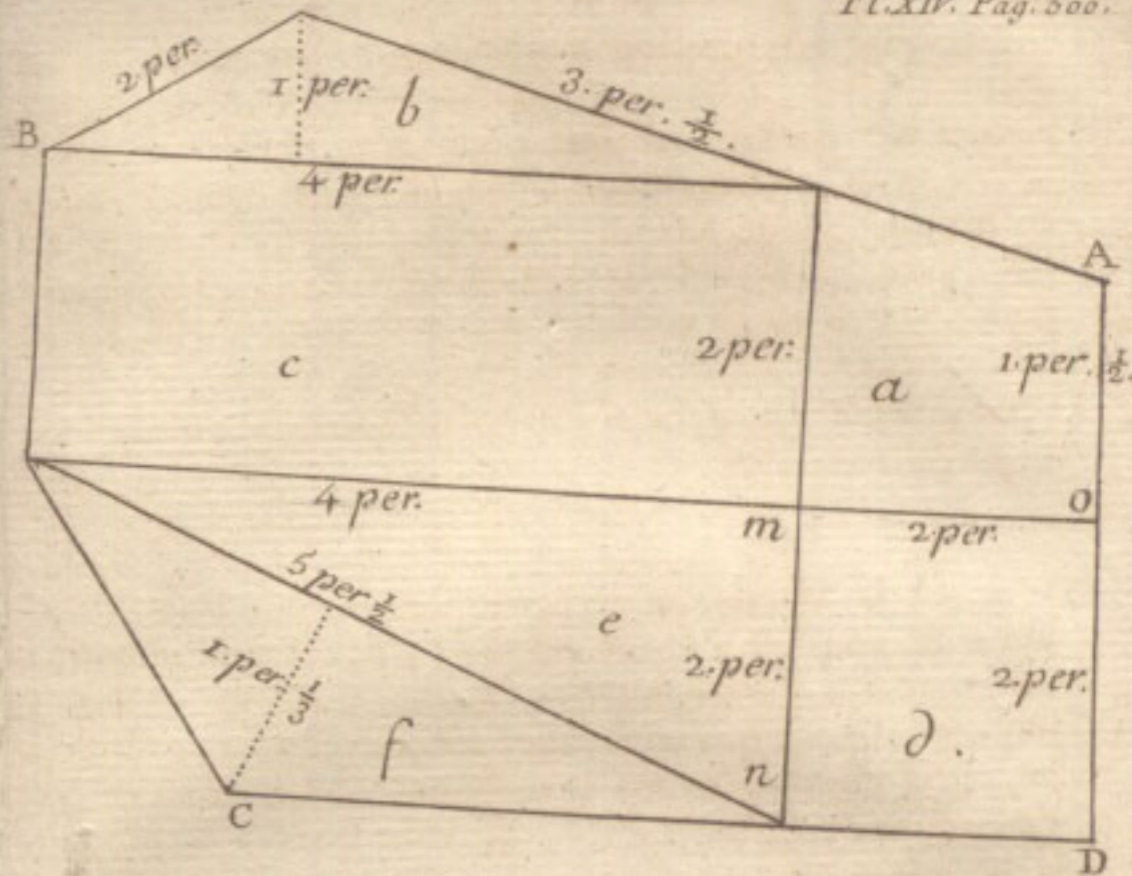
PLANCHE XIV.

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 côté par l'autre, & vous écrivez le produit. Tous vos prolongemens vous ont donné ici trois triangles & un trapeze, 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 & additionnez toutes ces sommes ensemble, que vous retrancherez ensuite du produit de votre grand quarré, le restant fera 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 & trapezes 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.



BU LILLE

DU NIVELLEMENT.

ON nivelle pour découvrir le terrain qui est en pente, & de combien il diffère de celui qui est horizontal. Cette science est nécessaire pour dresser un terrain 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 élève & 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 règle 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 règle est de niveau.

Le Niveau d'eau est de deux fortes; 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	— 3.
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 tiennent 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 suivant le signal que lui fait le Nivelleur, qui, lorsqu'il voit le travers de la carte arrazer son niveau, lui fait signe de faire une marque au piquet; il la fait, puis ayant mesuré depuis la terre jusqu'à la 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'élévation, la pente est du côté du Nivelleur. Si le piquet n'étoit 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, transportant 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 leurs donner de la pente, soit pour les faire venir ou pour les écouler &c.

Règles 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

DE L'ARCHITECTURE.

ON dépeint l'Architecture en femme, grande, vêtue de blanc; elle s'appuye sur une colomne; on voit un dôme derrière 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 particulièrement la Divinité, & l'y adorer.

des Ponts pour traverser les Fleuves.

des Dignes 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 bâtimens une forme régulière, 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.

G R E C S.

Ctesiphon; il a bâti le Temple d'Ephèse.

Phydias.

Dinocrate.

Sostrate.

L A T I N S.

Apollodore.

Vitruve.

Les sept Merveilles du Monde.

Les Murailles & Jardins de Babylone.

Les Pyramides d'Egypte.

V.

Le Phare d'Alexandrie,

Le Mausolée ou Tombeau de Mausole, Roi de Carie, bâti par sa femme Artemise.

Le Temple de Diane, à Ephèse.

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 Dignes.

Les Aqueducs.

Les Citernes.

Les Puits.

Les simples Murailles sont nécessaires pour s'enfermer dans son terrain & y être à l'abri des injures du dehors. Il s'en fait de bouillage, 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 Rivières. 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 pièces de bois équarris, nommés *bois de charpente*.

Les Dignes 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 rivière; ce sont des voutes sous terre peu enfoncées, où on donne pente aux eaux de pluie 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 Colonne.

Comme la Colonne est, pour ainsi dire l'Ordre-même; il faut sçavoir les noms des parties qui la composent.

L L'Acrotère 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 Colonne. Il s'en fait de tout unis, de canelés en creux & de tors.

F Baze de la Colonne.

Le pied d'estal est composé de { Sa Corniche G.
Son Dez H.
Sa Baze I.

Hauteurs proportionnelles des Colonnes.

Le Fust, baze & chapiteau de la Colonne Toscane a de hauteur 7 diamètres de Fust cy . . . 7 diamètres.

La Colonne Dorique 8 diamètres.

La Colonne Ionique 9 diamètres.

La Colonne Corinthienne 10 diamètres.

La Colonne Composite 10 diamètres.

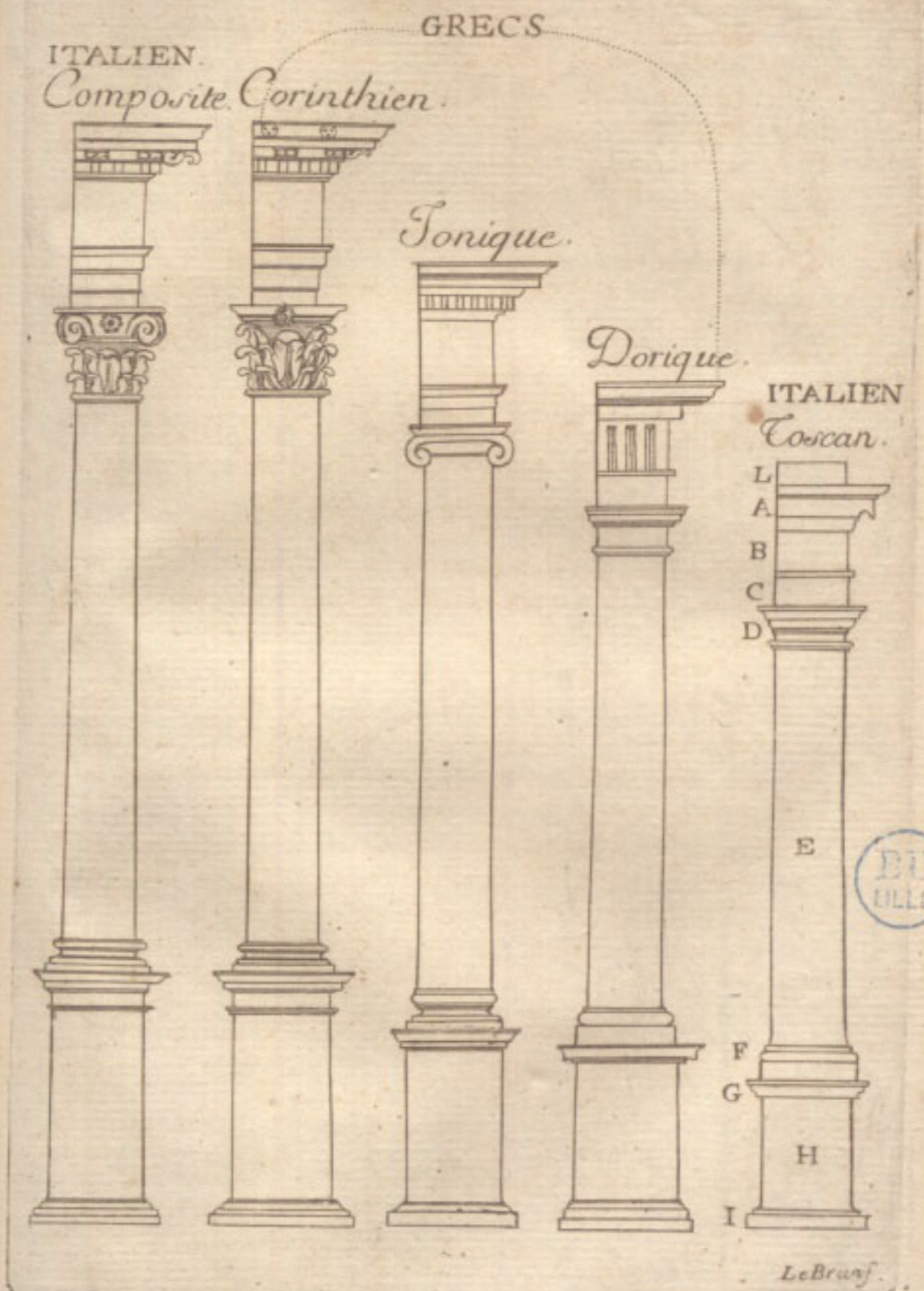
Nota. Cette dernière Colonne est nommée Composite, parce qu'elle est mêlée d'Ionique & de Corinthien.

Le Pilastre suppose une Colonne quarrée, & n'a ordinairement qu'une face entière qui fait saillie sur le mur. Il s'en fait d'unis & de canelés.

L'entre-colonne est la distance d'une colonne à l'autre. Il y a des Règles 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.



La Sculpture en pierre orne les colonnes & l'extérieur des âtimens par des figures, des têtes, statues &c.

La Sculpture en bois orne l'intérieur, & sur-tout les boiseries des appartemens.

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 vue. 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 bâtimens 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 rivières.

La Chaux est une espèce 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 espèce 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 pièces 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 espèce 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 espèce 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 Payfans & des pauvres gens, pour les couvrir.

L'Ardoise est une espèce de pierre tendre & bleu-fal, 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 espèce 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 terrain uni & solide. Les rues & les grands chemins se pavent à sec.

D I S T R I B U T I O N DE L'EXTÉRIEUR ET DE L'INTÉRIEUR

D E S E D I F I C E S .

D E S E G L I S E S .

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 Grille.
La Nef.	Le Chœur.
L'Œuvre.	La Lampe.
La Chaire de Prédicateur.	Le Lutrin.
Le Clocher.	Le Maître-Autel.
Les Fonds de Baptême.	La Sacristie.
Les Confessionaux.	

Une Eglise est toujours 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 colonnes.

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 carrée.

Les Fonts 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 célèbrent 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 espèce 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 colonnes 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 derrière lui. Des deux côtés du Chœur sont placés *les Stalles* (qui sont les sièges 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* derrière le Chœur, où les bas côtés, qui prennent après la Croix, & entourent 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 souterraine*. Ce qu'on nomme *les Charniers*, est certaines galeries 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, CHATEAUX ET PALAIS.

Il faut regarder tous ces titres sous un même point de vue; car il se trouve des Grandes Maisons, des Hôtels, des Châteaux presque aussi complètement 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 terrain 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 Propriétaire.

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 :

Simple.
 Demi doubles.
 Doubles.
 Quarrés.
 Les Aîles.
 Les Pavillons.

Les Bâtimens simples n'ont de largeur que pour asseoir une pièce, soit Chambre, Antichambre &c. de façon que

pour aller d'un bout à l'autre, il faut passer au travers de chaque pièce.

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 pièce 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 arrière.

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 pièces suivantes.

L'Avant - Cour.

Les Cours subdivisées en

- Grande ou première Cour.
- Seconde, troisième Cour.
- Cour des Cuisines.
- Cour des fontaines, du puits &c.
- Cour des Ecuries.

L'Avant-Cour est un terrain en dehors, fermé régulièrement de murs à hauteur d'appuy, ou de barrières, & de fossés secs ou pleins d'eau, ou de grilles &c. *L'Avant-Cour* précède les Cours & la principale entrée.

La Grande ou première Cour est fermée par la Porte cochère, & accompagnée de murs ou de bâtimens, ensuite est une seconde, troisième Cour &c.

Les Cours des Cuisines, des Fontaines, du Puits, des Ecuries &c. sont distribuées dans l'enceinte, où l'Architecte les a trouvés 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 faillies 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 espèce de colonnade 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'emploie 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 vue un étage de plus sur une face que sur l'autre. Ils se pratiquent, lorsque l'on bâtit sur un terrain 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'au-dessus du dôme, ils se relevent en pointe.

Tous ces dehors sont plus ou moins ornés d'Architecture & de Sculpture, comme colonnes, pilastres, niches, statues, masques, bustes &c.

Les Guerites ou *Belveders* surmontent le haut du toit. C'est une seule pièce carrée, ayant des jours des quatre côtés, surmontée d'une terrasse entourrée de balcons, ou avec un toit à l'ordinaire. Elles servent à découvrir au loin la vue 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 Étage.

Le second, troisième, quatrième &c. Étages.

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.

Pièces du Rez-de-Chaussée.

Le Vestibule est la première pièce 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 premières pièces où on entre ; il y en a quelquefois plusieurs de suite , première , seconde , troisième Antichambre. La seconde , dans le Palais des Rois , est la salle des Gardes , parce que les Gardes s'y tiennent ; la troisième 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 pièce 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 pièces qui donnent ordinairement dans la Chambre à coucher , & qui sont destinés , les uns à se retirer pour travailler , les autres à ferrer les hardes.

Pièces du premier Etage.

Outre les Antichambres , Chambres à coucher , Cabinets , Garde-Robes , toutes pièces dont nous venons de parler , on pratique encore à cet étage , des Corridors , la Salle de Billard , des Galleries , des Bibliothèques.

Le Corridor est un passage par où on passe pour entrer dans les différentes pièces.

La Salle de Billard est une pièce choisie pour y mettre un Billard.

Les Galleries sont des pièces en long , ayant des croisées d'un côté ou de deux , ornées de Statues & d'Architecture. Elles servent de promenades intérieures.

La Bibliothèque est une pièce choisie pour ranger tout autour , sur des tablettes , quantité de livres , tant bons que mauvais. *Nous espérons que celui-ci y aura sa place.*

Pièces 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, faillants en dehors, & on les vitre de glaces ou de grands carreaux de verre de Bohême.

Les beaux Planchers sont parquerés à compartiments de Menuiserie; quelques-uns, principalement ceux des Vestibules sont carrelés de pierres blanches & noires, ou de marbres de différentes couleurs, en pièces rapportées, formant des compartimens & des desseins.

Les Rampes d'escalier en fer, sont quelquefois de la plus grande élégance.

On orne les appartemens de plafonds unis, entourés 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'haute-lisse, 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 terrain; elles sont premièrement 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 ferrer les laitages, à cuir le pain, enfin à tous les ustenciles & ouvrages de la campagne.

Id

Les Pièces 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 Poulailleur—pour y retirer la Volaille.

La Bergerie—pour les Moutons.

Les Granges—pour ferrer 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 ferrer 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 ferrer les grains battus.

Le Cellier—pour les boissons nouvellement faites.

La Maison du Concierge ou Fermier.

DES JARDINS ET PARCS

Les Jardins font partie de la décoration des Edifices; c'est pourquoi leurs arrangement appartient à l'Architecture.

Lorsque le terrain 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 enforte que le terrain 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

X

qu'on a soin de masquer par des lizieres de Bois, par de belles charmilles, ou autrement.

P A R T E R R E.

Le Parterre commence toujours le Jardin; c'est le premier objet qu'on apperçoit du Château; le terrain qu'il occupe, n'est destiné qu'à l'agrément de la vue. C'est un dessein léger, 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.
- Parterre de pièces 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 pièces coupées est un dessein de plate-bande à fleurs, interrompu, de distance en distance, par des coupures ou intervalles symétrisés.

Quand le terrain est étroit, le Parterre se met au milieu; quand il est assez large, il part une allée du milieu du Château, cotoyée par deux pièces de Parterre semblables.

B O S Q U E T S.

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 vue, comme au bout d'une allée ou ailleurs, on construit des *Berceaux en treillage*, ou autre espèce d'Architecture ornée de pilastres, colonnes &c. & on peint le tout en verd. Si l'on peut faire venir des *eaux de source* dans le Jardin, on y fait des *Pièces d'eau*, des *Jets d'eau*, des *Cascades* &c. On y construit des *Grottes*; on place des *Statues*, des *Vases sur des Dex*, principalement autour des Parterres &c.

L' O R A N G E R I E.

L'Orangerie est un bâtiment destiné à renfermer les Orangers en caisse pendant l'hyver, de peur qu'ils ne gèlent; 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 vue sur la campagne, on fait cesser le mur de clôture, & 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 vue. On appelle ces sortes de fossés des *Sauts de Loup* ou des *Haha*.

L E P O T A G E R.

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 buissons, 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 espèces, soit élevées ou à razer terre; on nomme ces dernières *couches fourdes*.

Des chassis vitrés par-dessus pour avoir des légumes avancés.

Des Serres chaudes où on entretient une chaleur douce, pour conserver l'hiver 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 carré 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.

Le Parterre.

L'Amphithéâtre.

Les Balcons.

Les Loges.

Le Paradis.

} pour les Spectateurs.

Le Théâtre pour représenter les Pièces, 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 derrière 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 pièces dont nous venons de parler, & derrière 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 élevé au-dessus du niveau du terrain de cinq à six pieds; la cloison qui le soutient par devant, termine le Parterre. Il occupe tout le reste de la Salle; il est garni de plusieurs rangs de banquettes où on s'assoit, & couronné par les côtés & derrière par la continuation des Loges, qui cotoient le Parterre.

Les Balcons sont, ou de grandes Loges élevées 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, & entourant l'Amphithéâtre. Il y en a plusieurs rangs l'un sur l'autre, premières, secondes, troisièmes Loges, derrière 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 amphithéâtre regnent autour.

R E M A R Q U E S.

Les Places des Balcons, double Orquestre, Théâtre, premières Loges, Amphithéâtre sont les plus chères; Parquet & secondes Loges le sont moins, troisièmes Loges encore moins; les moins chères sont celles du Parterre & du Paradis.

Plusieurs Lustres & Lampions qui bordent le devant du Théâtre, éclairent 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 perspective, laquelle représente le lieu supposé de la Scene, relatif à la Pièce 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 représentent d'autres objets. Les intervalles entre chaque chassis se nomment *les Couliffes*. Le fond du Théâtre, qu'on nomme *la Ferme*, est le point milieu de la perspective 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 pièce 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 Pièce 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.	Les Carreleurs.
Le Maître Maçon.	Les Charpentiers.
L'Entrepreneur.	Les Menuisiers.
Le Piqueur.	Les Vitriers.
L'Appareilleur.	Les Serruriers.
Les Sculpteurs.	Les Couvreur.
Les Tailleurs de pierre.	Les Plombiers.
Les Maçons & Manœuvres.	

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 Maçon 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 colonnes &c.

Les Sculpteurs sont de deux sortes $\left\{ \begin{array}{l} \text{en pierre ou marbre.} \\ \text{en bois.} \end{array} \right.$

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 Maçons construisent les murailles, font les enduits, les crepis, les plafonds &c. On nomme *Manœuvres* des jeunes gens qui ne sont employés qu'à servir les Maçons.

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, ferrures &c.

Les Couvreur 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 pèsants 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 pèsanteur. 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'Hydraulatique ou l'Hydraulique, qui examine les corps pèsants, 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 répétées.

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 vitesse.

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 pèse: le bras du Levier qui est dessous le corps, l'élèvera 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 vitesse.

La Balance est un Levier en équilibre à son centre, ce qui fait que de deux poids mis à ses extrémités, le plus pèsant enlève le plus foible. Ceci appartient à la Statique.

La Roue ressemble en tout à la Poulie ci-dessus; les Leviers s'accroissent, & les forces augmentent au dépend des vitesses, 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'Hydraulatique; il élève 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 pèsants.

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, entourée de pièces de monoye & de papiers chiffrés.

L'Arithmétique est la Science des calculs; cette Science est nécessaire à tous les états; elle consiste en quatre Règles; 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 coter, soit le quantième des noms des Souverains, les pages d'un livre, les quantèmes 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 espèce 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 naguère qu'eux à la Chambre des Comptes, laquelle avoit l'embaras 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.

I.	II.	III.	IIII.	V.	VI.	VII.	VIII.
Un.	Deux.	Trois.	Quatre.	Cinq.	Six.	Sept.	Huit.
IX.	X.	XI.	XII.	XIII.	XIIII.	XV.	
Neuf.	Dix.	Onze.	Douze	Treize.	Quatorze	Quinze	
XX.	XXX.	XL.		L.		LX.	
Vingt.	Trente.	Quarante.		Cinquante.		Soixante.	
LXX.	IIII ^{XXX}	IIII ^{XX}		C.			
Soixante-dix.	Quatre-Vingt.	Quatre-Vingt-Dix.		Cent.			
II ^e	IIII ^e	IIII ^e		IIII ^e		I ^{on}	
Deux-Cent. Mille.	Deux Mille.	Cent Mille.		Un Million.			
C. ^{sons}	&c.						
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-vingt-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 milliards &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. 0 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 troisième 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 zéro, 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	
				mille	
				Deux cent trente-deux	
				mille	
				Sept cent trente-un	
				millions,	
				Deux cent quarante-huit	
				billions ou milliards,	
				Cinq cent soixante-neuf	
				trillions ou milliares,	

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.

700'000	hommes.	Sept cent mille hommes.
708.012		Sept cent huit mille douze hommes.

DES NOMBRES ENTIERS,
ET DE LEURS FRACTIONS.

Avant de parler des quatre Règles, 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 entières, & ainsi du reste. Mais si on veut calculer 90 toises trois quarts avec 50 toises deux tiers, ces trois quart & ces deux tiers ne font 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 entière 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 dénote la quantité de la fraction, & se nomme *le Dénominateur* ; l'inférieur indique l'espèce de la fraction, & s'appelle *le Numérateur*.

Dénominateur. $\frac{1}{3}$ un tiers $\frac{1}{6}$ un sixième $\frac{1}{10}$ un dixième &c.
Numérateur.

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'aune, 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 colonne 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.

Première Colonne.

Je dis 7 & 4 ou 4 & 7 font 11 onze, qui est une unité & une dizaine ; je place donc 1 sous la colonne des nombres, & je retiens ou réserve la dizaine pour la compter avec les dizaines de la seconde colonne que je vais calculer.

Seconde Colonne.

Je dis 2 & 3 font 5 cinq, & la dizaine de la première colonne que je viens de réserver, font six dizaines ; j'écris 6 sous ma seconde colonne, je passe à la troisième colonne.

Troisième Colonne.

Je dis 3 & 6 font 9 neuf, ainsi je n'ai point dix, & par conséquent point de dizaine à retenir pour la colonne suivante ; j'écris donc sous cette troisième colonne, qui est celle des centaines, le chiffre 9 ; je passe à la quatrième colonne.

Quatrième Colonne.

Je dis 5 & 7 font 12 douze, voici dix & deux ; j'ai donc une dizaine à transporter à la cinquième colonne, s'il y

en a une; j'écris toujours 2 sous cette quatrième colonne, & j'avance ma dizaine pour terminer le compte, attendu que je ne trouve plus de colonnes ni de chiffres à additionner, & mon total est douze mille neuf cent soixante-une perches.

Addition de Fractions.

Je prends ici pour exemple les fractions qui se rencontrent le plus souvent, telles sont celles de la livre de 20 sols & de la toise de 6 pieds.

On additionne les fractions comme les choses entières; mais lorsqu'on a à additionner des fractions dont le nombre additionné va au-delà de la chose entière, on met au total, sous leurs colonnes, le surplus de l'entier qu'on réserve pour ajouter aux entiers; que si le nombre des fractions ne compose pas la chose entière, on l'écrit au total sous la colonne des fractions, puis on passe aux nombres entiers.

DE LA LIVRE DE VINGT SOLS.

Une livre en monnoye est de 20 sols tournois, & le sol est de 12 deniers.

1	livre	10	sols	9	deniers.
2		15		11	
<hr/>					
Total . .	4 liv.	6 sols	8 den.		

Je commence par la colonne des deniers, & je dis 9 & 11 deniers font 20 deniers; 12 deniers font un sol, il y a seulement dans 20 deniers un sol & 8 deniers au-delà, car 12 & 8 font 20. Je réserve donc le sol pour l'ajouter aux sols quand je les calculerai, & j'écris au total 8 sous la première colonne des deniers, & puis je vais aux sols.

Je dis 5 font 5 cinq sols & un sol que j'ai trouvé entier dans mes deniers, étant ajouté à cinq, fait 6 sols; j'écris 6 au total de la première colonne des sols (il n'y en a jamais que deux, ainsi qu'aux deniers); je vais aux dizaines de sols, je trouve 1 & 1 l'un sous l'autre, qui font deux fois dix sols; or comme deux fois dix sols font vingt sols, & par conséquent une livre, je réserve ou retiens

cette

cette livre pour l'ajouter aux livres que je vais calculer, & je n'écris rien au bas de la seconde colonne des sols. J'arrive aux livres.

Je dis 1 & 2 font 3 trois, j'y joins la livre que je viens de réserver, 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	
<hr/>							
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 colonne des lignes. J'arrive aux pouces.

Je dis à la première colonne 9 & 3 font 12 douze; 12 pouces font un pied, je retiens ce pouce, & mets un 0 zero sous cette colonne. Je trouve à la seconde colonne 1, qui est une dizaine, 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 réservé.

Je dis 4 & 5 font 9 neuf, j'ajoute le pied réservé, cela fait 10 pieds, dans dix pieds il y a une toise qui est six pieds, & quatre pieds au-delà; je réserve ma toise & j'écris 4 pieds sous la colonne des pieds. J'arrive aux toises avec la toise réservée.

Je dis 6 & 4 font 10 dix, j'ajoute ma toise réservée, cela fait 11 toises; je pose 1 sous la première colonne, & je réserve la dizaine pour joindre aux deux dizaines de la seconde colonne, ce qui fait trois dizaines; j'écris 3 au total, & je trouve qu'il est trente-une toises quatre pieds dix pouces onze lignes.

Y

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, d'abord 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.

$$\begin{array}{r} \text{de} \quad 206579 \text{ œufs} \\ \text{ôtez} \quad 97693 \\ \hline \text{reste} \quad 108886 \text{ œufs.} \end{array}$$

Je dis qui de 9 ôte 3 reste 6 six, j'écris 6 au-dessous de la première colonne.

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 dizaine du troisième 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 troisième colonne.

Je ne dis pas qui de 5 ôte 6, premièrement parce que cela ne se peut, secondement parce qu'ayant pris précédemment une dizaine du chiffre 5, il ne reste plus que quatre, troisièmement de quatre restans, on ne sçauroit ôter six ; il faut donc emprunter encore une autre dizaine dans le chiffre 6 du quatrième rang, & dire qui de 14 ôte 6 reste 8 qu'on écrira au total restant, sous la troisième colonne, puis on passe au quatrième rang.

Le 6 du quatrième rang est devenu cinq par l'emprunt que je lui ai fait d'une dizaine. Me voici dans le même cas que ci-devant, car de 5 je ne sçaurois ôter 7 ; je suis donc obligé d'emprunter une dizaine au cinquième rang ; mais je n'y trouve qu'un zéro, je vais donc emprunter au rang d'ensuite, qui est le sixième rang, une dizaine du chiffre 2 que j'y trouve, & la transportant au quatrième rang, je dis qui de 15 ôte 7 reste 8, je l'écris au total restant, sous

la quatrième colonne, passons au cinquième rang.

Je trouve un 0 zéro, mais il est devenu neuf, parce que comme de la dizaine que j'ai emprunté au 2 du sixième 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 0 zéro que j'écris comme à l'ordinaire sous la colonne.

Le 2 du sixième 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.

Règle 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.

$$\begin{array}{r} \text{de} \quad 7000. \\ \text{ôtez} \quad 4124. \\ \hline \text{reste} \quad 2876. \end{array}$$

La preuve de la Soustraction se fait par l'Addition, c'est-à-dire, qu'en additionnant 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 fautive.

$$\begin{array}{r} \text{de} \quad 7000 \\ \text{ôtez} \quad 4124 \\ \hline \text{reste} \quad 2876 \end{array}$$

Preuve.

$$\begin{array}{r} 4124 \\ 2876 \\ \hline \text{Total} \quad 7000. \end{array}$$

Addition:

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 seulement un quart. Mais quand la fraction supérieure est moins forte que celle à ôter, comme de 6 huitièmes ôter 7 huitièmes, cela ne se peut, alors on emprunte un entier de la somme inférieure à soustraire, on réduit ici cet entier en huitièmes; 8 huitièmes font un entier, comme feroient quatre quarts, deux demi &c. Dans cet exemple-ci 8 huitièmes ajoutés à nos 6 huitièmes font 14 huitièmes, on ôte donc facilement 7 huitièmes de 14 huitièmes.

*Opération.*de 602 toises $\frac{6}{8}$.ôtez 278 $\frac{7}{8}$.reste $\frac{323}{8}$ ×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 Règle 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 Règle comme à la Soustraction, on ne peut jamais écrire que deux sommes l'une sous l'autre.

Avant de procéder à la Règle, & 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.	6 fois 1 font 6.
2 fois 2 font 4.	6 fois 2 font 12.
2 fois 3 font 6.	6 fois 3 font 18.
2 fois 4 font 8.	6 fois 4 font 24.
2 fois 5 font 10.	6 fois 5 font 30.
2 fois 6 font 12.	6 fois 6 font 36.
2 fois 7 font 14.	6 fois 7 font 42.
2 fois 8 font 16.	6 fois 8 font 48.
2 fois 9 font 18.	6 fois 9 font 54.
3 fois 1 font 3.	7 fois 1 font 7.
3 fois 2 font 6.	7 fois 2 font 14.
3 fois 3 font 9.	7 fois 3 font 21.
3 fois 4 font 12.	7 fois 4 font 28.
3 fois 5 font 15.	7 fois 5 font 35.
3 fois 6 font 18.	7 fois 6 font 42.
3 fois 7 font 21.	7 fois 7 font 49.
3 fois 8 font 24.	7 fois 8 font 56.
3 fois 9 font 27.	7 fois 9 font 63.
4 fois 1 font 4.	8 fois 1 font 8.
4 fois 2 font 8.	8 fois 2 font 16.
4 fois 3 font 12.	8 fois 3 font 24.
4 fois 4 font 16.	8 fois 4 font 32.
4 fois 5 font 20.	8 fois 5 font 40.
4 fois 6 font 24.	8 fois 6 font 48.
4 fois 7 font 28.	8 fois 7 font 56.
4 fois 8 font 32.	8 fois 8 font 64.
4 fois 9 font 36.	8 fois 9 font 72.
5 fois 1 font 5.	9 fois 1 font 9.
5 fois 2 font 10.	9 fois 2 font 18.
5 fois 3 font 15.	9 fois 3 font 27.
5 fois 4 font 20.	9 fois 4 font 36.
5 fois 5 font 25.	9 fois 5 font 45.
5 fois 6 font 30.	9 fois 6 font 54.
5 fois 7 font 35.	9 fois 7 font 63.
5 fois 8 font 40.	9 fois 8 font 72.
5 fois 9 font 45.	9 fois 9 font 81.

Table de Douzaines.

1	fois	12	font	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 additionner 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'additionne 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 $\frac{2}{3}$ fera $\frac{10}{3}$, qui feront deux entiers, car $\frac{1}{3}$ 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 6 font $\frac{18}{4}$.
 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 Règles.

- 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 Règles) 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 Operation.

- 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 Operation.

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 ~~un~~ 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 Operation.

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 dernière Soustraction, ce qui fait 2863, & j'examine par une Multiplication à part, combien de fois le Diviseur 409 est compris dans cette dernière 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'écrierois 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 fautoir; 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-unièmes font 8 septièmes, ou un entier & $\frac{1}{7}$.

Les Progeffions sont des nombres qui laissent entr'eux des intervalles ou égaux ou proportionels.

La Progeffion 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 Progeffion 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 Progeffion harmonique avance proportionnellement.

15 . 20 . 30 . 45.
Intervalles 5 10 15

DE L'ALGÈBRE

E T

DES LOGARITHMES.

L'Algèbre est une Arithmétique qui se sert pour ses calculs des lettres de l'alphabet au lieu de chiffres. On attribue, suivant sa volonté, à ces lettres des quantités connues & d'autres inconnues, dont on veut trouver le résultat; Science 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 ALGÈBRIQUES.

Pour les quantités ou nombres connus, on se sert communément plus volontiers des premières lettres de l'alphabet a, b, c, d, e &c. pour les quantités inconnues, on emploie les dernières lettres, comme u, x, y, z .

+ signifie plus — $a + b$ exprime a plus b .

— ou } signifient moins — $a - b$ } expriment a moins b .
 ∞ } $a \infty b$ }

\times signifie multiplié — $a \times b$ exprime a multiplié par b .

\div signifie divisé — $a \div b$ 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 où il faudroit le répéter plusieurs fois.

$:$ signifie comme en certains cas.

$\overline{\times}$ Quand on trouve plusieurs chiffres, ceux qui ont cette barre par-dessus avec \times sont les seuls à multiplier.

$\sqrt{\quad}$ signifie la racine.

$\sqrt{\sqrt{\quad}}$ signifie racine de la racine.

Abbreviations.

(*Const.*) veut dire par la construction.

(*Prob.*) veut dire par le problème.

(*Supp.*) veut dire par la supposition.

(*Prop.*) veut dire par la proposition.

(*Dém.*) veut dire par la démonstration.

(*N^o. 15 Arith.*) veut dire par le nombre 15 de l'Arithmétique.

(*N^o. 20 Algeb.*) veut dire par le nombre 20 de l'Algèbre.

(*L. 64.*) *L.* signifie Logarithme, 64 est son nombre.

TERMES OU TITRES.

Les termes suivans s'employent dans les Mathématiques en général, mais plus fréquemment dans l'Arithmétique & dans l'Algèbre où on les met en titres.

AXIOME — principe indubitable & tenu pour tel.

LEMME — proposition qui doit servir à quelque démonstration suivante.

PROBLÈME — proposition qui tend à la pratique, en donnant les moyens de faire quelque opération qu'on prouve & résout ensuite.

SCHOLIE — raisonnement qu'on fait sur quelque proposition démontrée pour en tirer quelque autre observation.

THÉOREME — vérité spéculative dont on fait la démonstration.

COROLLAIRE — conséquence qu'on tire sur une proposition démontrée.

DES LOGARITHMES.

Les Logarithmes, inventés au commencement du dix-septième siècle par un Gentilhomme Ecoissois, nommé *Néper*, sont des nombres en progression arithmétique, qui répondent à des nombres en progression géométrique; on en a formé des Tables très étendues, qui sont imprimées par colonnes. Les Logarithmes servent à abrégier les Multiplications par de simples Additions, & les Divisions par de simples Soustractions. Les Logarithmes sont divisés en deux Tables générales; dans l'une sont écrits les nombres entiers depuis 1 jusqu'à 10000, chaque nombre accompagne de son Logarithme; l'autre, dont on ne parlera point ici, est destiné à la Trigonométrie, c'est-à-dire, au calcul des triangles, des racines quarrées, cubes &c.

Pour multiplier un nombre par un autre, on cherche dans la Table le Logarithme qui répond à chacun des deux nombres, on écrit ces deux Logarithmes l'un sous l'autre, & on les additione, le nombre qui provient de cette addition, est un troisième 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 ballots de marchandises, se reposant sur un aviron, un cheval à côté d'elle, & un vaisseau derrière.

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 quelque 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 espèces de rentes nommées *Rentes viagères*, 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 espèce de rente viagère 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 & aliéné 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 stipulée 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 père en fils tant qu'on ne sera pas remboursé; si elle est viagère, 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 intéréts 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 manière 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 & métal; 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 dangereuses 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 garantir 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 paiement 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 paiement 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 dixième jour après l'échéance. S'il y a (valeur reçue en marchandises), le délai est d'un mois de 30 jours.



DU COMMERCE.
LETTRE DE CHANGE.

A Versailles ce 15 Juillet 1750.

Monseigneur,

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 & signé*; alors cette lettre peut devenir un papier de Commerce jusqu'au jour de son échéance, c'est-à-dire, passer en paiement, 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 paiement, 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 paiement 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 paiement.

Quand la Lettre de change est payée, celui qui l'a reçue l'endosse au dessous des endossements, s'il y en a, comme il suit: *Pour acquit & signé.*

DU COMMERCE.

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.

P R O T E S T.

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 vingtième 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 Paris, 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 Memorial 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, Traités & Remises.

Le Livre des Numeros.

Le Livre de la Dépense.

Du Memorial 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'espèce & 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.

A U T R E S.

L'Alphabet du Grand Livre.

Cet Alphabet est composé de 22 pages, à chaque
 page une grande Lettre Romaine, depuis A pour la pre-
 mière, 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 $\left\{ \begin{array}{l} \text{à gauche, Caisse doit.} \\ \text{à droite, Avoir.} \end{array} \right.$
 On met à gauche l'argent reçu, en quelles espèces,
 de qui, pourquoi, pour le compte de qui.
 On met à droite tous les paiements que l'on fait, en
 quelles espèces, à qui, pourquoi, pour qui.

Livre des Factures, en débit & crédit.

Ce Livre ouvert présente les 2 pages $\left\{ \begin{array}{l} \text{à gauche, Doit.} \\ \text{à droite, Avoir.} \end{array} \right.$
 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 Mémoirel.

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, Traités & Remises.

Les Lettres tirées à uso ou usances, chaque usance signi-
 fiant 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 court les
 risques.

On note dans ce Livre les 12 mois de l'année, lais-
 sant 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 cote devant l'article, le jour qu'on accepte
 la Traite ou Remise.
 Quand les Traités & 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 quantième 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 Mémoirel, & on met au de-
 vant de l'addition qu'on vient de faire, le folio du Mémo-
 rial 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

E T

M A R C A S S I T E S.

Quoiqu'il ait déjà été question, dans l'Astronomie ci-devant des Signes des Métaux, on les répète ici parce que l'ordre des matières l'exige, puisqu'il y est question du Regne Minéral.

M É T A U X,

Leurs Signes Astronomiques & leurs noms Chymiques.

L'Or	☉	Le Soleil.
L'Argent	☾	La Lune.
Le Cuivre	♀	Venus.
Le Vif-Argent	☿	Mercure.
L'Etain	♃	Jupiter.
Le Plomb	♄	Saturne.
Le Fer	♂	Mars.

M I N É R A U X.

Les Minéraux sont des matières dures qui se trouvent dans les Mines, mêlés avec des matières métalliques imparfaites.

Les Principaux Minéraux sont :

L'Antimoine.	Le Cobalt.
Le Cinabre.	Le Borax.
Le Vitriol.	L'Emeril.
Le Souffre.	Le Zinck.
L'Alun.	Le Bismuth.
	La Calamine.
L'Arsenic	Le Saffre ou Magnésie.
{ blanc.	
{ jaune Orpiment.	
{ rouge, Réalgal	
{ Sandaraque.	

M A R C A S S I T E S.

On appelle Marcaffites un espèce de Minéraux en pierres mêlées 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, E T M A R B R E S.

LE Diamant blanc est la plus estimée de toutes les Pierres fines; le plus blanc est nommé *Diamant de la première 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.
{ bleus.

Les plus gros Diamants connus sont :

Celui du Grand Mogol de ————— 279 carats $\frac{2}{16}$.

Celui du Grand Duc de Toscane de ————— 139 carats $\frac{1}{2}$.

Ceux du Roi de France } Le Sanfi de ————— 106 carats.
 } Le Régent de ————— 547 grains.

Les Diamants, & quasi toutes les Pierres suivantes ont des Mines particulières.

Pierres de couleur.

- LE RUBIS { Balais est couleur de rose.
 { Spinelle est rouge orangé.
 { du Brésil, 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 fouci.
 { d'un Orangé rubis, la plus belle.
- LA VERMEILLE — d'un rouge un peu orangé 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 — espèce d'Opale, couleur de savon.

Pierres opaques.

- LES AGATHES { Orientale } mêlées de diverses couleurs,
 { d'Allemagne } tâches & lignes.
 Onix mêlées de blanc & noir
 Sardonix mêlée de blanc, noir, rouge.
 Dendrite ou Agathe arborisée sur laquelle s'aperçoivent en brun ou en noir des hazards de la Nature, représentant des Paysages, des Plantes, des Arbres &c. On contrefait si bien ces sortes d'Agathes, que souvent on y est trompé.
 Œil de Chat, espèce 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.
 Floride, est mêlé ou bariolé de plusieurs couleurs.
 pourpre.
 couleur de rose.
- LES JASPES { Sanguin, est verd noir ou bleu foncé, semé de points rouges.
 Héliotrope ou Jaspe oriental, est demi-transparente, 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.

PERLES, NAGRES, 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 espèce de grande Huitre; il y en a de rondes, d'ovales, & de forme irrégulière, 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'Huitre dont on tire les Perles. Elle semble être satinée, ayant des reflets bleus & incarnat.

Le *Burgau* est un gros Limaçon de mer, dont la coquille netoyée, 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.

ET MARBRES. 365
L'ALBASTRE — c'est un espèce de Marbre; mais il est transparent, d'un blanc fauve, veiné quelquefois de rouge.

M A R B R E S.

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 quantité 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. } mêlés de taches noires.
 } rouges.

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 & fal.
 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, cerisé, 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.

C E qu'on appelle du mot générique *Coquillages*, est la maison ou la couverture dure & solide d'animaux informes; espèce de Limaçons, mols, glaireux & sans presque 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 espèce 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 {
 savoir :
 Première Classe, Coquilles univalves ou d'une pièce.
 Seconde Classe, Coquilles bivalves ou de deux pièces.
 Troisième Classe, Coquilles polyvalves ou de plus de deux pièces.

Il est bon d'avertir que pour jouir des couleurs & des formes qui plaisent aux Curieux, tant par leurs bizarreries, que par la rareté du Coquillage, il faut les nettoyer de leurs limon, & que pour être estimées, elles doivent être entières & 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.

Première Classe, Univalves de Mer.

PLANCHE XVI.

Familles.

- A Première. 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 Troisième. Les Tuyaux de Mer ou Dentales.
 D Quatrième. Les Nautilles ou Voiliers, assez grandes coquilles, espèce de petites Nacelles élevées.
 E Cinquième. Limaçons de Mer à bouche ronde.
 F Sixième. Limaçons de Mer à bouche demi ronde, Nérîte, bigourneau. C'est dans cette coquille restée vuide, (le Poisson ayant été mangé ou détruit par quelque accident) qu'une espèce d'Ecrevisse de Mer, nom-

Familles.

mée le *Soldat*, fait entrer & loge sa queue, qui n'ayant point d'écaillés, seroit sujette à être blessée. Quand le hazard veut que deux *Soldats* prétendent à la même coquille, ils se battent à outrance, & le vainqueur s'en empare.

G Septieme. Limaçons à bouche aplatie, Sabots.

H Huitieme. Buccins, 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 tiroient leurs belle couleur pourpre du Poisson d'un espèce 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. Ourfins, 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



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 espèces , vivants , sensibles , & diversement organisés , suivant l'Élément 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 ,

S Ç A V O I R :

- 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 Furet.
Le Chien domestiqué.	Le Bléreau.
Le Chat domestique.	La Marmotte.
L'Ours.	L'Ecureuil.
Le Loup.	Le Lièvre.
Le Renard.	Le Lapin.
Le Chat sauvage.	Le Loir.
La Fouine.	Le Rat.
Le Putoire.	La Souris.
L'Hermine.	Le Mulot.
Le Roselet.	La Taupe.
La Belette.	La Musaraigne.

Etrangers.

Le Singe.	Le Chat - Cervier.
Le Lion.	Le Chameau.
Le Tigre.	Le Dromadaire.
Le Léopard.	L'Eléphant.
La Panthere.	Le Musc.
Le Loup - Cervier.	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*.

DES ANIMAUX.

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'espèces 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 usages, sçavoir:

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 torfes & 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 sièges.

Des Levriers, ce sont de très beaux Chiens, & d'une grande vitesse. On s'en sert pour courir le Lièvre 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 carrosses; 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 Leyrons.

} Chiens de Femmes; ils font 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 aboie.*

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 café 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 espèce de grand Chien sauvage, poil gris-roux. Il y en a de deux sortes, l'un est le plus épais, 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 sauroit leur résister; il vivent aussi de bêtes mortes.

Le Loup hurle.

Sa femelle se nomme *Louve*, & ses petits *Louveteaux*. Elle porte trois mois & demi.

Le Renard est un Animal sauvage, espèce 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 dégât de gibier.

La Fouine ou Martre.

Le Putoire.

L'Hermine.

Le Roseler.

La Belette.

} sont tous Animaux carnaciers du même genre. Ils ne font que sucer le sang des Animaux & Oiseaux qui ne peuvent leur résister. Ils portent comme les Chats, & mettent bas vers l'Été, 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 café 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 espèce 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 *Bléreau Chenin*; l'autre à celle du Cochon, s'appelle *Bléreau 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 Marmotte 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 forêts, 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 vitesse; 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 *Leyreaux*.

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 *Rabouillière*. Le Terrain 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, espèce de Souris sauvage, rouffe, 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 souterrain, 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 élève de tems en tems des petites monticules rondes qu'on nomme *Taupinières*.

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, espèce de petite Souris à museau alongé, aimant les souterrains & 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 crinière, de sa subtilité, légèreté & force supérieure. Il est au moins de la hauteur d'un Loup, d'un poil roux clair, peu élevé sur ses jambes, membru, les pattes 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 Afrique.

Il rugit.

Sa femelle a le col sans crinière, 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 espèce 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 légèrement, 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 espèce d'animal est si diversifiée pour la taille, les couleurs & les formes, qu'on n'est pas encore parvenu à en connoître toutes les espèces. Les uns ont une longue queue, les autres n'en ont point du tout. Il y a des espèces 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 lèvres 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, & résiste long-tems sans boire; il avance beaucoup au trot.

Sa femelle se nomme *Chamelle*.

Le Dromadaire est une espèce 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 grossièrement formé; sa peau est communément grise, rarement blanche, elle est dénuée de poil; ses oreilles sont très grandes, de petits yeux; sa lèvre 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 menaient 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 réservoir 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 espèce 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.

Le Loutre.
Le Rat-d'Eau.
Le Castor.
L'Hippopotame.

DE MER.

La Tortue.
Le Loup marin.
Le Lion marin.
La Vache marine.
Le Veau marin.
Le Lamentin.

Le Loutre, animal à quatre pates de la grandeur d'un médiocre Chien, de poil gris-roussâtre; il habite les rivières & 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 une espèce de Rat amphibie, de poil brun; il vit de petits Poissons, & se tient dans les petites rivières & dans les ruisseaux.

Sa femelle met bas en Avril cinq ou six petits.

Le Castor, animal des rivières 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 mâchoire; 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 rivières d'Égypte, en Afrique.

La Tortue est un animal informe à quatre pattes, ayant le dos & le ventre couverts de fortes écailles en forme de bouclier. Il y en a de beaucoup d'espèces, 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 tabatières de l'écaille de l'espèce nommée *Carret*.

Le Loup marin.

Le Lion marin.

La Vache marine.

Le Veau marin.

Sont de grands Animaux qui, quoique d'espèces & 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 pattes de devant, leurs derrières se terminent 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 commun en Amérique, vers la rivière des Amazones, au Midi de l'Amérique; il a la peau ridée, parsemée de quelques poils rudes, deux pattes 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 fendus 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 *Rouffin* est le plus sain & le plus fort, pour sa taille, de tous les Animaux domestiques. *Il braie*

Sa femelle se nomme *Aneffe*, ses petits *Anons*.

L'Aneffe 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 Aneffe.

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 Zèbre, 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'appelons *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 entièrement rayé de bandes blanches, espacées à distances, partant du bout du nez & du chanfrein, se répandant 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 derrière 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 Chèvre jaune.
Le Renne.
L'Eland.
Le Rhinocéros.

Sans Cornes.

Le Verrat ou Pourceau.
Le Sanglier.

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 troisième, le Millet, le Feuilletet.
Le quatrième, 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 vélé, *Geniffes*. *Il beugle*.

La Vache porte neuf mois un seul petit.

Le Taureau châtré se nomme *Bœuf*.

Le Buffle est un espèce de Taureau sauvage des pays chauds; quand on l'a privé, on le châtré, & alors il devient plus docile, & sert à labourer.

Le Belier a deux cornes au-dessus du front, qui se recourbant par derrière 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 *Andouilletts*. 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 appelé *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 festonnés; 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 *Chevrette*, 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 remède 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 espèce de Chevre sauvage, vers la Chine & la Tartarie.

Le Renne, animal sauvage des pays les plus froids. C'est un espèce de Cerf plus étoffé que le notre; il vit de la mouffe 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 arrière, & 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 espèce 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 lèvre 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 mâchoire inférieure qui sortent en dehors, & s'élevent tout droit aux deux côtés de sa gueule, qu'on nomme *ses défenses*; & deux autres plus pe-

tites, qui se relèvent de la machoire supérieure; celles-ci sont placées un peu en avant des défenses inférieures.

La femelle se nomme *Laye*, & ses petits, *Marcafins*; elle porte quatre mois jusqu'à douze petits & plus. Elle n'a point de défenses.

DES OISEAUX.

Les Oiseaux sont Animaux à pattes ou doigts séparés, terminés chacun par un ongle qu'on nomme *griffe*; ils n'ont que deux pattes, qui peuvent passer pour leurs pattes de derrière. Leurs ailes, au nombre de deux, tiennent, pour ainsi dire, lieu de pattes 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 proie & de volerie.
- Oiseaux parleurs & de voliere, ou de chant.

OISEAUX DOMESTIQUES.

- | | |
|--------------------|------------------|
| Le Coq & la Poule. | Le Jars & l'Oye. |
| Le Coq d'Inde. | Le Pigeon. |
| Le Paon. | Le Moineau. |
| Le Canard. | Le Cigne. |

Le Coq est un oiseau trop connu pour en faire ici la description; il y en a de plusieurs sortes.

Sa femelle se nomme *Poule* ou *Geline*, ses petits se nomment *Poussins*, & lorsqu'ils peuvent se passer de leurs mères, 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 glouffe*.

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 nararde*.

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; leur 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 *Pigeonneaux*.

Le Pigeon de Voliere, est une grosse espèce de Pigeons très variée; on les appelle *Pigeons de Voliere*, du nom de la petite retraite qu'on leur 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 légères différences qui leurs ont occasionné les noms suivants :

Mondains.	Nonets.
Polonois,	Frifés.
Bédorés.	Heurtés.
Queues de Paon,	Suiffes.
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 dégât 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 pièce d'eau, satisfait la veue aux dépens 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 Lorient.
Le Piquebois.	La Piegriche.
La Gelinotte.	Le Faïsan.
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 carnacière. 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-Vert 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-Vert, est gros comme un Merle, d'un beau plumage blanc, noir, & le dessus de la tête rouge.

La Gelinotte, espèce de Poule sauvage, d'un plumage bariolé comme la Perdrix; elle est très bonne à manger.

Le Coq de Bruyere est un espèce de Faïsan 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, espèce 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 espèces, *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 Lorient, 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-Grièche 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 Faisandé*, les petits, *Faisandeaux*. Le Faisand est très bon à manger.

Le Corbeau est un oiseau petit commun, presque gros comme un Dindon; il ressemble 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 nourritures, soit herbes, soit graines ou insectes.

La Perdrix grise & la Roquette. La Huppe ou Pupue.

La Perdrix rouge & la Bartavelle. La Corneille.

Le Courlis. Le Vanneau.

La Canne-Pétrasse ou Pétière. L'Étourneau ou Sansonet.

L'Outarde. L'Alouette & le Cochevis, ou Alouette hupée.

L'Ortolan.

La Perdrix en général, est un oiseau dont il y a plusieurs espèces; la grise est la plus commune; la rouge est ainsi nommée, parce qu'elle a le bec & les pattes 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 distingue par une tache café, formée en fer à cheval, marquée sur son ventre. Une plus petite espèce 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 café clair & noir par écailles; elle a le bec & les pattes rouges.

Il y a des pays où on nomme la grosse espèce de Perdrix rouges, *des Bartavelles*.

Toutes les espèces de Perdrix sont bonnes à manger. Les mâles de toute Perdrix se nomment *Coqs Perdrix*, les femelles, *Poules Perdrix*, & les petits, *Perdreux*.

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 *Pétrasseaux*; 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 espèces: 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 derrière la tête; il aime les Plaines marécageuses. Il est assez bon à manger.

L'Etourneau ou *Sanfonet* 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'élève en l'air; son chant est agréable; il y en a de plusieurs espèces; il y en a une hupée qui se nomme *Cochevis*. Les Alouettes 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 quand 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.	L'Hirondelle.
La Caille.	Le Coucou.
Le Râle-de-Genet.	Le Rossignol.
Le Pluvier.	L'Oye sauvage.
Le Guignard.	La Cigogne.
La Guignette ou Pic de terre.	La Grue.

La Bécasse est grosse comme un gros Pigeon, le plumage mêlé 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 mêlé de jaune & de brun; il arrive à la fin du printemps, & 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 péfamment, mais il court d'une grande vitesse; 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, & séjournent 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 printemps, & repart en automne; il y en a de plusieurs espèces, de noires, de rouffes, 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 rouffebrun; il arrive au commencement du printemps, & 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.	Pinguin.
Sarcelle.	Eidre.
Poule d'eau.	Cormoran.
Jadelle ou Foulque.	Pélican.
Plongeon.	Le Cigne. <i>Voyez page 388.</i>
Macreuse.	

Oiseaux des bords de l'eau.

Becassine.	Courlis d'eau ou Bécasse de Mer.
Bécasson.	Alcyon.
Cul-Blanc d'eau.	Hirondelle de Mer.
Héron.	Oiseau du Tropique, Paille-en-cul.
Butord.	Frégate.
Bihoreau.	Oiseau Saint-Martin Drapeau.
Rafle d'eau.	
Martin Pêcheur, Pêche-Loche,	
Pier.	

Le Canard sauvage est un peu plus petit que le Canard barboteux ou domestique ; le mâle a le col bleu & le

bas de l'aile , du reste il est roux & gris ; la Canne ou la 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 espèce 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 espèce 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 ailes ne font que l'élever un peu sur l'eau , pour l'aider à avancer plus vite quand il veut couler sur sa superficie ; il y en a de plusieurs espèces & grandeurs.

La Macreuse est un espèce 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'ailes 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 arrière ; on le trouve en plusieurs endroits sur les bords de la Mer.

L'Eidre, espèce 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 légères; 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 vitesse.

Le Pellican 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 réservoir 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 espèce de Bécassine, & qui lui ressemble parfaitement; il est gros comme un Moineau.

Le Cul-Blanc d'eau est une espèce de Bécassine, de même grosseur, conformation & manière 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 espèce 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 derrière 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 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 rivières, où elle trouve sa nourriture. Cet oiseau est gros comme un gros Pigeon de volière, 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 une espèce 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'espèces 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 ailes, & 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.

L'Emouchet.

Le Milan.

Le Fesse - Pigeon ou Faux-

La Buse.

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 enlèvent 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 pèsamment, 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'appriivoiser 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'exécute 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.

Espèces 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 Canard ou pour riviere,
Le Héron. La Pie.
La Corneille. Le Lièvre.
La Perdrix ou pour champs.

La basse Volerie, autrement l'Autourserie n'a qu'une espèce d'oiseau.

L'Autour.

Cet Oiseau poursuit à tire d'aile l'animal qu'il veut prendre, jusqu'à ce qu'il l'ait atteint de vitesse.

Les Animaux auxquels on l'emploie, 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.	La Fresaye ou Crapaud volant.
Le Chat-Huant.	
Le Hibou.	La Chauve-Souris.
La Chouette.	

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 espèce de Hibou, mais plus petit.

Il y a plusieurs sortes de Hiboux & de Chouettes.

La Fresaye, 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 extrêmement 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 patte, en dedans est attaché une espèce 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 ailes ne sont qu'une peau fine, dans laquelle ses pattes, tant de devant que de derrière, sont engagées; celles de devant se terminent en un crochet qui dépasse l'aile, & avec lesquelles elle s'accroche; celles de derrière se terminent en vraies pattes, mais elles n'ont qu'un foible mouvement; la queue est formée par la même peau de chaque aile 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 Tarin.
Le Serin de Canarie.	L'Alouette.
La Fauvette à tête noire.	La Mésange.
La Linotte de Vigne.	Le Bréand.
Le Chardonneret.	Le Roitelet.
Le Pinçon.	

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, &

Cc

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 Chardonneret 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 espèces) 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 espèce d'Oiseaux qui vivent d'insectes, comme Roitelet, Gorge-Rouge, Fauvettes, Mésanges, Rossignols, Hirondelles, Bergeronnettes &c.

Chenevis concassé.

Œufs durs, blanc & jaune.

Perfil haché menu.

De la maigre de bœuf cuit & haché.

De la mie de pain rassis émiettée.

On doit renouveler cette Pâtée tous les deux jours,

Hyver & Eté.



} Partie égale, le tout
mêlé ensemble.

Oiseaux qui parlent & sifflent.

Ces Oiseaux n'ont, pour la plupart, qu'une voix assez désagréable, mais ils retiennent ce qu'on leur apprend, soit paroles ou chansons.

Le Perroquet.

Le Bouvreur.

La Pie.

Le Serin.

Le Merle.

Le Moineau franc.

Le Sanfonnet.

La Corneille.

Le Perroquet est un assez gros oiseau des Indes, dont il y a bien des espèces 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 leur 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 Sanfonnet 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 languette, 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 café clair, des taches noires à la tête, qui tire sur le jaune; de son estomach ou plastron part une épaisse 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, & café 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 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

ailes, mais elle est trop pesante pour voler; elle a le plumage cendré & le bout des ailes noir, le bec applati; elle court d'une grande vitesse, s'aidant du mouvement de ses ailes; 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 élévation en forme de crête, mais sans dentelures, couleur de cire jaune, & dure comme de la corne; son col est d'un beau bleu; deux fanes 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'ailes, paroissent deux espèces 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 espèces & grandeurs; ils sont tous à quatre pates qui s'écartent de leurs corps, & qui n'empêchent pas leurs ventre de traîner; leurs vitesse 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.	La Salamandre.
Le Lézard verd.	Le Crocodile.
Le Cameléon.	

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 espèces; 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 Salamandre 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 Crocodile ou *Caiman* & *l'Alligator*, espèces 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 rivières 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'espèces 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 Vipère.

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 Vipère est un Serpent d'environ un pied de long; la Vipère mord & ses dents sont venimeuses.

L'Aspic, petit Serpent très dangereux par sa piqueure; il s'élançe en avant par le ressort de sa queue.

Le Serpent à sonnette se trouve en Amérique; il est assez gros & très dangereux, 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 dangereux, & 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 ailes, 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 foye entourent leurs coques de foye, 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 remèdes extérieurs.

Les Mouches Cantarides, espèce de petit Escarbot verd, d'abord Ver, puis Coque, ensuite Escarbot; il est utile en Médecine.

Les Sang-Sues, espèce 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 Ecrevilles d'eau douce } font bonnes à manger.

Les Crevettes & Salicoques.
Les Houmarts.
Les Pouparts—ronds.
Les Crables—ronds.
Les Etris—ronds. } espèces 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 ailé, d'abord Ver aquatique, puis coque, ensuite Cousin; il est très incommode par sa piqueure.

Insectes nuisibles par leurs désordres.

Les Chenilles, de plusieurs espèces 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 troisième année en Escarbot nommé Hanneton. Le Hanneton mange les feuilles des arbres.

Les Pucerons très petits insectes dont il est bien des espèces, s'attachent aux tiges des légumes qu'ils font périr en succant la sève; ils accouchent de leurs petits tous vivans.

Les Guêpes mangent les fruits meurs.

Les Fourmis percent & rongent les fruits.

Les Limaçons attaquent les fruits.

Le Taupé-Grillon, ou Courtillière, ou Taupé verte, ressemble à une grosse Sauterelle, à pates courtes, grise, ne saute point, mais elle trace sous terre comme la Taupé, & ronge les racines des grains & légumes.

Insectes qui ne font ni bien ni grand mal.

Le Crapaud

Différentes espèces d'Escarbots.

Le Cerf-volant, espèce d'Escarbot cornu.

Les Bourdons } espèces d'Abeilles.

Les Frêlons }

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 vitesse; presque tous sont entourrés d'écaillés. On ne peut entreprendre de les décrire tous ici.

Poissons d'eau douce.

La Carpe.	Le Barbeau.
La Tanche.	Le Meunier.
L'Anguille.	La Lotte ou Bourbotte.
Le Brochet.	Le Goujon.
La Perche.	La Loche.
Le Gardon.	Le Verron.
La Truite.	L'Able.
La Brème.	Le Chabot.
La Vandoïse.	

La Carpe est un poisson très commun; on la met dans les étangs & eaux dormantes; elle se trouve aussi dans les grandes rivières. 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, on, comme on dit vulgairement entre œil & batte, il acquiert 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 lève & ouvre comme une évan-tail, 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 fortes, mais les plus estimées, sont celles qui ont la chair rougeâtre, & qu'on nomme, par cette raison, *Truites saumonées*.

La Brème est un poisson d'eau courante, qui devient grand comme une médiocre Carpe.

La Vandoïse ressemble assez à la Carpe, grandissant comme la Brème; elle est d'eau courante.

Le Barbeau est un poisson d'eau courante, qui grandit beaucoup dans les rivières 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 rivières; il devient de la taille d'une Carpe médiocre.

La Lotte ou Bourbotte ressemble à une petite Anguille courte; c'est un poisson de rivière; 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.	Le Grondin.
La Morue fraîche.	L'Anguille de Mer.
La Raye.	La Dorade.
Le Harang.	Le Surmulet ou Rouget.
La Sardine.	Le Marsouin ou Dauphin.
L'Anchois.	Le Thon.
Le Maquereau.	Le Poisson-Volant.
Le Turbot.	Le Requin.
La Barbue.	La Rouffete.
La Limande.	La Baleine.
Le Carrelet.	Le Cachalot.
La Sole.	L'Espadon.
Le Merlan.	La Torpille.
L'Eperlan.	

Poissons de Mer qui remontent les Rivières.

La Plie.	L'Alose.
La Lamproye.	L'Esturgeon.
Le Saumon.	

La Morue est un assez gros poisson qu'on ne mange que salé ou fumé. La Morue fumée, est ce qu'on appelle *Merluce*; 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 espèce 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 fors* ou *forets* ou *pees*.

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 remède contre la rage.

Le Requin est un poisson d'un genre qu'on nomme *Chiens de Mer*; sa peau est rude & chagrinée, sans écailles. Cet animal est très vorace & très dangereux, car il se jette sur les Plongeurs, & les dévore.

La Rouffete 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 fanes ou moustaches font 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 espèce 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'ailes tant qu'elles sont mouillées, & il retombe dans l'eau aussitôt qu'elles sont sèches.

L'Espadon est un très gros poisson; du bout de son nez sort, en avant un os ou arrête très longue, plate, bordée de chaque côté d'un rang de grosses & fortes pointes.

La Torpille est un poisson médiocre; c'est une espèce 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, espèce 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.

E T

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 fanté & 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 Lièvre.
	du Renard.

La Chasse au Furet, ou furet.

L'Affût.

Chasse au Chien couchant.

La Chasse à tirer avec l'aide d'un Chien qu'on nomme Chien ferme, Chien d'arrêt, Chien couchant, a pour objet le gibier des Plaines, comme Perdrix, Cailles, Lièvres &c. Elle s'exécute à pied & à cheval. Le Chien nécessaire à cette Chasse, doit avoir été dressé à quêter dans la Plaine, & à s'arrêter tout court lorsqu'il sent son gibier à certaine distance, de peur qu'en avançant, il ne le fasse partir avant que son Maître soit arrivé à portée de le tirer. On a trouvé qu'une assez grande espèce de Chiens à poils raz où le blanc domine, qu'on nomme Braques, & une autre à longs poils, nommés Epagneuls, fournissoient de fort bonnes races pour cette Chasse, & y sont meilleurs que tous autres.

Lorsque le Chien est arrêté, son maître fait de grands circuits autour de lui, en s'approchant insensiblement pour faire partir le gibier, & le tirer 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 mâchoner ni l'endommager.

La Chasse au Choupille ne demande pas un Chien qui sache 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 frisé, dont l'odorat est très fin, & qui ne craint point de se jeter 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 espèces de Chasse ont pour objets principaux les Oiseaux des Plaines & des Eaux, le Lièvre & le Lapin dans les Bosquets & Remises; mais celles qui vont suivre, s'exécutent par diverses espèces de Chiens, dont la destination est de poursuivre le Animaux terrestres

La

La Chasse aux Bassets est une espèce de Chasse aux Chiens courants.

Les Bassets sont de deux & même de trois sortes, sçavoir :

Bassets à jambes torfes.

Bassets à jambes droites.

Petits Bassets, ou Chiens de terre.

Les Bassets à jambes torfes, 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 vite; 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 vites que ceux à jambes torfes, aussi peuvent-ils servir à la Chasse du Lièvre, soit pour le tirer, ou même pour le forcer; c'est principalement ceux-ci ou bien des Chiens courants de la petite espèce, qu'on nomme Chiens sans quartier, parce qu'ils poursuivent sans distinction tout animal qui paraît devant eux.

Les petits Bassets ou Chiens de terre, sont une petite race de Bassets à jambes torfes 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 & Ratoires dans les greniers & mazures.

La Chasse aux Levriers.

Les Levriers se distinguent en 2 espèces. Levriers pour Lièvre. Levriers d'attache.

Les Levriers ordinaires ou pour Lièvre, sont une espèce de Chiens d'assez grande taille, le corps mince & effilé, la tête longue & le nez pointu; ils courent d'une très grande vitesse. Cette espèce est singulière parmi les Chiens, étant la seule qui

D d

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 courir le Lièvre à vue; 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 espèces 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 première 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 Andouilllets.

D L'Empaumure, composée d'Andouilllets.

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 troisième année, son bois reparoît armé de quatre ou six branches qui se nomment *Andouilllets CCC*. Les Chasseurs l'appellent *Cerf à sa seconde tête*.

La quatrième année, le nombre d'Andouilllets augmente encore de deux, ce qui fait huit; le Marrein BB se fortifie, les Goutieres ** se creusent, les Perlures xxx qui sont un Grenetis comme du gros Chagrin sur tout le bois, s'aperçoivent mieux. Les Chasseurs l'appellent alors *Cerf à sa troisième tête.*

La cinquième année, augmentation d'Andouilllets jusqu'à dix ou douze, & tout ce que dessus encore plus distingué & apparent. Le Cerf est alors à sa quatrième tête.

La sixième année, son bois épaissi, les Andouilllets encore en plus grand nombre jusqu'à quatorze, les Pierrures, Perlures & Goutieres plus marquées, le désignent *Cerf, Dix-Cors jeunement.*

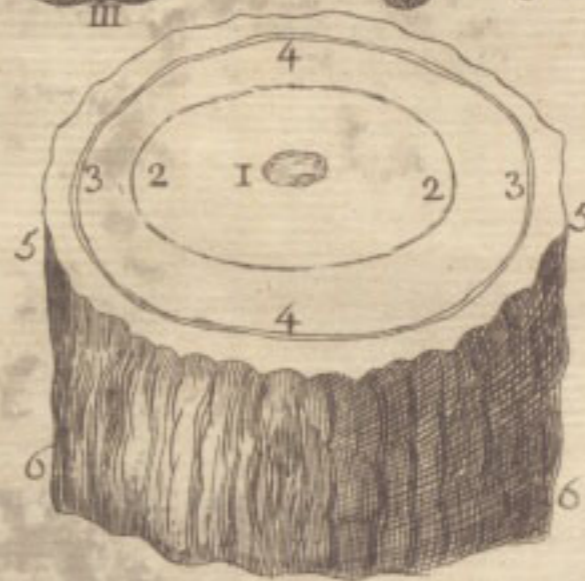
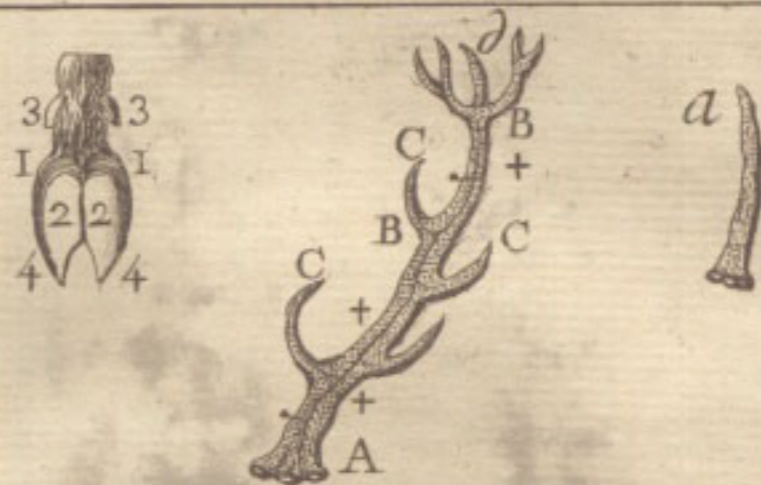
La septième année, il augmente encore de quatre Andouilllets, rarement de six, ce qui feroit dix-huit. Son bois ressemble assez en tout au précédent, mais il devient plus Cerf, c'est-à-dire, que son corsage s'épaissit, ce qui le fait juger *Cerf dix cors.*

Quand le Cerf commence à avancer en âge, comme aussi quand il est vieux, le haut de son bois se termine en plusieurs Andouilllets 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 Andouilllets 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.

R É C A P I T U L A T I O N,

- La première année, Faon de Biche & Here.
 La seconde année, Daguet.
 La troisième année, Cerf à sa seconde tête.
 La quatrième année, Cerf à sa troisième tête.
 La cinquième année, Cerf à sa quatrième tête.
 La sixième année, Cerf dix cors jeunement.
 La septième année, Cerf dix cors.
 La huitième année & suivantes, Bien Cerf dix cors, gros Cerf, vieux Cerf.



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 suivant 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 entoure 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 première. 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 dernière 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 rapports 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 envoie 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 manière 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, sonnans de la trompe, & criant certains termes imaginés, qui ne sont d'aucune langue, & qui ont chacun une signification particulière entendue des Chiens, sçavoir :

Tayaut—le crie quand on voit le Cerf.

Ulaalé Cavaut, Cavalaaut—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 derrières, c'est-à-dire, font des circuits en avant & en arrière de l'endroit du défaut, pour tâcher de retrouver la voie de l'animal.

Volcetetz—se crie lorsqu'on révoit 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 aperçoit.

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 coutants, 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 mâchoire 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 *Marcaffin*.

Quand il a quitté la livrée, il se nomme *Bête-rouffe*, & 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 dangereuses.

A quatre ans il se nomme *Quartanier*; les défenses sont très dangereuses.

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 dangereux 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 coëfer, 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 vue 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 vue 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 Lièvre aux Chiens courants,

Le Lièvre est un animal des Plainnes, qui court très vite & long-tems; on a parlé ci-dessus de la Chasse du Lièvre 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 Plainnes, c'est-à-dire, on marche au ha-

zard, suivi des Chiens, & aussitôt qu'il part un Lièvre, la Chasse commence, & les Chiens le courent jusqu'à ce qu'ils l'ayent forcé ou manqué. La voie du Lièvre est fort légère, 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 dangereuse, 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 déterrants; pour cet effet on a quelques Bassets de la petite espèce, 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 déterrants.

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'élançer 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 espèce 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'AFFÛT.

On peut se mettre à l'Affût de toute espèce d'animal, en se cachant derrière 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*.



La Battue est une Chasse sans Chiens, fort amusante; on ne la fait guères que sur l'arrière saison, quand les feuilles 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 entourent une enceinte, on envoie 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 meurtrière & quelquefois dangereuse pour un tireur lorsqu'il quitte son poste dans le tems de la Battue, 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 Bécasses, des Faifans, 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 aïles, & tombent avec le gluau qui tient peu; le Pipeur va les ramasser à mesure, & rentre vite 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 vüe 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 nuitamment, 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 sont 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 rétracit à mesure qu'on tire, ne peut se sauver, & est pris à la main.

À 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 jeter.

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 coiffé, est sûrement pris, parce qu'à mesure que le Pêcheur le tire à lui par la corde dont il ne s'est pas défaisi, 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 sourcieres; le poisson y entre facilement, mais il ne scauroit en ressortir; d'autres sont contremailles, 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 première, 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 espèce 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 ongles, si la ficelle résistoit trop; mais comme elle cède 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, Gommés & Résines, 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 espèces, & 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'acquérir parfaitement que par la présence même des Végétaux. LA

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 espèces 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'élevant 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 extérieure 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 enferme; le centre des jeunes arbres est rempli de moëlle, mais à mesure qu'ils vieillissent, le cœur s'avance au centre, resserre la place de la moëlle, & 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 journalière, & de son imbibation nocturne.

Parties ligneuses des Arbres.

La première 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 Moëlle 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.

Pétales 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, espèce 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 & mélanges.

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'enveloppe 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 poussière, laquelle vue au Microscope, ressemble à de petits œufs. Cette poussière se détache du sommet lorsqu'elle a le degré 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 échanrées 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, & couronnées chacune par son fleuron.

Le Demi-Fleuron est une espèce 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 épars 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 sème 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 modèle.

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 filiques 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 meurt ainsi à l'abri, sans être aperçu.

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 PIÈCE 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 évafés, & 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 évafés, 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 ferrés 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.*

Ee iij

- 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 char-
nu. *Le Melon &c.*
- Des Fleurs dont *le Calice* devient
un fruit sec. *La Raiponce &c.*
- Des Fleurs dont *le Calice* devient
deux fruits jumeaux. *Le Grateron &c.*

DEUXIÈME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÈCE EN FORME OU D'ENTONNOIR
OU DE SOUCOUPÉ, 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 enton-
noir. *La Fleur de la Belle-de-Nuit est ainsi.*
- 2°. Si le haut de la Fleur est plus évasée que la précé-
dente, on la nomme Fleur en Soucoupe. *La Fleur
du Printemps 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 Bou-
rache est ainsi.*

GENRES.

- Dans cette Classe, il y a des
Fleurs dont *le Pistile* se termi-
ne en un seul fruit. *Le Tabac &c.*
- Des Fleurs dont *le Pistile* devient
un fruit. *Le Printemps &c.*

- Des Fleurs dont *le Pistile* est ac-
compagné de 4 embrions qui
deviennent autant de semen-
ces, 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 Ca-
lice* devient un fruit. *La Pimpinelle &c.*

TROISIÈME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÈCE INÉGALE ET IRRÉGULIÈRE,
ET LEURS FRUITS.

Toutes les Fleurs de cette Classe commencent par un
tuyau, & se terminent en formes irrégulières de quatre
manières :

- 1°. Le haut de la fleur représenté une oreille ou un ca-
puchon. *La Fleur du Pied de Veau est ainsi.* Il fleurit
dans les Bois, au commencement du Printemps.
- 2°. Le haut de la Fleur représenté comme une langue.
La Fleur de l'Aristolochie 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 représenté 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 PIÈCE TERMINÉES EN FORME
DE LÈVRES, ET LEURS FRUITS.

Les Fleurs de cette Classe commencent par un tuyau, & se terminent en forme de lèvres avancées qui représentent différentes choses. *Le Pistile* devient à toutes, quatre semences.

- 1°. La lèvre supérieure de la Fleur représente un casque ou une faux. *La Fleur de la Sauge est ainsi.*
- 2°. La lèvre supérieure de la Fleur est creusée en forme de cuilleron. *Les Fleurs de la Menthe ou Baume sont ainsi.*
- 3°. La lèvre supérieure de la Fleur est relevée. *La Fleur du Romarin est ainsi.*
- 4°. La Fleur n'a qu'une lèvre. *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 parallèlement. *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 Fraiser &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 enveloppe. *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 nombre de cinq, disposés en rose, le tout ensemble de cette disposition présente aux yeux l'apparence d'un Parasol; mais ce qui fait le caractère distinctif de cette Classe, est qu'à chaque fleur succède toujours deux semences jointes ensemble étant vertes, qui se séparent étant mûres. *Les Fleurs de la Carotte* sont de cette Classe.

G E N R E S.

- 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 Çoriande &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.*

H U I T I E M E C L A S S E.

DES FLEURS DE PLUSIEURS PIÉCES EN FORME D'ÉILLET,
ET LEURS FRUITS.

Cette Classe est peu nombreuse; ces Fleurs diffèrent des fleurs en rose, en ce que leurs pétales sortent d'un calice fait en tuyau, & c'est leurs *Pistile* qui devient toujours un fruit. *Le Lin* est ainsi.



N E U V I E M E C L A S S E.

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 pièce: on va les désigner par le mot *découpées*.

G E N R E S.

- 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.*

D I X I E M E C L A S S E.

DES FLEURS A PLUSIEURS PÉTALES, DITES PAPILIONACÉES
OU LÉGUMINEUSES, ET LEURS FRUITS.

A ces Fleurs, la pièce supérieure se nomme *l'Etendart*, les deux des côtés *les Ailes*, & l'inférieure le *Batteau*. Le *Batteau* est souvent de deux feuilles. Dans cette Classe le *Pistile* se termine toujours en une gousse.

G E N R E S.

- Des Fleurs dont le *Pistile* devient une cosse qui n'a qu'une capsule ou loge. *Les Fèves de Marais &c.*
- Des Fleurs dont le *Pistile* devient une gousse par bosses, & dont les feuilles de la plante sont en *Treffe*. *Le Treffe &c.*

DES FLEURS COMPOSÉES DE PLUSIEURS PIÉCES IRRÉGULIÉRES
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.

G E N R E S.

- 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.*

D O U Z I E M E C L A S S E.

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 pa-*
ge 435). Ces fleurons sont pressés dans un calice com-
mun, chacun portant des fruits tendres ou embrions qui
garnissent le fond du calice, lequel se nomme par cette
raison *le lit ou la couche*.

G E N R E S.

- Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences garnies de houp-
pes. *L'Artichaut &c.*
Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences qui n'ont point
de houpes. *L'Absinthe &c.*
Des Fleurs dont les fleurons sont
découpés inégalement, ayant
chacun un calice séparé. . . . *La Scabieuse &c.*



DES FLEURS A DEMI FLEURONS, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs sont composées de nombre de demi-fleu-
rons, (*Voyez ci-dessus page 435*) arrangés en cercle dans
un calice commun.

G E N R E S.

- Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences garnies de houp-
pes. *Le Pissenlit &c.*
Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences qui n'ont point
de houpes. *La Chicorée sauvage &c.*

Q U A T O R Z I E M E C L A S S E.

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 tout ou la couronne est formée
par des demi-fleurons.

G E N R E S.

- Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences garnies de houp-
pes. *Le Pas d'Asne &c.*
Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences surmontées d'u-
ne petite tête feuillue. . . . *Le Soleil &c.*
Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences qui n'ont ni
houpe ni petit sommet feuil-
lu. *La Paquerette &c.*
Des Fleurs auxquelles succèdent
des semences qui sont renfer-
mées chacune dans une loge
ou capsule. *Le Soucy &c.*

QUINZIEME CLASSE.

DES FLEURS A ETAMINES SANS PETALES,
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 récoltes, & 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 espèce 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 espèce.

DIX-SEPTIEME 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 ETAMINES SANS PETALES, ET LEURS FRUITS.

GENRES.

- De ceux dont la fleur succède 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 espèce 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 Genièvre.*
De ceux dont (dans la même espèce)
les uns portent des chatons
seulement, & les autres des
fruits. *Le Saule.*

VINGTIÈME CLASSE.

A FLEURS D'UNE SEULE PIÈCE, SOIT EN CLOCHE A ENTONNOIR,
EN ROUE, &c. ET LEURS FRUITS.

GENRES.

- De ceux dont *le Pistile* devient
un fruit mol rempli de semen-
ces 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 Bruyère.*
De ceux dont *le Pistile* devient
un fruit à gouffes. *Le Laurier-Rose.*
De ceux dont *le Calice* devient
une baie. *Le Sureau.*

VINGT-UNIÈME 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 gouffe. *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 pe-
pins. *Le Pommier.*
De ceux dont *le Calice* devient
un fruit rempli de petits
noyaux. *Le Néflier.*

VINGT-DEUXIÈME CLASSE.

A FLEURS PAPILIONACÉES OU LÉGUMINEUSES.

GENRES.

- De ceux dont les feuilles de l'ar-
bre sont alternatives ou en
spirale. *Le Genêt.*

DES DIVERS USAGES DES ARBRES
ET ARBRISSEAUX.

- | | | | | |
|---------------|---|--|---|-------------------------------|
| Le Chêne sert | } | aux Charpentiers. | } | Pressé
Pressoir
Pompes. |
| | | 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. | } | Pressé
Pressoir
Pompes. |
| | | aux Charpentiers pour | | |
| | | aux Sculpteurs. | | |
| | | aux Graveurs en bois.
pour Bois de chauffage. | | |

Le Hêtre fert {
aux Charrons.
aux Menuisiers en meubles.
aux Boisseliers & Bahutiers.
aux Layetiers.
aux Gainiers.

On en fait des Rames, des Péles,
des Sabots, des Atelles.

Ses coupeaux servent aux rapés
pour le vin.

Bon Bois de chauffage.

Le Frêne fert {
aux Charrons.
aux Arquebusiers.
pour des Manches d'outils.

Le Châtaigner fert {
aux Charpentiers.
aux Tonneliers pour des
cercles.
aux Sculpteurs.

On en fait des Echalats.

Le Noyer fert {
aux Menuisiers.
aux Ebénistes.
aux Sculpteurs.
On fait de l'huile des Noix.

Bois-blanc. Le Sapin fert {
aux Charpentiers.
aux Menuisiers.
Il donne la Thérebentine.

Bois-blanc. Le Pin fert {
aux Charpentiers.
aux Menuisiers.
On en fait des Mâts de Vaisseaux,

de la Thérebentine.
Il fournit {
la Réfine sèche & 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 fert {
aux Menuisiers.
aux Tcurneurs.
aux Sculpteurs.
aux Bahutiers.
aux Layetiers.
On fait avec son écorce des Cor-
des à Puits.

Le Charme fert {
aux Charrons au défaut
d'Ormes.
aux Formiers-Taloniers.
aux Sabotiers.
excellent bois de chauffage.

Mort-Bois. L'Aulne fert {
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 fert {
aux Arquebusiers.
aux Tourneurs.
aux Lutteurs.

Le Merisier fert {
aux Tourneurs.
aux Ebénistes, sur-tout l'es-
pèce qu'on nomme *Bois*
de Sainte-Lucie.

- Le Prunier sauvage } aux Menuisiers.
fert } aux Ebénistes.
Le Pommier sau- } aux Graveurs en bois.
vage fert } 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 Pein-
ture.
L'Alisier fert aux Tourneurs, & fournit aussi
des montures d'Outils & des Fu-
zeaux, & Alluchons de Moulin.
Bois-blanc. Le Mélèze } 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 fert } à faire des Planches,
} aux Sabotiers.
} aux Sculpteurs.
Bois-blanc. Le Tremble fert } aux Sculpteurs.
} aux Sabotiers.
} aux Formiers-Taloniers.
Le Micocoulier fert, en Provence & lieux cir-
convoisins, à faire des brancards
de Chaise & des cercles de Cuve.
Bois-blanc. Le Bouleau fert } aux Toneliers pour des
} cercles.
} son écorce fait des cordes
de Puits.
Le Liège, son écorce fait des bouchons de bou-
teille.

- Le Buis ou Bouis } aux Ebénistes.
fert } aux Tabletiers.
} aux Tourneurs.
} aux Peigniers.
} aux Graveurs en bois.
Les plus gros viennent d'Espagne
& de Champagne.
Le Chêne - Verd } fait des eslieux 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 foye.
L'Osier fournit des } les Tonneliers.
liens pour } les Vanniers.
} les Jardiniers.
Le Noisetier ou } aux Vanniers.
Coudrier fert } aux Tonneliers pour cercles.
} aux Chandeliers pour ba-
guettes.
Le Houx sert à faire des Houssines : sa seconde
écorce fait la Glu.
Mort-Bois. Le Sureau quand il } aux Tourneurs.
est très gros sert } aux Peigniers.
Le Troène 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 espèces suivantes, parmi lesquelles les Saules & les Aulnes ne laissent pas d'être utiles. *Voyez ci-dessus à leurs articles.*

Saules.	Epines.	Genets.
Marfaux.	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 Gommés & les Résines émanent d'Arbres, Arbrisseaux & Plantes, c'est ici leurs lieu.

Les Gommés diffèrent des Résines, en ce que les Gommés 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.

G O M M E S.

Arabique.	G. Gutte.	Storax.
Ammoniaque.	Euphorbe.	Bdellium.
Adragante.	Sarcocole.	Sagapenum.
Animé.	Sang-Dragon.	Galbanum.
Elémi.	Sandarach.	Oppoponax.
Laque.	Myrrhe.	Assafœtida.

La Gomme Arabique est appelée 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 espèce d'Olivier des Indes orientales.

La Gomme Laque est déposée sur des petits bâtons plantés en terre, par une espèce de Fourmi ailée 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 arbrisseau 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.

R É S I N E S.

La Résine de Thérébinthe. }
La Résine de Meleze. } Thérébentine.

La Résine de Pin. }
La Résine de Sapin. } Poix-Résine.

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 médicinales 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 espèces qu'on désire le plus.

On greffe les Paires 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 Neffles sur	{ Neffliers 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 sève; d'autres doivent avoir deux ou trois bons pouces de long, & au moins trois bons yeux; c'est ainsi qu'on appelle les boutons à fruit.

On conserve les greffes un ou deux ans, en les enterant 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 pièce.
 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 succéder une Greffe, & faites en sorte que son écorce appuie 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 Mat.

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.

DU JARDINAGE. 459
GREFFE EN ECUSSON,*En Juin, Juillet, Août & Septembre.*

A ŒIL POUSSANT.

Levez en pleine sève 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 derrière l'œil avec son germe; tenez ce triangle ou écusson par la pointe avec vos lèvres; 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 insérer l'écusson par la pointe de haut en bas; cette écorce le recouvrira excepté l'œil. On fait ordinairement un autre écusson à l'opposé 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 desserrez la ligature.

A ŒIL DORMANT.

On fait l'opération précédente, mais on ne la pratique que sur la fin de la sève, ce qui fait que l'œil ne pousse que l'année d'ensuite.

GREFFE A EMPORTE PIÈCE.

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 ciseau de Menuisier, en la taillant en mortoise plus étroite dans

le fond & juste par l'entrée à la forme de coin de la Entee 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 sève.

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 mélange 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 sève première 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.

Première 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 Entee en coing; fendez la tige de l'arbre assez pour y fourrer le coing.

Troisième 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 la 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 diffèrent entre elles, & qu'on a distinguées comme il suit :

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Branches à bois. | Branches gourmandes. |
| Branches à fruit. | Branches chiffones. |
| Branches à faux bois. | |

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 reçu 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 assujettit 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 Drageons 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'Été & 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 espèces, l'un sans épines, l'autre épineux. | | |
| Le Groseiller sans épines | } | rouges. |
| produit des Groseilles | | blanches. |
| Le Groseiller épineux | | noires ou Cassis. |
| 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, espèce de Cerisier.

Il produit des Bigarreaux } cœurs.
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.
rouge.
violette.

De Pau — } longue.
ronde.

Violette — } hâtive.
tardive.

Liffée — } blanche.
jaune.

Grosse-Jaune — } hâtive.
tardive.

D'Abricot — } rouge.
jaune.

Loyale.

Chèvreuse.

D'Italie.

Drufelle ou Sanguinole.

Bourdine.

Téton-de-Venus.

Admirable.

Nivelle ou Pourprée.

D'Andilly.

Perfique.

Bellegarde.

Narbonne.

Rossane.

Belle-de-Vitry.

Jaune tardive.

Royale.

Commune de Corbeil.

De Vigne.

Pêche-Cerise.

Pêche-Noix.

Pêches

Pêches-Violettes ou Brugnons liffés qui ne quittent point le noyau.

Violet.

Violet tardif

Jaune liffé.

Pavis, espèce de Pêches qui ne quittent point le noyau.

Blanc.

Saint-Martin.

Rouge.

Rossane.

Jaune.

Violet.

Fruits Bleus.

P R U N E S.

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.

Blanc.

Damas

Rouge.

Perdrigon

Violet.

Noir.

Violette.

Rouge Roche-Courbon.

Diaprée

Blanche.

Violette bâtarde.

Violette longue.

Noire tardive.

Cerifette

Rouge.

Blanche.

Gg

Mirabelle	{	Grosse.	
		Petite.	
Impériale.	{	Rouge.	
		Blanche.	
		Noire.	
Fleur-Double	{	Rouge longue.	
		Blanche longue.	
Datyle	{	Blanche.	
		Violette.	
Virginale.		Royale.	
Mignone.		Norberte.	
Reine-Claude.		De Moyeu.	
Mirobolante,		Damastique.	
Datte.		Œil de Bœuf.	
De Catalogne.		Sans-Noyau.	
De Taureau ou Poitron.		Cœur de Pigeon.	
D'abricot.		De Rhodes.	
Brugnole.		De Monsieur.	
De Pologne.		Transparente.	
De Suède.		Roignons de Coq.	
De Sainte-Catherine.		Dauphine.	
Jeune hâtive.		De Chypre.	
Drap d'or.		Impératrice.	

Fruits verts.

P O I R E S D' É T É,

Le petit Muscat ou Septen- gueule.	La P. d'Ambre ou à la Reine.
Le petit Muscat bâtard.	La Poire d'Epargne.
Le gros Muscat.	La P. de la Madelaine.
Le Bourdon musqué.	La P. de Jasmin.
Le Muscat à longue queue.	La grosse Mouille-Bouche.
Le gros Hâtiveau.	Le gros Rouffelet de Rheims.
Le Hâtiveau blanc.	Le Friolet.
La Blanquette.	La Royale d'Été.
La Bellissime ou Figue mus- quée.	La Poire de Prince.
	La P. à deux têtes.

Poires d'Été.

Le petit Oignonet.	Le Beuré {	rouge.
Le gros Oignonet.		gris.
La Cuisse-Madame.	Le Doyenné de S. Michel,	
Le Bon-Chrétien musqué.	ou Beuré blanc.	
Le Bon-Chrétien d'Été.	Le Vermillon.	
La Poire de Chypre.	L'Épine d'Été.	
La Sanguignole.	L'Inconnu-Chêneau.	
La Poire d'Amiral.	Le Parfum d'Été.	
Le gros Blanc.	La Jargonelle.	
L'Odorante musquée.	La Double-Fleur.	
La Fausse-Musquée.	La Bergamotte d'Été.	
La Brute-bonne.	Le petit Rouffelet.	
Le Certeau d'Été.	La Mouille-Bouche ou Ver- te-Longue.	
La Grise-Bonne.	Le Portugal d'Été.	
Le Musc d'Été.	La Crapaudine.	
La P. d'Orange {	royale.	L'Ambrette d'Été.
	commune.	Le Fin-Or.
	musquée.	La Poire d'Ange.
Le Franc-Sereau.		La Poire de Mondieu.
Le Lichefrion.		La Poire de Neige.
Le Parfum-Doux.		Le Fin-Oint.
La Cramoisine.		La Bigarade.
La Poire sans peau.		
Le Salivali.		

Poires d'Automne.

La Mouille - Bouche d'Au- tomne.	La Poire Cadet.
La Verte-Longue panachée.	La Belle & bonne.
Le Messire-Jean.	Le Petit Oing.
Le Sucre verd.	Le Colmart.
La Poire de Vigne.	Le Bzy d'Hery.
	Le Chat brûlé.
	Le Martin-sec.
La Bergamotte {	La Poire S. Denis d'Angers.
	La Madotte.
	La grosse Queue.
	La Poire Saint-François.

Legros 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 Jaloufie.
 La Vilaine d'Anjou.
 La Rouffette ou Bzy de
 Quessonet.
 La Poire de Rouffeline.
 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
 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,
 de Pâques,
 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 Rouffelet d'Hyver.
 L'Orange musquée d'Hyver.

Le gros Musquat d'hyver.
 La Royale d'hyver.
 L'Epine d'hyver.

La Merveille d'hyver.
 La Reine d'hyver.

DES POMMES.

Il y a grand nombre d'espèces de Pommes, de la plupart desquelles on fait le Cidre; mais comme elles ne font 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'Été. 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 Châreigne	{ blanche. musquée.
Pomme d'Apis	{ grosse. petite.

Couffinet.	Bardin.
Pomme-Figue.	Pomme-de-Pin.
Franc-Câtu.	Lazarelle.
Gros } Bon.	Pomme violette.
Petit } Bon.	Belle-Fille.
Pomme-Poire.	Pomme de Fouasse.
Pomme de Glace.	Pomme de Croquet.
Angleterre.	Pomme de Bondy.
Drap d'or.	Pomme d'Ecarlatte.

Les Coings font une espèce particulière 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.	Les Limons.
} rouges.	Le Verjus.
Les Mûres } noires.	Les Olives préparées.
} blanches.	
L'Epine-Vinette.	
Le Raisin } chasselas.	
} muscat.	
Les Néffles.	
Les Cormes.	
Les Cornouilles.	
Les Alises.	
Les Oranges.	
Les Citrons.	

*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.

F L E U R S.

Aconit.	Penfée.
Ancolie.	Perce-neige.
Anémones.	Pied-d'Alouette.
Balzamine.	Nigelle double.
Bec-de-Grue.	Piramidale.
Belle - de - Nuit.	Pivoine.
Campanelles.	Primevere.
Colchiques.	Renoncules.
Coquelourde.	Scabieuses.
Couronne-impériale.	Soucy.
Croix - de - Jérusalem.	Taraspic.
Coquelicoq.	Tricolor.
Crocus.	Amarante.
Digitales.	Tubéreuse.
Fer-à-Cheval.	Tulipes.
Iris.	Rose-Tremiere.
Fleur du Parnasse.	Galega.
Fraxinelle.	Ketmia.
Fritillaire.	Muffle - de - Veau.
Hémerocale.	Œil - de - Bœuf.
Hépatique.	Soleil.
Hyacinthes.	Asters.
Immortelle.	Œillet - d'Inde.
Jonquille.	Rose - d'Inde.
Julienne.	
Lys.	
Martagon.	
Matricaire.	
Muguet.	
Narcisse.	
Œillets.	
Oreilles-d'Ours.	
Pasquerettes.	
Marguerites.	
Pavots.	

B O R D U R E S.

Staticé.
Bouis nain.
Thim.
Hyssope.
Lavande.
Sauge.
Origan ou Marjolaine fait vage.

GARNITURES.

Vigne-Vierge. Houblon.
 Jasmins. Verjus.
 Grenadille ou Fleur de la Passion.

*Plantes potageres relativement à leurs parties
 qui servent d'aliments.*

RACINES.

Ail.
 Ciboule.
 Oignon.
 Poireau.
 Betterave.
 Carotte.
 Panais.
 Navets.
 Chervis.
 Salsifix.
 Scorzonaire.
 Raves.
 Radix.
 Raiponce.
 Topinambours.
 Pommes - de - Terre.
 Racine de Persil.

FEUILLES.

Bonne-Dame ou Arroche.
 Poiree.
 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.

Fèves de Marais.
 Haricots.
 Pois.
 Pois chiches.
 Lentilles { grosses. [ne.]
 { petites ou à la rei-
 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'Hyssoppe—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—Forti-
 fiant, apéritif.

Le Pavot blanc—Têtes enveloppées de la graine—Narcoti-
 ques, 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.
Peloufes———Serpolet—Toute la Plante—Stomachal, apéritif.
Bois secs———Muguet—Fleurs—Céphalique, sternutatoire.
Bois———Patience—Racine—Laxative, apéritive.
Peloufes 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—Humeçt. adoucissant.
Bleds———Coquelicoq—Fleurs—Pectoral adouciss.
Bois———Pulmonaire—Feuilles—Humeçt. détersif.
Friches———Aigremoine—Feuilles—Détersif, astringent.
Bois———Polipode—Racine—Apéritif, dessicatif.
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—Diurétique, apéritif.
Terres labourées———Arrête-Bœuf—Racine—Détersif, apéritif.
Friches———Bouillon-Blanc—Fleurs—Adoucissant, détersif.
Avoine.———Mélilot—Feuilles & Tiges—Emolliant, résolutif.
Murailles———Parietaire—Toute la Plante—Apéritive, émollissante.
Hayes———Sureau—Fleurs & Bayes—Cordial, sudorifique.
Friches———Hyeble—Feuilles—Résolutif, fortifiant.
Bois———Valeriane sauvage—Racine—Vulnéraire apéritive.
Vignes———Aristoloché clematite—Racine—Apéritive, détersive.
Friches & Bois———Ronce—Sommities, Fruits—Pectorale, astringente.
Peloufe———Eufraise—Fleurs—Déter. ophthalmiq.
Friches———Pas-d'Asne—Fleurs & Racine—pectoral, adoucissant.
Friches———Tanaisie—Fleurs & Feuilles—Carminative, apéritive.
Bois———Bugle—Toute la Plante—Vuln. apéritif.
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—Humeçt. rafraîchif.
Friches———Cigue—Feuilles—Résolut. extérieurement.
Peloufe———Marrhube blanc—Toute la Plante—Détersif, apéritif.
Bois———Petite Centaurée—Sommities fleuries—Fébrifuge, apéritive.
Bois———Chamederis—Toute la Plante—Sudorifique, apéritif.
Prés———Grande Confoude—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 recueillir 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.
Les petits Bleds ou Mars	}	Le Seigle.
		Le Bled de Mars.
		L'Orge.
		L'Escourgeon, autre espèce d'Orge qui se sème 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 plutôt ses sucres 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 espèces de matières chargées de sels qu'on mêle à propos avec la terre, & qui lui redonnent de nouvelles forces, telles sont les suivantes.

Fumiers & Matières qui servent à engraisser & fertiliser les Terres.

FIENTES OU FUMIERS.

De Bêtes à cornes, Vaches,	De Poule.
Bœufs.	De Pigeon.
De Cheval.	D'Oiseaux de Mer.
D'Asne.	De Cochon mêlés avec d'autres.
De Mouton.	

AUTRES MATIÈRES.

La Mouffe de bois.	Les Gazons pourris ou brûlés.
Les Fleurs, Fruits & Feuilles d'arbres.	La Vaze des Etangs.
Le Sang.	Les Pois, Vesces, Lupins, Fèves.
Le Salpêtre ou Nitre & le Sel.	La Lessive, l'eau de Savon.
La Terre gratée des Basses-Cours.	Les Cendres des Savonneries.
Les Etubles ou Bruyères brûlées.	Les Coquillages.
La Lie de vin.	La Chaux, la Cendre de Chaux.
La Glaise pour les sables.	Les Boues des rues.
Le Charbon de terre.	Les Terres d'incendie & de Fourneaux démolis.
Le Sable de la Mer.	La Suye.
L'Algue, Plante marine.	Les Platras & Décombres.
La Scieure de bois.	Les Animaux & toutes choses pourries.
La Traînasse, Plante fêchée ou brûlée.	L'Urine.
La Marne.	
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'hiver 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 nettoyer, on le porte aux greniers, où on le remue de tems en tems de peur qu'il ne s'échauffe, puis 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 sème quelques-uns des petits Bleds ou Mars ci-dessus. On ne fume point, la Terre se ressent encore du fumier de la première année, & ces grains viennent en peu de tems, car on les recueille en Août.

L'année d'ensuite, qui est la troisième, 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 première 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 troisième année ne rien semer, préparer la Terre par des labours pour y mettre des gros bleds, comme la première 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 économisant, 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 bouleverseroit 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 inmanquablement 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 recueillir 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'ingénieur 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 revenus , & 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 focs 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 toile , 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 derrière les focs , par lesquels le grain qui sort du bas des séparations qui sont dans la trémie coule pour tomber derrière les focs 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'hiver à le cultiver avec la Charrue légère , c'est-à-dire , qu'on laboure le sillon d'abord en rasant chaque planche , & rejetant 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 légère.

Cette Charrue n'a qu'une roue de devant entre deux brancards ; l'age ou has de Charrue se transporte ou plutôt 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 récolte 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 manière qu'au

Hh

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.*

O B J E C T I O N.

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 manière, viennent si abondantes, qu'elles suffiront aux plus nombreux troupeaux, & les nourriront mieux que les pâtures.

Avantages de cette Culture.

On ne sème qu'un boisseau au lieu de huit.
Les labours du sillon se font sans peine & promptement.
La récolte est toujours bonne & les bleds sains.

Après un tems non encore arrivé, les Contradicteurs s'éteindront.

De la Conservation des Grains.

Lorsque les récoltes 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'échauffer*, 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 rassemblent & qu'ils gâtent.

Les remèdes 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 Souricières, 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 réfléchir, 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 Boîtes quarrées qui servent de greniers. Ces Boîtes sont fermées par-dessus, mais on y fait plusieurs grands trous ronds qu'on ouvre & ferme à volonté. Ces Boîtes ont divers avantages: premièrement 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 boîtes 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 boîte 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 pénètre, le traverse & s'échappe par les trous du couvercle de la boîte qu'on a laissé ouverts exprès, non seulement le bled est suffisamment remué, mais les Charençons l'abandonnent, & les Vers que cet air inquiète, ne sçauraient 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 por-
chaïson. } bon en tous
pays.
La Bête rousse de l'année.

- Le Lièvre — { de Champagne.
de Montagnes.
- Le Lapin — { de Cabour.
de la Verfine.
de Senlis.
de S. Germain-en-Laye, can-
ton des Pétrons.
de Mont-Alou, près Séfane
en Champagne.
de Montauna.
de Pocancy.
de Mailly.
de la Roche-Guyon.
de Bène.
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,
de Poitou.
- Dindons chaponnés & Din-
des poulardées — { 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.
 de basse Bretagne.
 d'Anjou.
 du haut Maine.
 de Poitou.
 de Périgord.
 du Quercy-
 du Dauphiné, nommés *Bartavelles*.

Perdrix rouges ———— {
 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.

Gelinottes de Bois ———— {
 de Franche-Comté.
 des Ardennes.

Coqs de Bruyere & Gri-
 naux ———— {
 de Champagne.
 de Beauce.

Outardes & Outardeaux ———— de Chartres.

Cannes pétieres ou pétraffes ———— de la Loire, entre Angers & Nantes.

Guignards ———— des Monts d'Erenne, près Falaise.

Mortons ————

Pics - de - Terre ————

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 *mauvettes* ———— 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 Paris.
 De Veau }
 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.
 d'Anjou.
 anguier de Cochon ———— {
 de Laval.
 de Gerson en Berry.

Prunes	}	de Reine-Claude.	de Tours.
		Diaprée.	
		Abricotée.	
		Isle-Verd.	
		de Damas.	
		de Damas violet.	
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 sèches		de Verzenay, près Rheims.	
Olives	}	de Veronne.	
		Grosse-Picholine.	
		de Provence.	
		d'Espagne.	

Fruits secs & confits.

Rouffelet		de Rheims.
Framboises blanches	}	de Metz.
Mirabelles		
Reine-Claude à mi sucre & en coffre		de Tours.
Pâte	}	d'Auvergne.
		d'Abricots
Coings confits en quartiers	}	de Dijon.
Moyeux		
Epine-Vinette		
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 Moselle.
De Champagne.	Du Nécere.
De Bourdeaux.	De Franche-Comté.
Du Rhein.	De Languedoc.

Vins de Liqueurs.

De Saint-Laurent.	D'Alicante.
De Paifan.	De Rota.
De Lunelle.	De Tocay.
Muscat d'Espagne.	Du Cap.
Chérés.	De Chypre.
De Canarie.	De Malaga.

Fournitures de Provence.

Huile d'Olives, fine.		
Olives	}	d'Espagne.
		à la Picholine.
Figues	}	de Marseille.
		violettes
Prunes	}	plates & avec le noyau.
		de Dignes
Alberges		de Marseille.
Raisins secs.		
Gateaux de fleurs d'Orange.		
Thon	}	marinées.
Truffles		
Soles		

Poutargue qui est les œufs préparés d'un Poisson appelé

Muge.

Merluce fine.

Amandes à la Princesse.

Pistaches avec ou sans la coque.

Pommades d'odeurs.

Quintessence de Bergamotte.

Eau de Fleur d'Orange double.

Savonnettes—de Grasse.

cuit.

Vin { 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

E T

A P O T I C A I R E R I E.

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 suivans,

Fourneaux & Bains.

Le Fourneau de réverbère.	Le Bain-Marie.
Le petit Fourneau de fer.	Le Bain de Vapeur.
Le Fourneau athanor.	Le Bain de Sable.

Le Fourneau de réverbère 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'un fourneau de fer ; on emplit d'eau ce vase ; on place l'Alembic où est la matiere au milieu de cette eau , dont la chaleur suffit pour de certaines distillations.

Le Bain de Vapeur est un vase de cuivre qui entre dans un autre bassin jusqu'au tiers , dans lequel il y a de l'eau. Ce bassin étant sur le feu , la vapeur seule de l'eau échauffe la matiere qu'on a mise dans un vase qu'on a posé dans un autre vase de cuivre.

Le Bain de Sable est un vaisseau rempli de sable & posé sur le feu ; on enfonce dans ce sable un autre vase dans lequel est la matiere qu'on veut distiler.

Des degrés de Feu & de Chaleur.

Le Feu de réverbère est un feu très fort.

Le Feu de roue ou de fusion s'accomplit dans un fourneau , la matiere environnée de toutes parts de charbons allumés , ce qui se nomme *Feu nud*. Ce feu est très-fort.

Le Feu de lampe s'accomplit en mettant la matiere dans un vaisseau de verre ; on le chauffe petit à petit par le moyen de lampes allumées dessous. Cette chaleur s'entretient égale ; on l'augmente en allumant plus de lampes.

Le Feu de suppression s'accomplit en mettant le feu au-dessus de la matiere , pour que l'humidité se précipite au fond du vase ; on donne à ce feu tel degré qu'on veut , en mettant plus ou moins de cendres & de charbon.

Le Feu de limaille de fer , de sable , de cendres s'accomplissent en enfonçant le vase dans ces matieres sous 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 feu à un assez haut degré.

Le Bain-Marie (*Voyez ci-dessus*) ; ce feu est plus médiocre que le précédent.

La chaleur d'insolation est celle que le Soleil communique

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'Alembic composé { de la Cucurbite.
du Chapiteau & Tête de More.
du Reffrigérant.

La Cornue ou Retorte.

Le Vaisseau de rencontre.

La Cuine.

L'Aludel.

Le Balon.

Le Creuset.

Le Matras.

La Coupelle.

Le Récipient.

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 relevé 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 Récipient 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 coulent & sont reçues.

La Cornue ou Retorte est une espèce d'Alambic rond qu'on pose à feu nud, il est terminé en haut par un tuyau qui se recourbe subitement en bas; on y adapte un récipient, soit Matras, Cuine &c.

La Cuine est un pot de terre d'où sort par le côté un tuyau de terre de la même pièce qui monte en biais; les Cuines s'adaptent aux Cornues.

Le Balon est un vase rond de verre, à gros ventre & à long goulot.

Le Matras est un vase de verre ou bouteille de verre blanc dont le goulot ou col est très long; ce qu'on nomme *Vaisseau de rencontre* est deux Matras dont on fait entrer le col de l'un dans le col de l'autre à certaine distance.

L'Aludel est un pot de terre sans fond; on fait entrer les Adulels l'un dans l'autre comme on fait aux 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 matière qu'on 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 faut les enduire de terre préparée, sans quoi le feu les feroit casser. On enduit aussi les jonctions qu'on fait d'un vaisseau avec un autre, de peur d'évaporation, moyennant des Mortiers qu'on appelle *des Luts*. 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 pour l'utilité de l'homme quant à sa conservation; mais les Alchimistes 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 Distillations 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 matières ont leurs utilités. On marquera ici les plus vulgaires.

Avec l'Argent ou Lune, rendu brûlant au moyen de son mélange 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 Remèdes extérieurs contre les Maladies vénériennes 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'Etain ou Jupiter, le Plomb ou Saturne, le Cuivre ou Venus distillés avec d'autres drogues, on forme quelques remèdes extérieurs escarrotiques ou cicatrisants.

Avec l'Antimoine (qui est un Minéral); on fait des préparations chymiques, la plupart vomitives, entre autres le Tartre émétique qui est le foye d'Antimoine distillé 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 Distillations de plusieurs Végétaux tels que les suivants:

Résine de Jalap ou Belle-de-Nuit.	} Racines.
Extrait de Rhubarbe.	
Huile de Gayac—Bois.	
Essence de Cannelle—Ecorce.	
Huile de Geroffle—Calice de la fleur.	
Huile de Muscade—Fruit.	

Extrait de Genièvre—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 Vipère.	Le Miel.
L'Urine.	La Cire.
La Corne de Cerf.	Le lait.

DE L'APOTICAIRES.

L'Apoticaire est la préparation & la composition des remèdes 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 remèdes sans distillation, mais où il entre des drogues distillées.

Nota. Les Chymistes de bonne foi avoueront qu'à l'égard des Remèdes, 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 distillation est de tirer les odeurs, & d'ôter les mauvaises qualités de certaines matières.

Ici suivent les noms qu'on a donnés à toutes les préparations des différents remèdes.

Préparations pour l'intérieur.

Les Infusions.	Les Amandés. }
Les Décoctions.	L'Orgeade. }
Les Tisannes.	Les Potions.
Les Apozemes.	Les Mixtures.
Les Juleps.	Le Bols.
Les Emulsions.	Les Gargarismes.

DE L'APOTICAIRES.

Les Masticatoires.	Les Electuaires solides,
Les Errhines.	ou
Les Injections.	Tablettes
Les Clysteres.	ou
Les Suppositoires.	Pastilles
Les Pessaires.	ou
Les Suc.	Conserves.
Les Gelées.	Les Electuaires.
Les Syrops.	Les Confections.
Les Loochs.	Les Opiates.
Les Poudres.	Les Extraits.
Les Trochisques.	Les Eaux.
Les Pilules.	Les Elixirs.
	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 légères décoctions où il entre moins de drogues.

Les Apozemes sont de fortes décoctions où on employe les parties des plantes.

Les Juleps sont des sirops mêlés avec de légères décoctions.

Les Emulsions sont de légères décoctions de semences froides &c. mêlées avec du sucre & des sirops.

Les Amandés } espèce d'Emulsions dont la base est des amandes & de l'orge.

Les Potions sont des mélanges de poudres, sirops, confections qu'on dissout dans les liqueurs.

Les Mixtures sont des mélanges (en petite quantité) d'esprits, d'essences, d'elixirs.

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 Clystères, ou *Lavements*, ou *Remèdes* 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 mélanges de Médicaments rendus solides qu'on forme en petites pyramides 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 Suc*s sont des liqueurs qu'on extrait des Végétaux.

Les Gelées sont des suc's de Végétaux & d'Animaux épaissis par le moyen du feu.

Les Syrops sont des suc's 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 réglise.

Les Poudres sont des ingrédients pulvérisés simples ou mêlés.

Les Trochisques sont des compositions solides & sèches 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 soutes.

Les Eleçtuaires solides sont des poudres liées avec du sucre

Le Tablettes { sans feu ou par le feu; on les rend

Les Pastilles { solides, & on les moule sous plu-

Les Conserves { sieurs formes.

Les Eleçtuaires } sont des préparations de drogues en

Les Confections } consistence de miel; on les prend

Les Opiats } froides.

Les Extraits }

Les Eaux sont distillées ou infusées à une chaleur douce.

Les Elixirs sont les teintures quintessentielles de plusieurs drogues choisies contenant leurs substances les plus pures.

Les Huiles se tirent par expression, par infusion, ou par distillation.

Les Baumes sont des espèces d'huiles composées de plusieurs drogues mêlées par le feu ordinaire ou par la distillation.

Pour l'Extérieur.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| Les Baumes. | Les Collyres. |
| Les Embrocations. | Les Dentifriques. |
| Les Lotions. | Les Onguents. |
| Les Mucilages. | Les Cérats. |
| Les Ecussions. | Les Liniments. |
| Les Epithemes. | Les Cataplasmes. |
| Les Fomentations. | Les Emplâtres. |
| Les Cucufes. | Les Amulettes. |
| Les Frontaux. | |

Les Baumes sont des médicaments gommeux, ou naturels ou factices pour les playes.

Les Embrocations signifient l'arrolement 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 liquents épaisses & colantes faites avec des graines & racines; on les applique extérieurement.

Les Ecussions sont des médicaments en emplâtres ou en poudre qu'on applique sur la région du cœur.

Les Epithemes 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 remèdes secs ou liquides mis sur les yeux.

Les Dentifriques sont des remèdes 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 espèces d'onguents où il entre plus de cire que dans les vrais onguents.

Les Liniments sont des espèces d'onguents, mais moins consistants & plus coulants.

Les Cataplasmes sont des espèces 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 Membranes.
Les Cartilages.	La Graisse.
Les Ligaments,	La Peau.
Les Fibres.	L'Epiderme ou Surpeau.
Les Muscles ou la Chair.	Le Poil.
Les Tendons des muscles.	Les Ongles.

Les Liquides & leurs Conduits.

Les Esprits animaux—Conduits—Les Nerfs.

Le Chyle—Conduits—Les Veines lactées.

Le Sang—Conduits— $\left. \begin{array}{l} \text{Les Artères.} \\ \text{Les Veines.} \end{array} \right\}$

La Lymphe—Conduits—Les Vaisseaux lymphatiques.

La Bile—Conduits—Les Conduits cholodiques &c.

L'insensible Transpiration. }
La Sueur. } Conduits—Tous les Pores de la peau.

Outre ces liquides généraux, il se trouve encore des liqueurs particulières qui s'infiltrant 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 mamelles des femmes.

Au Ventre.

L'Urine—à la vessie | Les Régles—à l'utérus.

Les principales parties du Corps.

La Tête contient le Cerveau, le Cervelet & l'origine des Nerfs.

La Face contient les organes de quatre Sens sçavoir :

Les Oeilles—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 cinquième sens est répandu par tout le corps.

La Poitrine contient $\left\{ \begin{array}{l} \text{Les Poulmons.} \\ \text{Le Cœur.} \end{array} \right.$

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 Moëlle*, 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 ferrée & presque immobile nommée *Synarthrose*.
- 3°. Par une articulation profonde & ferrée nommée *Gomphose*, 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 Goulet, l'Os hyoïde.

Os du Tronc.

A l'Épine du dos— 33 {
 7 Vertèbres du col.
 12 Vertèbres du dos.
 5 Vertèbres 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, savoir:
 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 fait 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 épais par la chaleur naturelle, & composés de fibres, de tendons, de nerfs, de veines, d'artères & 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 *Aponeurose* la continuité des fibres qui forme un tissu plat, lequel sert à affermir le muscle

dans son action qui s'opère 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 Gofier

La Tête 14.	Les Lèvres 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 Oeilles } en dehors 3.	L'Os hyoide 10.
} en dedans 6.	

Muscles du Tronc.

La Poitrine 57.	La Vessie 1.
Les Omoplates ou Pale- rons 8.	Les Testicules 2.
Les Lombes ou le Dos . 6.	La Vergé 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

& artères ; 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 & diaphane qui enveloppe tout le corps par-dessus la vraie peau afin d'en émousser 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 imperceptibles 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 paupières *les Cils* , ceux d'au-dessus *les Sourcils* , par-tout ailleurs ils conservent le seul nom de *Poils*. Il n'y a point de poil à la paume 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 Nerve 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 moëlle allongée & 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 ,

S Ç A V O I R :

9 Paires qui entrent dans le crâne , & qui se distribuent sur toute la face.

7 Paires qui sortent des 7 vertèbres 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 première , qui joint le crâne , se nomme *la dure-mère* , sous laquelle est la seconde nommée *la pie-mère* ; 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 derrière de la tête est occupé par le cervelet qui est tout d'une pièce. Le cerveau & le cervelet sont étroitement unis & de substance pareille , molle , parsemée de veines & d'artères.

La Moëlle allongée part du cervelet , dont elle est une continuité. Cette moëlle devient plusieurs filets qu'on nomme *les Nerfs* ; ils sont décrits dans la Neurologie ci-devant.

DESCRIPTION DE L'ŒIL.

Quoique la structure mécanique 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.

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 dessin; ces poils se nomment *les Cils*.

Les deux bouts allongés de l'oval que forment les paupieres ouvertes se nomment *les Coins* CD; 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 châtaigne.

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 perdrait 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 Choroïde.

La Retine.

La Vitrée.

L'Arrachnoïde ou Cristalloïde.

Muscles.

Le Releveur ou Superbe.

L'Abaisseur ou Humble.

L'Adducteur ou Buveur.

L'Abducteur ou Dédaigneux.

Le Grand Oblique.

Le Petit Oblique.

L'Orbiculaire aux Animaux.

Humeurs.

L'Humeur aqueuse.

L'Humeur cristalline.

L'Humeur vitrée.

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 *Choroïde* est noire & marquée sur le dessin d'une grosse ligne; c'est elle qui a un trou qu'on voit noir au milieu de la prunelle sous la Cornée, & qu'on nomme *le trou de la Prunelle* d. Ce trou est capable de se retrécir & de s'agrandir; il s'agrandit dans un lieu sombre, & s'etrécit dans un lieu éclairé.

La Membrane nommée la Retine XX est l'épanchement du Nerf optique Z dont les fibres, aussitôt qu'il est entré dans le fond de l'œil, forment une toile imitant une gaze ferrée. Cette toile tapisse tout l'intérieur du globe de l'œil, & c'est sur elle que les objets du dehors viennent se peindre.

La Membrane Vitrée est particulière à l'humeur vitrée que l'on va décrire; elle la renferme & la soutient.

La Membrane Arachnoïde ou *Cristalloïde* enveloppe en particulier l'humeur cristalline; on va décrire cette humeur.

Les trois Humeurs.

L'Humeur aqueuse I. I. I. se nomme ainsi parce qu'elle est fluide comme de l'eau; elle occupe le devant de l'œil qu'elle remplit dans l'espace qui est entre la cornée & l'humeur cristalline; le trou de la membrane uvée y nage librement.

L'Humeur cristalline II. est suspendue derrière la précédente; c'est la moins considérable des trois, eu égard à son étendue; elle est transparente & solide comme du cristal ou de la glace; sa forme est un oval aplati; elle est encaissée dans l'Humeur vitrée ci-dessous comme une bague dans son chaton; elle est entourée de sa membrane arachnoïde, & retenue dans sa place par nombre de ligaments très fins nommés *les Ligaments ciliaires* rr qui l'environnent.

L'Humeur vitrée III. contient tout le reste intérieur du globe; elle ressemble à du verre fondu; sa consistance est moyenne entre les Humeurs aqueuse

&

& cristalline; sa membrane se nomme aussi *vitrée*, parce qu'elle l'enveloppe; elle touche de toutes parts à la Rétine.

Les six Muscles, & le septième 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, & amène 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 septième Muscle appelé *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 Croûte AAA, les rayons de lumière qui en partent, dont ceux du milieu & des deux bouts

Kk

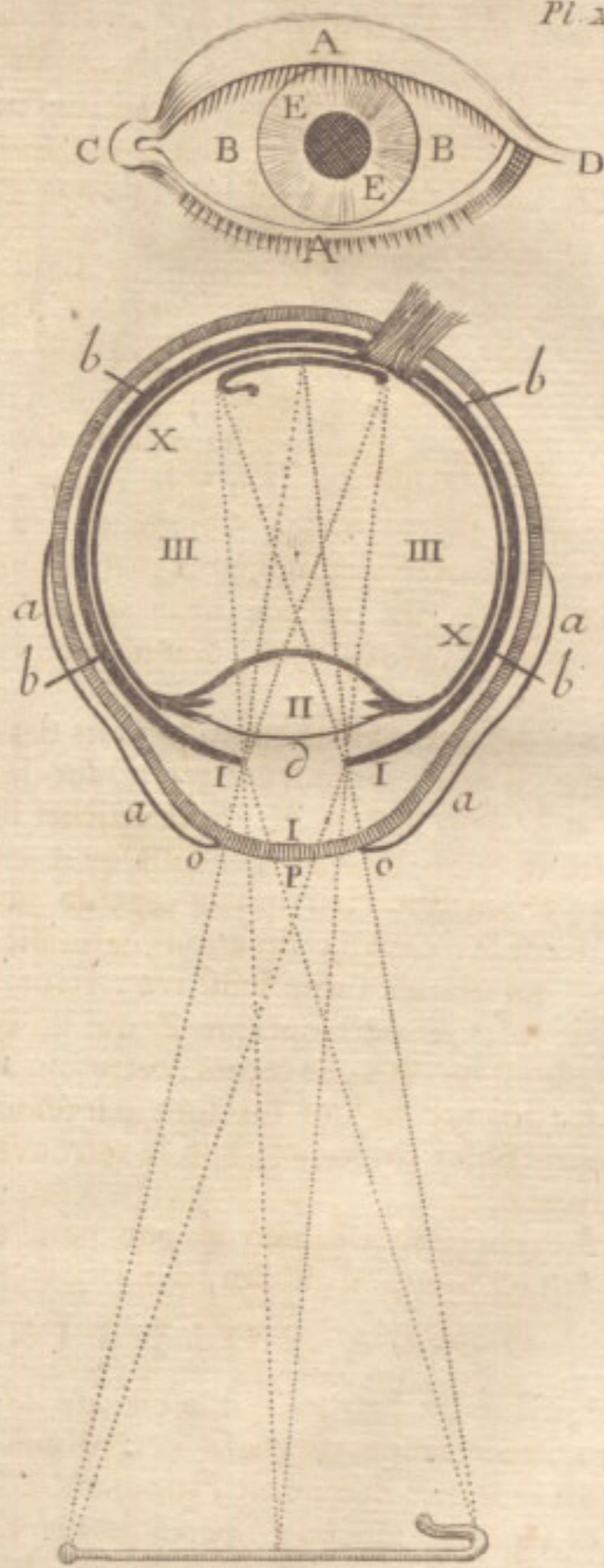
sont marqués AAA, traversent la Cornée *oo*, se ployent un peu dans l'Humeur aqueuse I. I. I. où ils traversent le trou de l'Uvée *d*, ils se ployent encore un peu dans l'Humeur cristalline II. puis en dernier lieu dans l'Humeur vitrée III. & enfin ils s'arrêtent sur la Rétine *xx* ne pouvant aller au-delà. Quand l'Œil est bien formé, tous les rayons qui partent de la croûse 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 croûse paroît à droite sur la rétine, pendant qu'il est réellement à gauche), cependant l'œil qui le regarde hors de lui l'aperçoit 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-



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'aïſe par une membrane épaiſſe nommée *le Péri-carde*, qui contient une liqueur dans laquelle il trempe; cette eau eſt deſtinée à le rafraîchir 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 artères.

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 gé-
nératives.

L'Eſtomach ſitué au haut du ventre & au-deſſous du dia-
phragme, reçoit la nourriture par l'Œſophage (*Voyez la
Poitrine cy-deſſus*); il a la figure d'une cornemufe; il eſt
contigu aux boyaux qui en ſont, pour ainſi dire, la con-
tinuation. C'eſt dans ſa capacité que ſe fait la première
coction des aliments qui, paſſant enſuite dans les boyaux,
y ſouffrent ſucceſſivement toutes les préparations & filtra-
tions 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
- 1^{er} *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 Cæcum* 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 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 Méfentere 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 Apoticaire 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.

ʒ . . . Once, la seizième partie de la livre, ou 8 gros, ou 576 grains

ʒss . . . Demi-once, la trente-deuxième partie de la livre; ou 4 gros.

ʒ . . . Gros ou dragme, la huitième partie de l'once, ou 3 scrupules, ou 72 grains.

Kk iij

- ʒβ Demi-gros, la seizième partie de l'once, ou un scrupule & demi.
 ʒ Scrupule, la troisième partie d'un gros, ou 24 grains.
 ʒβ 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 Abréviations.

- Q. S. Une quantité suffisante.
 S. A. Selon ou suivant l'art
 Ana. ou āā. . . . Autant de l'un que de l'autre,
 N^o. 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 entourer.
 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. ℥βj | Papav. rhea. Lili. āā | Tart.
 Styb. ʒβ | 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 Mésentère 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 réservoir de Pequet*. Ce canal conduit le Chile le long des vertèbres du dos jusqu'à la veine souclavière 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'artère 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 artère 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'artère pulmonaire & revient au cœur &c.

Kk iij

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 Chyle 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 véhémence & subite, où la vapeur du sang se transforme en eau à mesure qu'elle sort par les pores de la peau.

R E M A R Q U E.

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 grossières qui enduisent les poulmons & gênent la respiration.
Toux—Sérosités acres que les poulmons chassent avec effort.
Catharre ou Rhume—Écoulement de sérosités sur la poitrine.
Phtisie ou Péripleurésie—Humeurs acres qui corrodent & consomment enfin les poulmons.
Oppression de poitrine—Espèce de fluxion qui oppresse les poulmons.
Fluxion de poitrine—Humeurs qui tombent en abondance sur la poitrine, avec fièvre.
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 mauvaise qualité des aliments, lorsque l'estomach ne peut les digérer.

Les Vents—Suite d'une fermentation dans l'estomach, laquelle engendre des vents quelquefois très douloureux.

Les Vers—Vers réels qui éclosent & se nourrissent dans l'estomach, & y causent quelquefois de la douleur.

Colique d'estomach—Douleur dans l'estomach qui provient de quelqu'une des causes ci-dessus.

DU VENTRE.

Coliques ou Tranchées—Humeurs qui irritent & piquent les boyaux avec douleur; il y en a aussi de vers & de vents.

Constipation—Arrêt des grosses matières dans les boyaux.

Dévoiyement—Ecoulement fréquent des matières non liées hors des boyaux.

Hydropisie—Amas d'eaux qui occupent le ventre & le font enfler; il y a aussi une Hydropisie tympanite causée par les vents, & une Hydropisie de poitrine.

Schirre—Humeur visqueuse qui se durcit & forme une grosseur dans quelque endroit du ventre.

Inflammation de bas ventre—trop grande chaleur dans le ventre, qui donne la fièvre, & en corrompt les parties.

Colique néfrétique—Petits gravois qui sejourant entre les reins & la vessie, causent de la douleur.

DE LA VESSIE.

Retention d'urine ou Strangurie—Ecoulement douloureux & goutte à goutte d'une urine trop acide.

Disurie—Ecoulement fréquent d'urine, mais avec douleur.

Pissement de sang—Irritation de la vessie, dans laquelle quelque petit vaisseau s'ouvrant teint l'urine en rouge.

La Gravelle—Sable ou Gravier 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 Fièvre—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 suc dans l'intérieur du corps, & conséquemment arrêt de ces suc.

Paralyse—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.

Sciaticque—Espèce 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 dénote par de l'écume qui sort de la bouche dans le tems des convulsions.

Ecouelles—Mal qui provient de la lymphe irritée qui forme des tumeurs, principalement 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 dénote par des petites taches rouges répandues sur tout le corps.

524 DE LA MEDECINE.

Petite Vérole—Maladie très dangereuse qui se dénote par des boutons dans toutes les parties du corps ; il y en a de plusieurs sortes.

Pourpre—Espèce de petite Vérole très dangereuse qui se dénote par de petits boutons de toutes couleurs parsemés sur tout le corps.

MALADIES EXTÉRIEURES.

Cancer—Maladie considérable qui se dénote par une tumeur ou chancre rongeur aux mamelles des femmes ; il vient ou de quelque accident, ou de la corruption du sang.

Ophthalmie—Rougeur & inflammation aux yeux.

Ankylose—Humeur qui s'inferre dans les cavités des os du genouil.

Hémorrhoides—Veines du fondement qui se gonflent & deviennent douloureuses.

Teigne—Galle encroutée qui vient à la tête à l'endroit des cheveux.

Dartres—Taches un peu élevés, rudes & larges qui occupent quelques endroits du corps, il y en a de rouges ou vives, & de farineuses.

Galle—Quantité de petits boutons avec demangeaison, qui viennent par tout le corps, principalement aux poignets.

Chute du Fondement—Relâchement des parties & muscles qui le tiennent en place.

Descentes—Chute des boyaux dans le *Scrotum* des hommes, & relâchement & chute de l'*Uterus* des femmes.

Fistule—Espèce d'ulcère calleux & rongeur qui vient à l'anus.

Erésipele—Plusieurs boutons rouges & farineux qui viennent sur le corps rassemblés en différents endroits.

Loupes—Tumeurs lymphatiques & peu sensibles qui grossissent quelquefois considérablement ; elles 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 Ulcères—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.

Les 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

Aborbants, remèdes poreux & terreux qui envelopent les acides & retiennent les alkalis, exemple : *Les Yeux d'Ecrevisses &c.*

Acoustiques, remèdes propres aux maladies des oreilles.

Agglutinatifs, ou Glutinatifs, ou Consolidants. *Voyez Consolidants.*

Aléxipharmaques, remèdes internes qui résistent au venin, c'est-à-dire aux maladies malignes, exemple : *La Thériaque.*

Alexitaires, remèdes 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 remèdes sont intérieurs.

Anodins, remèdes intérieurs & extérieurs qui adoucissent & calment les douleurs ; on en fait trois classes, *les*

Parégoriques ou apaisants les douleurs, *les Hypnotiques*, ou qui procurent un doux sommeil, & *les Narcotiques* qui engourdissent & procurent un sommeil profond, exemple *l'Opium*.

Antiapoplectiques, remèdes contre l'Applexie.

Antiaſmatiques, remèdes contre l'Aſtme.

Antidyſſenteriques, remèdes contre la Dyſſenterie.

Antiépiléptiques, remèdes contre le Haut-Mal.

Antihectiques, remèdes contre l'Amaigrifſſement total.

Antihydropiques, remèdes contre l'Hydropiſie.

Antihypocondriaques, remèdes contre les Vapeurs.

Antihyſteriques, remèdes contre les maux à l'Uterus.

Antinéphrétiques, remèdes contre la Colique néphrétique.

Antiparalytiques, remèdes contre la Paralyſie.

Antifcorbutiques, remèdes contre le Scorbut.

Antifpaſmodiques, remèdes contre les Convulſions

Antivénéériens, remèdes contre les Maladies - Vénéériennes.

Apéritifs, remèdes intérieurs qui détruiſent & atténuent les obſtructions, qu'ils font enſuite paſſer par les urines, exemple : *La Racine d'Arrête-Bœuf*.

Apophlegmatiques, remèdes extérieures qui font vuider par la bouche la pituite de la tête ; on les donne ou en liqueurs par gargarifmes, ou à macher ; alors on les nomme *Mafſicatoires*, exemple : *Le Tabac*.

Astringents, remèdes qui reſſerrent les pores & les parties ; ils ſont intérieurs & extérieurs, exemple des intérieurs : *Les Neffles* ; exemple des extérieurs : *L'Alun*.

Atténuants ou *Atténuatifs* & *Incififs*, remèdes intérieurs qui rendent les humeurs plus fluides ; ce ſont des eſpèces d'apéritifs, tels ſont les médicaments aromatiques & ſpiritueux.

B

Béchiques, remèdes intérieurs capables d'adoucir l'acrimonie des humeurs de la poitrine, exemple : *Le Pas-d'Asne*.

C

Cardiaques ou *Cordiaux*, remèdes 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, remèdes intérieurs qui diſſipent les vents des inteſtins, exemple : *L'Anis*.

Cathartiques ou *Purgatifs*, remèdes intérieurs qui évacuent 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 enſin aperçu 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 remède, ou la doſe.

Cathérétiques, remèdes extérieurs qui conſomment les chairs baveuſes des playes, exemple : *La Chaux vive*.

Cauſtiques, remèdes extérieurs qui brûlent & conſomment les chairs ; on en fait deux claſſes, *Cauſtiques doux ſimples*, & *Eſcarotiques très brûlants* ; exemple des doux : *Le ſuc de Tithymale* ou *Reveil-Matin* ; exemple des *Eſcarotiques* : *La Pierre infernale*.

Céphaliques, remèdes intérieurs & extérieurs contre les maladies de la tête, & pour fortifier les nerfs, exemple : *Les eaux des Herbes aromatiques*.

Cicatrifans, remèdes extérieurs qui procurent la réunion des playes en affermiſſant les nouvelles chairs, exemple : *La Bugle, la Sanicle*.

Consolidants, remèdes extérieurs qui dessèchent 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.*

Cosmétiques, drogues extérieurement appliquées sur le visage pour servir à l'embellissement de la peau, exemple: *Le Lait-Virginal.*

D

Deffensifs, remèdes extérieurs qui deffendent les playes des injures de l'air, & en même tems dessèchent & les resserrent, exemple: *L'Huile & le Vin chaud.*

Délayants, remèdes intérieurs qui rendent les humeurs plus coulantes, exemple: *L'Eau pure.*

Dentrifiques, remèdes extérieurs pour nettoyer les dents.

Dépilatoires, remèdes extérieurs pour ôter le poil.

Desopilatifs, remèdes intérieurs qui enlèvent les obstructions. *Voyez Apéritifs.*

Dessicatifs, remèdes extérieurs qui consomment l'humidité superflue des playes, exemple: *Le Bol, l'Alun.*

Détersifs ou Mondificatifs, remèdes extérieurs qui divisent & atténuent les humeurs visqueuses qui s'attachent aux playes, exemple *L'Eau Vulnérable.*

Diaphoretiques, remèdes intérieurs qui chassent les humeurs par la transpiration, exemple: *La Véronique*, ou par la sueur. *Voyez Sudorifiques.*

Digestifs ou Supuratifs, remèdes extérieurs qui préparent les plaies à la supuration, exemple *L'Oignon de Lys.*

Discussifs, remèdes intérieurs qui décomposent l'épaississement des humeurs, en en séparant & écartant les parties.

Diurétiques, remèdes intérieurs; on en fait deux classes, les chauds & les froids; les chauds sont appelés improprement dits, on peut même les mettre parmi les Apéritifs, attendu que leurs effet n'est pas précisément

précisément de faire couler l'urine, mais de débarrasser 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

Émétiques ou Vomitifs, remèdes intérieurs qui excitent le vomissement, exemple: *L'Azarum* ou *Cabaret.*

Emménagogues, remèdes intérieurs qui provoquent les menstrues supprimées, exemple: *L'Armoise.*

Emollients, remèdes extérieurs qui ramolissent les duretés & tumeurs, exemple: *Le Seneçon.*

Errhines, remèdes extérieurs; on en fait deux classes, la première se nomme *Sternutatoires* ou *Ptarmiques*, parce quelle sert à exciter l'éternuement, exemple: *La Bétouine*; la seconde s'emploie 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, remèdes extérieurs qui divisent & font sortir par la bouche les humeurs visqueuses des poulmons, exemple: *Le Jus de Reglisse.*

F

Fébrifuges, remèdes intérieurs destinés à guérir les fièvres; exemple: *Le Quinquina.*

Fondants, remèdes intérieurs qui dissolvent les humeurs trop épaisses, exemple: *Le Kermès minéral.*

H

Hépatiques, remèdes intérieurs faits pour enlever les obstructions du foyé, exemple: *La Limaille de fer.*

Hystériques, remèdes intérieurs. *Voyez Antihystériques.*

I

Incarnatifs, remèdes extérieurs qui procurent la régénération des bonnes chairs aux playes, exemple : *La Therebentine.*

Incisifs, remèdes intérieurs qui divisent les humeurs grossières. *Voyez Atténuants.*

Incrassants, remèdes intérieurs qui épaississent le sang ou les humeurs trop divisées.

L

Laxatifs, remèdes internes, évacuants qui purgent doucement par le bas, exemple : *Les Pruneaux.*

Lithontriptiques, remèdes 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, remèdes extérieurs. *Voyez Apophlegmatiques.*

Mondificatifs, remèdes extérieurs. *Voyez Détersifs.*

N

Narcotiques, remèdes intérieurs. *Voyez Anodins.*

Nervins, remèdes extérieurs pour fortifier les nerfs ; ce sont les Résolutifs & les Baumes naturels.

O

Odontalgiques ; remèdes extérieurs contre les douleurs des dents, exemple : *L'Huile de Cannelle.*

Ophthalmiques, remèdes extérieurs contre les maladies des yeux, exemple : *L'Eau de Plantin.*

HP

Parégoriques. *Voyez Anodins.*

Pectoraux, remèdes extérieurs propres à fortifier la poitrine. *Voyez Béchiques.*

Pneumoniques, remèdes intérieurs contre les maladies du poulmon. *Voyez Béchiques.*

Ptarmiques, remèdes extérieurs qui excitent l'éternuement pour dégager la tête de ses humeurs, exemple : *L'Ellébore blanc.*

Purgatifs. *Voyez Cathartiques.*

R

Rafraîchissants, remèdes intérieurs qui calment l'agitation des humeurs & l'irritation des fibres, exemple : *Le Nénufar.*

Répercussifs, remèdes extérieurs astringents & rafraîchissants qui repoussent les humeurs en dedans. *Voyez Astringents.*

Résolutifs, remèdes intérieurs & extérieurs qui dissipent les humeurs arrêtées dans quelques parties soit par la transpiration, ou en les fondant.

S

Sarcotiques, remèdes extérieurs qui aident la régénération des chairs. *Voyez Incarnatifs.*

Saxifrages. *Voyez Lithontriptiques.*

Sédatifs. *Voyez Anodins.*

Sceptiques, remèdes extérieurs qui corrodent les chairs & les fondent sans beaucoup de douleur, exemple : *L'Arsenic.*

Somnifères, remèdes intérieurs qui assoupissent & font dormir. *Voyez Narcotiques.*

Soporatifs, c'est la même chose que Somnifères.

Spleniques, remèdes intérieurs propres aux maladies qui attaquent la rate.

Sternutatoires. *Voyez Ptarmiques.*

Stomachiques, remèdes intérieurs qui fortifient l'estomach & aident à la digestion, exemple : *L'Extrait de Genievre.*

Styptiques. *Voyez Astringents.*

Sudorifiques, remèdes intérieurs qui excitent la sueur, exemple : *La Poudre de Vipère.*

Suppuratifs, remèdes extérieurs qui facilitent la suppura-

T

Thorachiques. *Voyez Pectoraux.*
Topiques, genre des médicaments extérieurement appliqués.

V

Vermifuges, remèdes 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 REMÈDES SPÉCIFIQUES.

Les Remèdes spécifiques sont ceux qui réussissent quasi toujours à la guérison radicale des maladies suivantes.

Le Quinquina—aux fièvres intermittentes.

L'Hipécacuanha—à la dysenterie.

L'Opium—à calmer les douleurs & aux insomnies.

Le Souffre—aux maladies de la peau.

Le Mercure ou Vif-Argent—aux Maladies Vénéériennes.

EAUX MINÉRALES.

Les Eaux Minérales se nomment ainsi, parce qu'elles sont empruntées de parties de fer, de vitriol, ou soufre. 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 Plombières—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 Caunteretz—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 Bohème.

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 remède des maux de poitrine & de la goutte. Il y a des animaux dont le lait est plus nourrissant & d'autres qui le donnent plus léger. On ne se sert en Médecine que du lait des animaux suivants:

Le Lait de Vache.

Le Lait de Jument.

Le Lait d'Anesse.

Le Lait de Femme.

Le Lait de Chèvre.

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 Apoticaire 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 règles d'une Médecine fort imparfaite.

Les Empiriques sont ceux qui possèdent quelque bon remède, mais ils en abusent en le faisant servir à tous maux; quelques-uns même disent leurs remèdes 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 remèdes 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 Chirugiens 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 degré 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 Chirugiens, sur-tout dans les grandes Villes, l'art se partage en différentes parties, dont chacune demande un homme tout entier, sçavoir :

Pour la Saignée—les Chirugiens phlébotomistes.

Pour les Opérations—les Chirugiens par excellence.

Pour les Accouchements—les Chirugiens-Accoucheurs.

Pour les Dents—les Dentistes.

Pour les Yeux—les Oculistes.

Pour les Descentes—les Chirugiens-Herniaires.

Les Accoucheuses ou Sages-Femmes ont appris l'espèce de Chirurgie nécessaire aux accouchements

Nota. Il est étonnant 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, & récompenseroit 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—espèce de couteau; il y en a de droits & de courbes.

Les Ciseaux—droits & courbes.

Les Aiguilles—droites & courbes.

Les Tenettes—espèces de pinces; on ne s'en sert plus pour les cancers.

Les Sondes—espèces 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-Mère*.

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-à-dire, qu'elle est épaissie de façon qu'on ne voit plus goutte 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 Polype 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 lèvre supérieure fendue & séparée en deux par le milieu jusqu'au-dessous du nez, ou de naissance ou par accident; pour réunir la lèvre, 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 au col; veines où l'on seigne; l'une ou l'autre des deux veines jugulaires externes, 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.

L'Empyeme est une ouverture que l'on fait entre les côtes, communément entre la deuxième & troisième 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 entièrement 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 artère, 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 seigne 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 Hydro-piques 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'Épiploon & 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'arrière 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 matière de la fistule séjourne ; 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 : $\left\{ \begin{array}{l} \text{La Saphène externe.} \\ \text{La Saphène interne, en-dedans.} \\ \text{La Sciatique, en-dehors.} \end{array} \right.$

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 gangrène 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 ; on fait d'abord 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 artères , sur lesquelles on met un bouton de vitriol , puis force plumaceaux & bandages.

La Réunion des *Fractions* 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 lèvres de la playe , puis on les maintient par des compresses & des bandages jusqu'à parfaite guérison.

Le Cautéres servent à écoulér 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 cauterer qui ronge les chairs & y fait un creux dans lequel on met un pois pour le tenir ouvert. On pansé soi-même son cautère tous les jours en nettoyant la matière qui en sort, & en renouvelant 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, Paralyse, Vapeurs &c. il s'en fait de deux sortes: Ventouses sèches, Ventouses humides. Les sèches s'exécutent par une phiole de verre dans laquelle on fait entrer des étoupes allumées; on l'applique incontinent sur la peau, les étoupes 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 font 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 particulière, 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 léger, 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 coupant 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 des Bandages, sçavoir:

Le Circulaire entoure la partie, comme le cerceau entoure 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 Compressé 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*.

Passer 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'Etoile.

L'Unissant.

Le Gantelet.

Le Discrimen.

Le Quadriga.

Le Scafa.

Le Scapulaire.

Le Drapeau ou l'Epervier.

Le T.

Le Fossé d'Amintas.

Le Double R.

La Capeline.

Le Suspensoire.

Le Chevestre.

La Tortue.

Le Divisif.

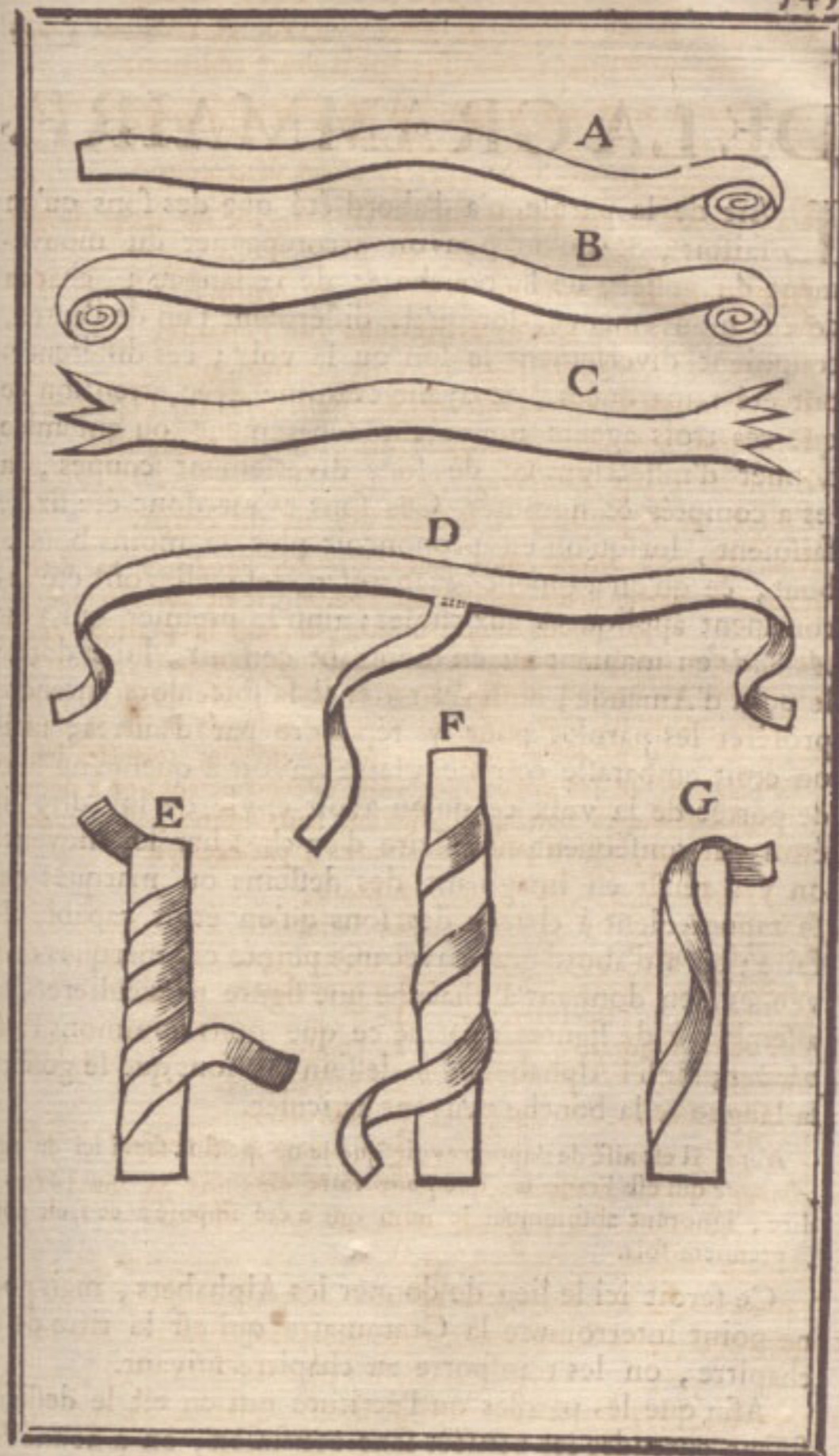
Le Bandage à 18 chefs.

Le Contentif.

La Sandale.

Le Spica.

&c.



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 appelé *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 préférer les paroles pour y répondre par d'autres; mais on étoit embarrassé 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 particulière. Cet 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 première 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 règles

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 règles 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 particulièrement: *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.	Féminins.	{ La Femme.
	{ L'Homme.		{ La Mule.

Singulier, Pluriel.

Le Singulier ne signifie qu'un, le Pluriel signifie plusieurs, l'article ci-dessus aide à les distinguer:

<i>Singulier.</i>	Le Soldat.	<i>Pluriel.</i>	Les Soldats.
-------------------	------------	-----------------	--------------

<i>Substantif.</i>	{ Augmentatif.	<i>Adjectif.</i>	{ Comparatif.
	{ Diminutif.		{ 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 } Sçavant.
} Fort }
} Le plus }
} 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 personnel *je*—*Je* suis votre ami.

Pronom conjonctif *me*—*Vous* *me* dites.

Pronom possessif *mon*—*Vous* tenez *mon* livre

Pronom démonstratif *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 personnel singulier ou pluriel dans les différens temps.

Singulier.

Je—veux.

Tu—veus.

Il—veut.

Pluriel.

Nous—voulons.

Vous—voulez.

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 }
} & } que j'aime.
} L'Optatif }
} L'Impératif—aime.

Le Passé ou Prétérit } 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 Temps 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 précèdent 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 sème dans le discours lorsqu'on veut exprimer quelque 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 poétiques* sont quelques termes tronqués & quelquefois changés par les Poètes pour la facilité de la versification, ils se sont même servis de mots qui ne sont reçus que dans la Poésie.

L'*Orthographe* est la manière 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 premières Lettres Grecques *Alpha*, *Beta*, corrompues des deux premières 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 appelées 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 <i>bé</i> .
C	—	c	— dites <i>cé</i> .
D	—	d	— dites <i>dé</i> .
E	—	e	voyelle.
F	—	f	— dites <i>ef</i> .
G	—	g	— dites <i>gé</i> .
H	—	h	— dites <i>ach</i> .
I	—	i	voyelle.
K	—	k	— dites <i>ká</i> .
L	—	l	— dites <i>el</i> .
M	—	m	— dites <i>em</i> .
N	—	n	— dites <i>en</i> .
O	—	o	voyelle.
P	—	p	— dites <i>pé</i> .
Q	—	q	— dites <i>qu</i> .
R	—	r	— dites <i>er</i> .
S	—	s	— dites <i>es</i> .
T	—	t	— dites <i>té</i> .
V	—	u	voyelle.
X	—	x	— dites <i>ix</i> .
Y	—	y	voyelle dites <i>y-grec</i> .
Z	—	z	— dites <i>zed</i> .

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'aprént 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 Prière.

5. et 6.^{me} Siècle.

Λ ABCDEFGHIKLMNOPQRSTUWXVZ

7. et 8.^{me} Siècle.

ā abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

9. 10. 11. 12. et 13.^{me} Siècle.

abcdddefghijklmnopqrststuvwxyz

14. et 15.^{me} Siècle.

abcde fghijklmnopqrstuvwxyz

15. et 16.^{me} Siècle.

abcde fghijklmnopqrstuvwxyz

Ronde du 17. et 18.^{me} Siècle.abcde fghijklmnopqrstuvw
xyzBatarde du 18.^{me} Siècle.

abcde fghijklmnopqrstuvwxyz

(´) *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 allonger la prononciation :

Exemple, Ma tête, prononcez ma teste.

(¨) *Le Tréma* se met sur trois voyelles e, i, u, (Voyez la 2^e. Table ci-après) pour être prononcées à part de celles qui les suivent ou qui les précèdent immédiatement dans le même mot.

(') *L'Apostrophe* est une espèce de virgule qu'on élève 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 Parenthèse* 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'Abbreviations.

On abrège, c'est à-dire, on ne met que deux ou trois premières lettres du mot, mais il faut que les mots qu'on abrège soient les plus généralement connus, sans quoi il seroit difficile de les trouver. Voici les abréviations les plus vulgaires :

v — Verfet. Ch. ou Chap. — Chapitre.

R — Répons. Sect. — Section.

N^a — Notez ou Remarquez. Fol. — Folio ou Feuille.

N^o — Numero ou Nombre. Vol. — Volume.

Art. — Article.

Signes communs à l'écriture & à l'Impression

(,) *La Virgule* aide à distinguer les légères différences qui se trouvent dans un sens suivi :

Exemple, Les Astres, tant les étoiles que les planètes.

(;) *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	Beta	Βητα.
G	Γ γ	Gamma	Γαμμα.
D	Δ δ	Delta	Δελτα.
E bref.	Ε ε	Epsilon	Εψιλον.
Z	Ζ ζ	Zéta	Ζητα.
É	Η η	Eta	Ητα.
Th	Θ θ	Théta	Θητα.
I	Ι ι	Iôta	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	Rho	Ρω.
S	Σ σ ς	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 ψ	Psi	Ψι.
Ô long.	Ω ω	Oméga	Ωμεγα.

Les premières figures à gauche sont les grandes lettres, les suivantes sont le caractère courant.

ALPHABET HÉBREU.

Valeur.	Figures.	Noms.
A doux & non aspiré.	א	Aleph.
B	ב	Beth.
G rude, prononcez Gh.	ג	Ghimel.
D	ד	Dalath.
Éh	ה	Hé.
U ou bien Ou	ו	Quau.
Z	ז	Zain.
Ch.	ח	Kheth.
T	ט	Teth.
I	י	Iod.
K	כ	Caph.
L	ל	Lamed.
M	מ	Mem.
N	נ	Noun.
S	ס	Samech.
Ha	ע	Aïn.
F ou Ph	פ	Phe.
Ts	צ	Tfade.
Q	ק	Goph.
R	ר	Resch.
Sch	ש	Schin.
S rude	שׁ	Sin.
Th	ת	Thau.

Les Points de l'Hébreu.

Il y a en Hébreu quatorze points qui tiennent lieu de voyelles, sçavoir cinq longs :

â long, comme	א	bâ.
ê long,	א	bê.
î long,	א	bi. &c.
ô long,	א	bô.
û long, ou	א	bou.

Cinq Brefs.

á bref,	א	bá.
é bref,	א	bé.
î bref,	א	bi. &c.
ó bref,	א	bó.
û bref,	א	bü.

Quatre très Brefs.

ä très bref,	א	bä.
ë très bref,	א	bë. &c.
e brevissime,	א	be. comme dans besogne.
ö très bref,	א	bö.

Les Langues Mères Orientales.

L'Hébreu.	Le Syriaque.
Le Caldéen.	L'Arabe.

Les Langues Mères 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 humain. Cet art met au jour en aussi peu de tems qu'il est possible mille & mille Copies d'un même Manuscrit. Cette abondante communication instruit les Peuples de tout ce qui se passe sur la Terre, événements, religions, arts, sciences &c. Il est vrai que les bons & les mauvais ouvrages s'impriment également, mais les bons passent à la postérité, & les mauvais périssent & sont bientôt oubliés.

Ce qu'on nomme *Caractères d'Imprimerie*, n'est autre chose que les lettres dont on se sert pour imprimer; il s'agissoit, pour former ces Caractères, de chercher un mélange de matières métalliques qui, fondues ensemble, en composassent une dure & non cassante, laquelle pût supporter une violente pression sans s'applatir & sans se rompre. Cette matière a été trouvée, elle consiste en un mélange proportionné de plomb, d'étain & de cuivre fondus ensemble; on coule cette matière chaude dans des Moules ou petits cubes carrés, creux, étroits 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 matière 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 carrés 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 néanmoins 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.

T A L E A U

V I N G T - U N

CORPS

CARACTERE

Q U I S E R V E N T

A L'IMPRIMERIE.

On a imaginé de se servir d'un seul & même Mot, pour faire voir plus sensiblement la Gradation d'un Caractere à l'autre, à commencer par le plus fort, appelé

GROSSE NOMPAREILLE.

Co m encement.

Commencement. . . . Triple Canon.

Commencement. . . . Double Canon.

Commencement. . . . Gros Canon.

Commencement. . . . Trismégiste.

Commencement. . . . Petit Canon.

Commencement. . . . Palestine.

Commencement. . . . Gros Parangon.

Commencement. . . . Petit Parangon.

Commencement. . . . Gros Romain.

Commencement. . . . Gros Texte.

Commencement. . . . Saint-Augustin.

Commencement. . . . Cicero.

Commencement. . . . Philosophie.

Commencement. . . . Petit Romain.

Commencement. . . . Gaillarde.

Commencement. . . . Petit Texte.

Commencement. . . . Mignone.

Commencement. . . . Nompaille.

Commencement. . . . Séjanoise ou Parisienne.

Commencement. . . . Perle.



tent guère que dans les livres qui traitent de Poësie, 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 cayer 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 entouré 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 appelée *le Mordant*; alors il prend son *Composteur* à la main gauche. C'est une regle de fer à rebords, qu'il peut resserrer ou allonger 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

nommée *la Galée*. Quand toutes les lignes d'une page sont placées sur la Galée, il lie cette page fortement avec une ficelle qui l'entoure, & la met à part, jusqu'à ce qu'il en ait assez pour former une feuille: alors il les arrange sur une pierre bien unie qu'on nomme *Marbre*.

Quand toutes les pages sont arrangées, il les encadre dans un Chassis de barres de fer, qui a une traverse: il les pose sur le Marbre, de façon qu'entre les pages, le Chassis & la traverse, il y a des vuides qu'il remplit autour de chaque page avec des morceaux de bois plus bas que les lettres: ceux du tour ne touchent cependant pas le Chassis de fer; alors dans ces derniers intervalles il chasse à coups de marteau des coins de bois, qui forcent & serrent vigoureusement tout ce qui y est renfermé; on nomme ce travail *imposer*, & la piece qui en résulte, *la Forme*.

La Forme disposée, comme il vient d'être dit, passe à l'Imprimeur, c'est-à-dire, à celui ou ceux qui transmettent les pages sur le papier: ils sont ordinairement deux employés à ce travail, qui ne laisse pas d'être pénible.

L'un met la Forme sur une pierre bien unie, appelée *Marbre*, entourée d'un cadre de bois, lequel est arrêté sur une table un peu plus longue que large. Cette table & ce qui est dessus doit couler ou plutôt glisser entre les rénuures ou rebords de deux pieces de bois du double de sa longueur, au moyen d'une manivelle qu'on fait agir: ces deux pieces de bois sont assemblées quarrément par deux bandes de fer, plus deux autres pieces de bois plus foibles & de même longueur posées en-dedans, & sur lesquelles sont couchées deux autres bandes de fer, terminent toute cette charpente nommée *le Berceau*.

Pour revenir à la table, qu'on nomme *le Coffre*, sur laquelle est la pierre encadrée, on y joint les pieces suivantes, sçavoir: un chassis de bois sur la longueur & largeur du cadre, auquel il est attaché sur sa largeur avec des charnières. Sur ce chassis on tend un fort parchemin: c'est ce qu'on nomme *le Tympan*. Derrière ce parchemin, à l'envers du chassis, on pose deux blanchets ou morceaux de gros 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'extrémité mobile du Tympan est attaché à charnières 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 debout 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 pièce carrée de même métal, qui est au-dessus d'une plaque carrée de bois bien uni. Cette plaque se nomme *la Platine* : cette Platine est attachée par quatre cordes ou tringles de fer à une espèce de long étui, carré 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 sçautoient 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, espèces de gros entonnoirs de bois renversés, bien garnis de laine recouverte par deux peaux de mouton l'une sur l'autre. Il prend légèrement, 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 appuie 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 procèdent à la même manœuvre pour une seconde feuille, puis pour une troisième &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-Folic — 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.

N n

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.

Éc.—

Comme le Papier est aussi de différentes grandeurs, le livre est plus grand ou plus petit proportionnellement; 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 première 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 première, 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 troisième page *recto* ce chiffre iij, & à la quatrième, 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 POÉSIE.

ON représente la Poësie en jeune Nymphé ailée, 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 possèdent 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 règles 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 font encore assujétis à la rime.

*Les plus fameux Poëtes Grecs & Latins.**Poëtes Grecs.*

Homère.	Alcée.
Hésiode.	Simonide.
Archiloque.	Sapho, femme.
Hyppomènes.	Anacréon.
Sterfichore.	Thespis.
Bosman.	

Poëtes Latins

Ovide.	Plaute.
Virgile.	Terence.
Juvenal.	Horace.
Martial.	Lucrece.

DE LA POÉSIE.

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 breves $\text{—} \text{v} \text{v}$.

Le Spondée étoit deux syllabes longues $\text{—} \text{—}$.

L'Anapeste étoit deux syllabes breves & une longue $\text{v} \text{v} \text{—}$.

Le Iambe étoit une syllabe breve & une longue $\text{v} \text{—}$.

Exemple.

∪ marque la syllabe breve.

- marque la syllabe longue.

Ti-ti-rē | tu pa-tu | la re-cu | bāns sub | teg-mi-nē | fā-gi.

Dactile Dactile Dactile Spondée Dactile Spondée

Différens Vers anciens.

Les Vers Examètres étoient de six pieds, $\left\{ \begin{array}{l} \text{Les quatre premiers dactiles} \\ \text{ou spondées.} \\ \text{Le cinquieme dactile.} \\ \text{Le sixieme spondée.} \end{array} \right.$

Les Vers Pentamètres étoient de cinq pieds; $\left\{ \begin{array}{l} \text{Les deux premiers dactiles ou} \\ \text{spondées.} \\ \text{Le troisieme spondée.} \\ \text{Le quatrieme & le cinquieme} \\ \text{anapestes.} \end{array} \right.$

On entremêloit ceux-ci avec les Examètres.

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 Endécasyllabes avoient 11 pieds.

Les grands Poèmes.

Le Poème Epique ou Héroïque.

Le Poème Dramatique, renfermant

{ La Tragédie.
 { La Tragicomédie.
 { La Comédie.

Le Poème Lyrique, renfermant

{ L'Opéra. [que.]
 { La Pastorale héroï-
 { Le Ballet.

Le Poème épique est l'histoire en Vers des belles actions d'un héros; on le divise en plusieurs chants; c'est sans contredit la pièce de Poésie la plus difficile à faire.

Le Poème 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 événement 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 Poème lyrique est une espèce de Poème 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.

POÉSIE FRANÇOISE.

LA RIME.

Outre la cadence des Vers, les François se sont encore assujétis 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 rimerait 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 onzième 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, { Un jour Tircis au bord d'un clair ruis-
 Rime masculine. { seau.

Vers de 10 syllabes, { Un jour Tircis au bord d'une fontai-
 Rime féminine. { ne.

Vers masculins, Vers féminins.

Masculins. { Hé bien riez tout votre fou;
 { Je veux rire ici comme un fou.

Féminins. { Un jour Tircis au bord d'une fontaine,
 { Tint ce discours à sa chère Climène.

Rimes masculines & féminines alternatives.

Héroïne d'amour—divine conquérante,
 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 Pièces françoises
ou Vers dessinés.*

J'appelle Vers dessinés la construction de plusieurs Pièces de Vers que nos Poètes enfantoyent 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 enfans; en voici quelques exemples:

Rimes couronnées.

La blanche Colombelle belle,
Souvent me voit priant criant,
Mais dessous la Cordelle d'elle,
Me jette un œil friant riant,
En me consommant & sommant,
A douleur qui ma face efface,
Dont je suis le réclamant Amant,
Qui pour l'outrépassé trépassé.

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 courage,
Rage est sa paix, pleurs ses soulas,
Las! c'est un très piteux ménage,
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 prends 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.

Quercy, la Cour, le Piedmont, l'Univers;
Me fit, me tint, m'enterra, me connut,
Quercy mon los, la Cour tout mon tems eut,
Piedmont mes os & l'Univers mes Vers.

Rimes annexées.

Dieu garde ma Maîtresse & Régente,
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 siècle mondain,
Par quoi je dois—voyant la Sainte Table.
Tenir la Messe—en horreur & dédain.

Acrostiches.

On nomme ainsi des Vers dont les premières lettres
de chacun lues de haut en bas forment un Nom propre;
en celui-ci les dernières disent aussi le même nom:

A N N A.

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 rétrogradés.

On y trouve la rime & le même sens commençant par
le dernier mot de chaque Vers, & finissant par le premier.

Triomphantement cherchez honneurs & prix,
Désolés cœurs méchants infortunés,
Terriblement êtes moqués & pris.

Rimes senées.

Ardent amour, adorable Angelique,
Miroir mondain, Madame Magnifique.

Rimes kirielles..

On répète à la fin de chaque couplet le Vers entier
qui finit le premier couplet.

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 maintenant 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 séjour; 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 entière,
De Mademoiselle Vignon,
Petite-Fille & l'héritière
De la Vignon que Lesdiguière
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,
Là-biis reatum,
Sancte Joannes.

POESIES ASSEZ AMPLES DONT QUELQUES-UNES

ONT DES RÉGLES.

L'Idile.

Le Chant royal.

L'Élégie.

L'Eglogue.

L'Ode.

La Satyre.

La Parafrafe.

La Palinodie.

L'Idile est une Poësie qui exprime quelque'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 Pièce 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 première; il ne doit pas passer cent Vers; on ajoute un renvoy de quelques Vers pour la personne à laquelle on adresse le chant.

L'Élégie est une Pièce 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 Pièce pastorale, entretien de Bergers; on y employe toutes sortes de Vers; il s'en fait en Dialogues.

L'Ode est une Pièce noble & d'un stile élevé, composée par Stances de dix ou de quatre Vers, en grands Vers ou en moindres, toutes les Stances mesurées comme la première.

La Satyre est une Pièce de Vers dont l'objet est de décrire les mœurs corrompus & quelquefois les personnes;

on y employe les grands & les petits Vers.

La Parafrafe est une Pièce 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 espèces 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 Quatrains.

L'Épithalame.

L'Épigramme.

L'Épitaphe.

La Chanson.

L'Enigme.

Le Logogryphe.

Les Vers libres.

Les Pièces fugitives.

L'Anagramme.

La Ballade est une espèce 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 répète à la fin de chacun, & même à la fin de l'envoy qui est de 4 ou 5 Vers.

Le Sonnet, Pièce de Poësie en 14 Vers ordinairement de 12 syllabes; les deux premières strophes en quatre Vers sur deux rimes, & les deux dernières de trois Vers chacune, ce qu'on appelle *Tercets*.

Les Rondeaux sont de 2 sortes: $\left\{ \begin{array}{l} \text{Le Rondeau simple.} \\ \text{Le Rondeau parfait ou redoublé.} \end{array} \right.$

Le simple est formé par 13 Vers & 2 refrains qui sont les premiers mots du premier Vers; il est divisé en trois Stances: une de 5 Vers, une de 3 Vers & le refrain, une de 5 Vers & le refrain.

Le parfait ou redoublé a 6 Stances, toutes en quatrains.

La fin du second quatrain est le premier Vers du premier.

La fin du troisieme quatrain est le second Vers du premier.

La fin du quatrieme quatrain est le troisieme Vers du premier.

La fin du cinquieme quatrain est le quatrieme Vers du premier.

La fin du sixieme quatrain est le premier mot du premier.

Ces deux espèces 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 Pièce de Poësie amoureuse en Vers libres & inégaux; elle doit être tendre, courte & délicate.

La Parodie est un déguisement de quelque Pièce 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 Pièce de Vers sur deux rimes; la premiere est la dominante, la seconde ne revient que de tems en tems.

Les Quatrains sont toujours quatre Vers qui commencent & finissent une pensée; M. DE PIBRAC a mis toutes ses pensées morales en quatrains.

L'Epithalame est une Pièce en Vers libres destinée à célébrer un mariage.

L'Epigramme est une Pièce 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 Pièce 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 Pièce 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 Pièce 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 espèce 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 Pièces fugitives sont de petites Pièces de Vers de différents caractères.

L'Anagramme n'est pas une Pièce 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-feras est l'Anagramme.

Il est permis, quand on veut faire une Anagramme, de retrancher une lettre du nom ou d'en ajouter une, c'est cependant toujours une imperfection à l'Anagramme.



DU DESSEIN,
PEINTURE,
E T
SCULPTURE.
LE DESSEIN.

LE Dessin est l'art de représenter avec de simples traits sur des surfaces plates tous les êtres de la nature, toutes les productions de l'art, la lumière, l'ombre, l'épaisseur & toutes les dimensions du corps.

Le Dessin étant donc l'imitation de la nature, il est nécessaire de le sçavoir avant d'entreprendre la Peinture, la Sculpture & même la Gravure, il vaut incomparablement mieux commencer à copier la figure ou le nud que par aucune autre partie, comme Payfages, Fleurs &c. Les traits qu'on fait dans la figure étant de tous sens & contours, rompent, pour ainsi dire, la main, & la rendent souple & obéissante.

On dessine d'abord, c'est-à-dire, on ébauche ou esquisse son dessin avec du crayon, quelquefois on l'ombre de même, & on le termine tout à fait.

C R A Y O N S.

Le Crayon de pierre de mine.

Le Crayon rouge.

Le Crayon noir, soit pierre noire ou charbon de bois blanc ou de Fufain.

Le Crayon blanc, ou Craye de Champagne.

Les trois premiers servent sur le papier, principalement la Pierre de mine & le Crayon rouge; quand on a fait quelque faux trait, on l'efface en le frottant avec de la mie de pain rassis.

Le Crayon blanc ne sert que sur la toile grise ou sur le papier bleu. On

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.

Dessin à la plume.

Quand le Dessin 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 premières, les croisant en sens différents.

On se sert ordinairement des plumes qui forment le fouet de l'aile 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 parallèles entr'elles.

Dessin au Lavis d'Encre de la Chine ou de Couleurs.

Une autre manière de terminer le Dessin 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 Dessin 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 Dessin est principalement

O o

employée par les Architectes pour leurs plans, & par les Ingénieurs pour ceux des fortifications.

LA PEINTURE.

La Peinture ajoute beaucoup au simple Dessin, puisqu'elle y joint les couleurs telles qu'on les apperçoit dans la Nature.

Différentes sortes de Peinture.

A Fresque.

A Huile.

En Détrempe.

En Pastel.

A Goasse.

En Miniature.

En Email.

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 sécher plus promptement.

On ne peut se servir des Huiles qui gèlent, telles sont l'Huile d'olives, d'amandes, de noisettes &c. car elles ne séchent 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'ivoire ; 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 languets 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'email 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 Paisage—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'ivoire.

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.

O o iij

Les Antes—petits bâtons, aux bouts desquels on met les pinceaux & les petites broffes.

Les Broffes—de foyes de cochon pour l'huile.

Le Blereau—espece de broffe de poil de Blereau pour adoucir à l'huile.

Le Couteau à couleur ne fert qu'à la Peinture à l'huile; il est assez court, sa lame est arrondie par le bout & flexible; ce bout fert 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'ivoire, 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 léger terminé par une petite boule, pour servir de soutien à la main qui tient le pinceau; on le tient de la main gauche, & on appuie la main droite dessus.

Le Pincelier—vase de fer-blanc où on met de l'huile, dans laquelle on nettoye les pinceaux & broffes.

Le Torche-Pinceau—petit linge qui fert à nettoyer la palette & les pinceaux.

La Boîte à couleurs est une boîte destinée à ferrer les couleurs, palettes, pinceaux &c. Les Pastels s'enferment dans des boîtes 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 quareaux plus petits ou plus grands, & on copie ainsi quareau à quareau 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 attitude qu'il la désire; elle fert 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 gosse & 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 defavantageux 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 mystique; ce choix doit être raisonnable & sensé.

La Disposition est la distribution des objets en général, le choix des attitudes & des groupes.

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 lumières & 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 matières les plus dures; elle peut rendre aux yeux les objets dans toutes leurs dimensions, mais sans leur 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 Dessin & l'Anatomie extérieure des muscles qu'on nomme *l'écorché*; il doit encore connoître les règles de la perspective, tant pour proportionner ses statues suivant le point dont elles doivent être vues, que les bas-reliefs où il représentera un horizon dont il faut suivre les règles.

La Sculpture s'apprend en modelant les figures d'après nature avec de la terre glaise humectée; ses matières 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 entières.
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 ciseaux, enfin des outils qui peuvent enlever des portions de la matière & 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 paysages, à ceux qui peignent l'architecture, églises, ruines &c. & aux décorateurs qui communément ne sont pas Géomètres, au lieu de les entretenir ici de théorèmes & de problèmes; 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 règles fondamentales de la Perspective.

Première règle. 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.

Deuxième règle. On appelle *Ligne de terre* celle qui termine horizontalement le bas du tableau ou posé sur terre ou plus élevé.

Troisième règle. A 5 pieds au-dessus du terrain où on opere, on trace dans le tableau une parallèle 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 règle 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 terrain de deux pieds, la ligne de l'horizon ne fera 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.

Quatrième règle. 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 quelque endroit que ce soit de ladite ligne.

Cinquième règle. Toutes les lignes ou rayons qui partent des objets quelconques sont censés entrer dans l'œil, en s'y réunissant ou se rapprochant de manière 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 vue*.

Sixième règle. 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.

Septième règle. 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'aide 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 règles 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 diamètres également distants; plus on en fera, plus le perspectif sera aisé à tracer.

On tirera de chaque demi diamètre 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, provenant 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 plupart 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 septieme

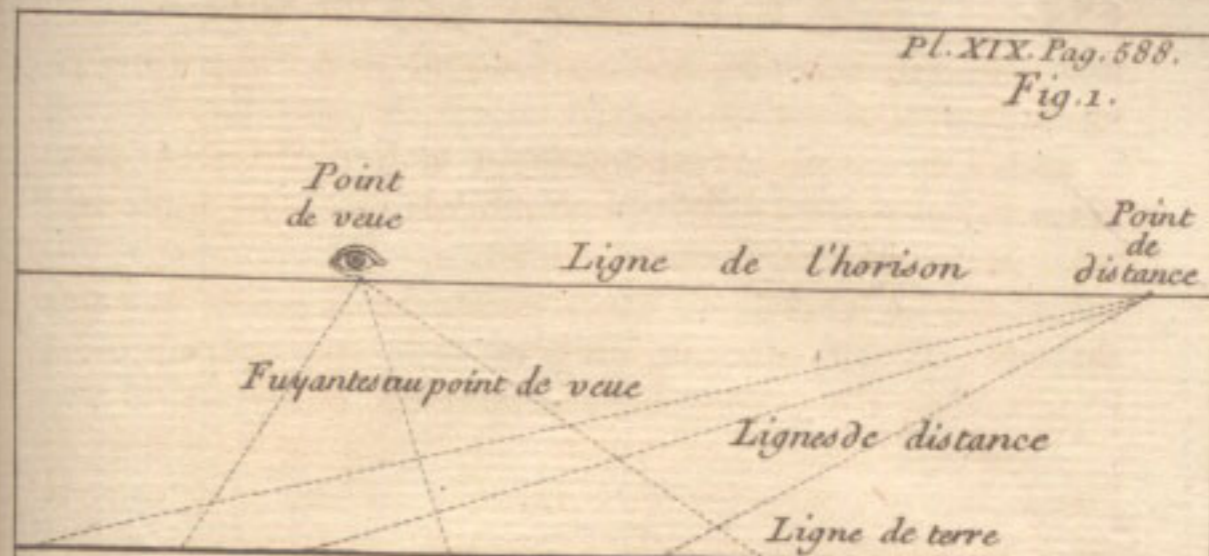


Fig. 2

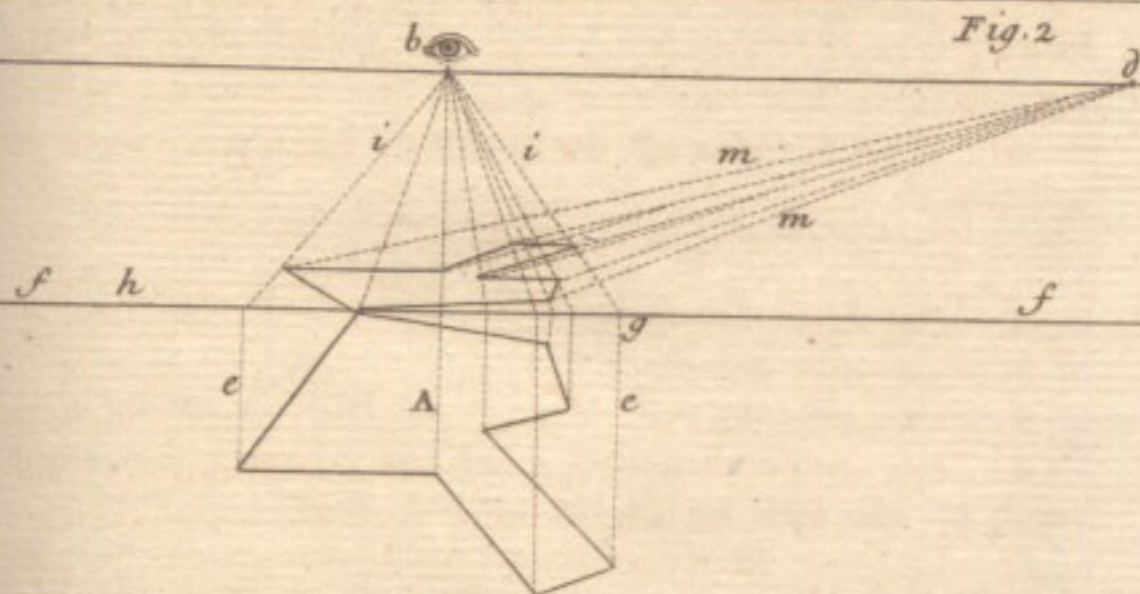
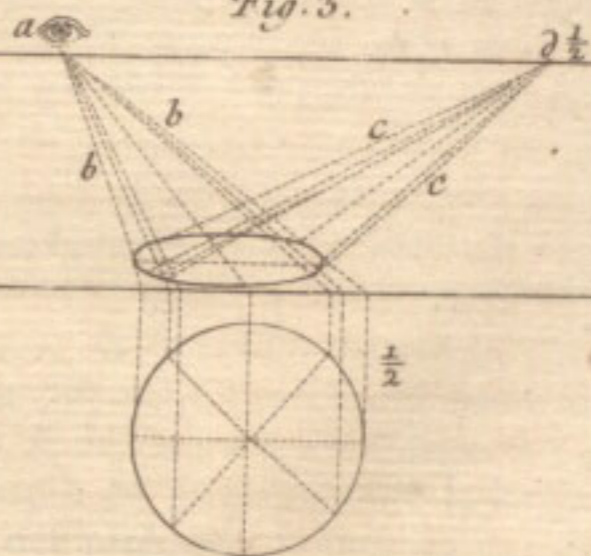


Fig. 3.



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 $\frac{d_1}{2}$; 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 & $\frac{1}{2}$. Si on avoit rapproché ledit point du tiers ou du quart, on n'auroit pris & rapporté que le tiers ou le quart desdites lignes.

$\frac{d_1}{2}$ 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 parallèles à la ligne de terre, & le carrelage sera fait.

Nota. Si on veut que les carreaux présentent la pointe, on aura deux points de distance également éloignés du point de vue; car se fera 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'extrémité haute du dernier carreau d'en haut, & recommençant à tirer des parallèles.

Si on veut remplir de carreaux toute la largeur du Tableau, il ne faut que prolonger toutes les parallèles; 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 Première 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'élevation 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 parallèle à la ligne de terre, vous la prolongerez où vous voudrez dans le Tableau.

Élevez à l'extrémité de cette parallèle 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 parallèles à la première, & 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 parallèle: rapportez & marquez cette hauteur sur la ligne, & de tous les points ainsi arrêtés, vous tirez des lignes de jonction qui termineront le haut de votre solide.

FIGURE V.

Dans cette figure on a coteé 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 première 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 Parallèles à la ligne de terre partant du plan.
EP Echelle perspective prise sur la mesure de la perpendiculaire élevée sur la parallèle la plus près de la ligne de terre, pour y rapporter la mesure de sa perpendiculaire correspondante.
gg Les autres lignes provenant des autres parallèles pour la hauteur de leurs perpendiculaires correspondantes.

Corps solides fuyants.

On a quelquefois à mettre en perspective des corps fuyants, comme seroit une pyramide, un cône, &c.

A l'égard de la pyramide, si elle est quarrée, & que sa base soit parallèle à la ligne de terre, il n'est pas besoin de plan géométral. Ayant donc la ligne de sa base, tirez de ses deux extrémités 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'extrémité opposée de ladite base, coupant la fuyante du point de vue de son côté, donnera un point duquel, en tirant une parallèle 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 tirez aux deux autres angles, le point de section fera le centre de la pyramide sur lequel vous élevez une perpendi-

culaire pour fixer sa hauteur par un point de vue auquel vous ferez rendre les quatre lignes que vous élevez des quatre angles perspectifs.

Si vous avez à élever des piramides à plus ou moins de faces que les quarrées, alors vous aurez besoin d'un plan géométral, & de procéder du reste comme il est dit de l'élevation des corps solides ci-dessus.

Pour mettre le cône, qui est une piramide ronde, en perspective, commencez par mettre un cercle plan en perspective. Vous en trouverez le centre perspectif en tirant des deux fuyantes du point de vue, qui touchent le perspectif de chaque côté, une ligne de l'une à l'autre : le point de section que cette ligne donnera en traversant la fuyante qui passe par le milieu du cercle, fera le centre du perspectif. De ce point élevez une perpendiculaire à la hauteur désirée. Du point que vous y marquerez, abaissez deux lignes, une de chaque côté, qui rendent aux deux bouts du perspectif, & le cône sera fait. *Voyez la Fig. III Planch. XIX.*

FIGURE VI.

- o Point de vue.
- d Point de distance.
- aa Plan perspectif de la piramide.
- bb Diagonale venant du point de distance.
- cc Son opposée.
- e Centre de la base perspective.
- g Perpendiculaire élevée sur le centre.
- h Hauteur.
- iiii Les quatre lignes tirées des quatre angles du perspectif 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 la ligne horizontale, doit descendre au point de vue, (qui est toujours placé sur ladite ligne) par ses parties supérieures, que celles de ses parties qui sont au-dessous y doivent monter, & que celle qui se trouve juste à sa hauteur ne monte ni ne descend.

De

Fig. 4.

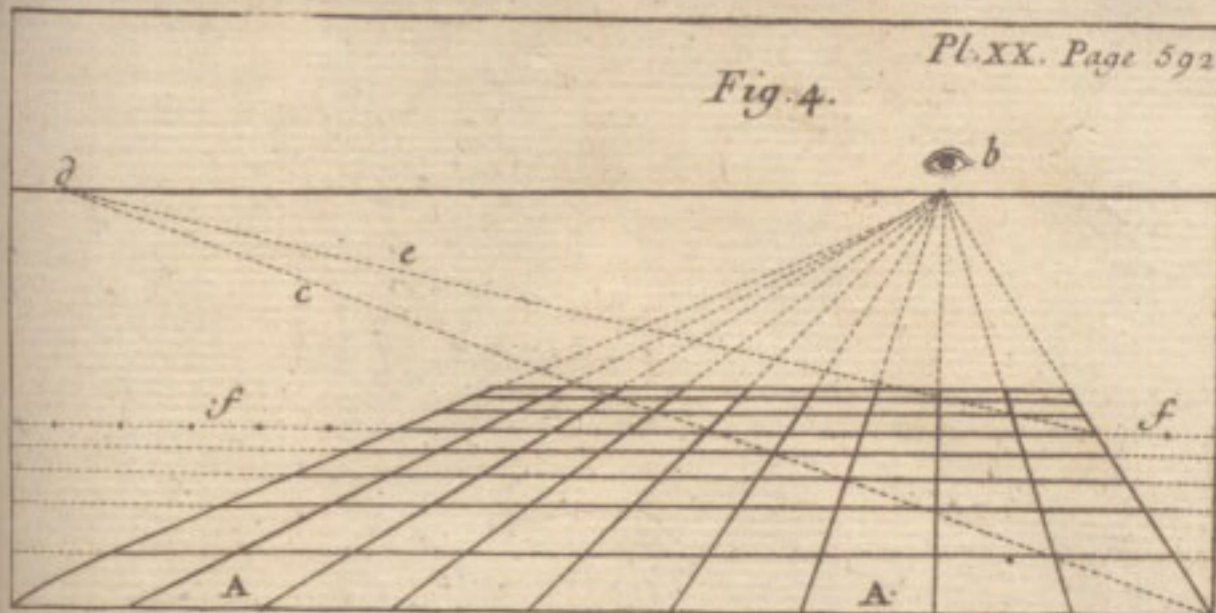


Fig. 5.

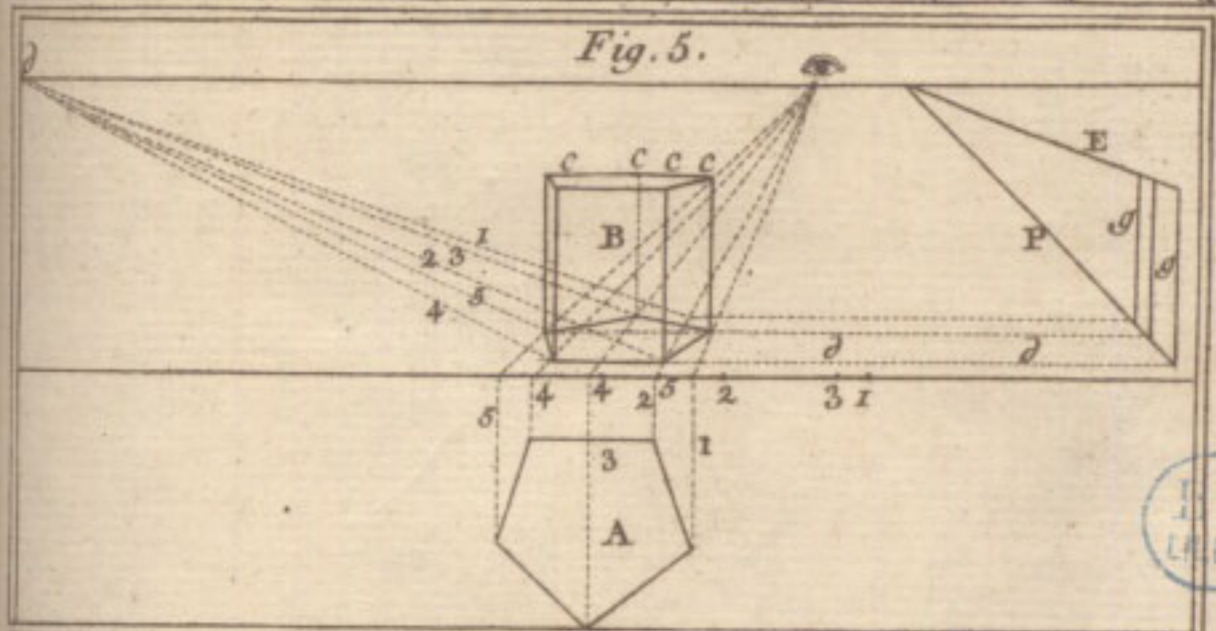


Fig. 7.

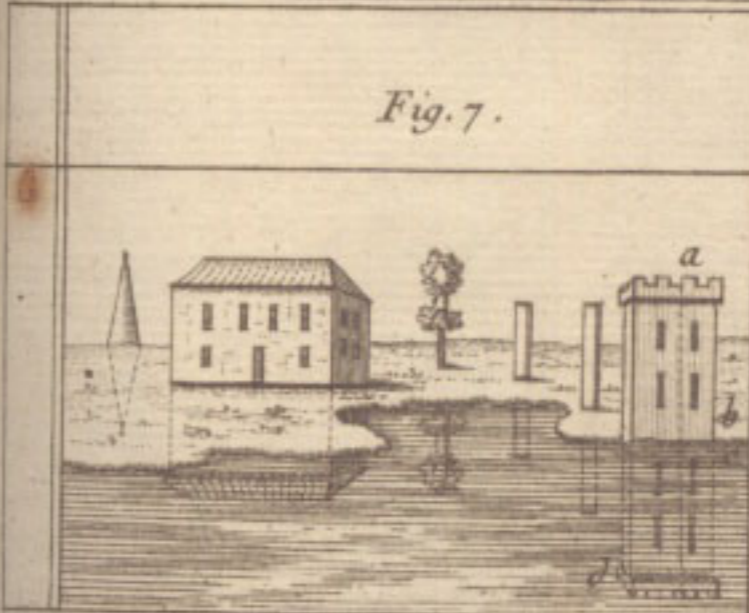
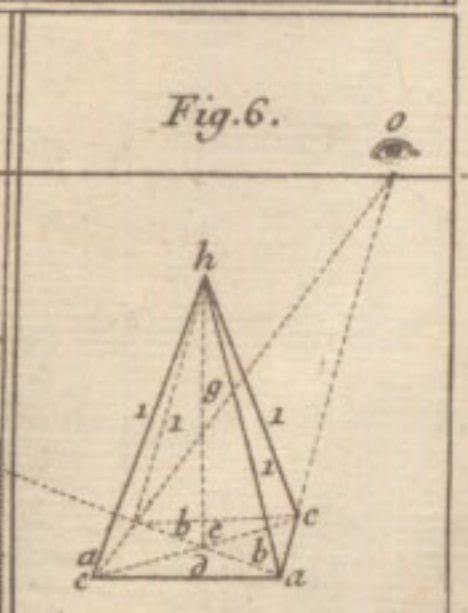


Fig. 6.



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 répètent en entier; mais à mesure qu'ils en sont plus ou moins éloignés, on ne peut appercevoir celles de leurs parties, que le terrain 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.

- ab* La tour.
a Ligne perpendiculaire mesure de la tour, prolongée sur l'eau.
cd 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:

P p

1°. Sur le côté du Tableau, alors son ombre vient horizontalement.

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 horizontales, & où elles couperont les diagonales, tirez des lignes de jonction, votre ombre sera circonscrite.

P L A N C H E XXI.

FIGURE VIII.

- A* Le Corps solide plein.
- bb* Rayons diagonals.
- cc* Lignes horizontales tirées du Plan.
- d* Ligne de jonction, des sections des rayons, avec les horizontales.
- ee* 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 horizontale, où vous marquerez un second point.

Du point d'en bas élevez des diagonales aux angles de l'élevation, & 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.

F I G U R E IX.

- A* Corps solide plein.
- b* Point pris dans la diagonale *c* tirée de l'angle *d*.
- E* Perpendiculaire à l'horison *FF*.
- g* Point pris dans l'horizontale au haut de la perpendiculaire.
- h* Diagonale élevée du point *b* à l'angle de l'élevation *i*.
- ll* Diagonales tirées du point *g* aux deux angles du plan *mm*.
- 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 paroitra 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'élevation perspective prolongées à volonté.

Du point de l'horison tirez des lignes aux angles du plan perspectif.

Où ces dernières couperont les premières, tirez des lignes de jonction, & votre ombre sera circonscrite.

FIGURE X.

- a* Corps solide plein.
B Point des rayons.
c Point sur la ligne horifontale.
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'horifon 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 étreçissant vers leurs extrémités, 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 horifontale 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'horifontale, 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 premières tirées au plan.

4°. De toutes ces sections, il ne faudra plus que tirer des

Fig. 8.

Pl. XXI. Pag. 596

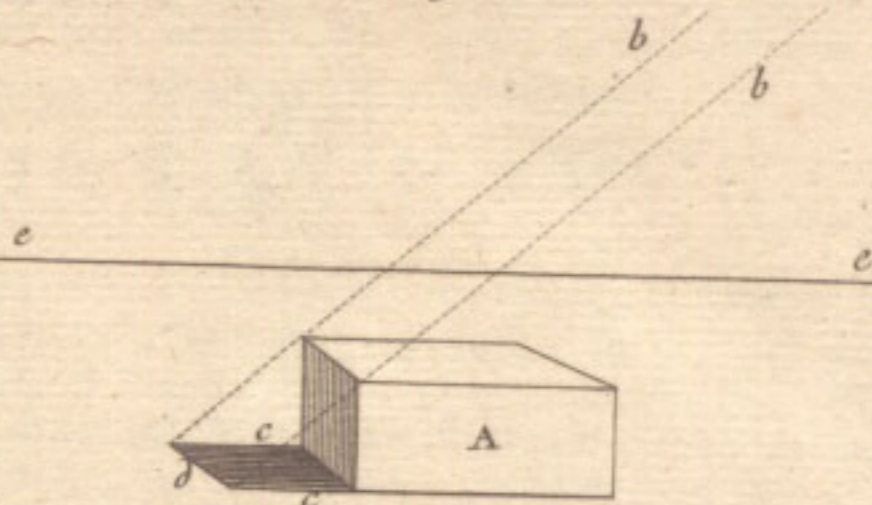


Fig. 9.

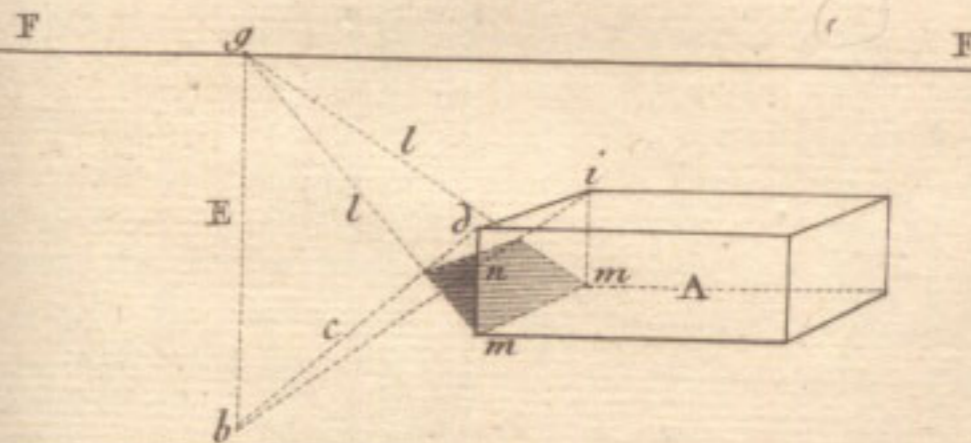
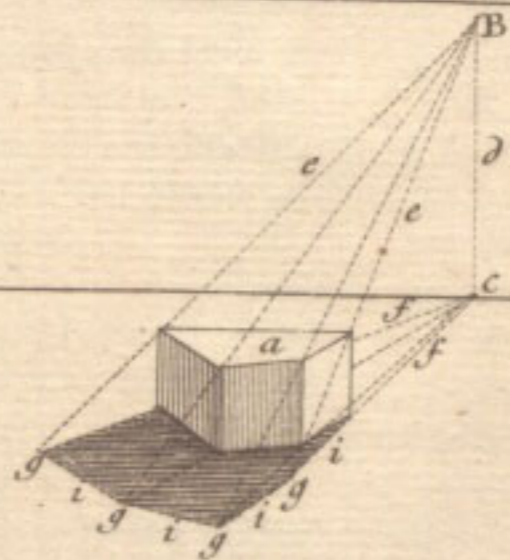


Fig. 10.



lignes de jonction, l'ombre sera tracée & prête à remplir. Ce procédé est pour toute situation de corps solides, devant, derrière, 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, Dessains, 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 dessin quel qu'il soit sur une planche de bois ou de cuivre, on le calque : calquer est frotter & enduire l'envers du dessin 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 dessin comme font les deux premières, 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 dessin 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 dessin 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 dessin 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 espèce 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.

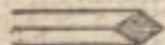
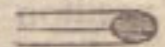
Graver sur Cuivre.

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 façon 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 refroidir & 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 carré 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 sèche.

On donne ordinairement la dernière main aux planches en les retouchant avec des burins, c'est-à-dire, en se servant du burin pour élargir certaines lignes, faire des contrechures ; enfin, rendre le dessein dans toute sa force.

Les Graveurs, outre le burin, travaillent encore à la pointe sèche, 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 sèches & 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.

Troisième 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 routes 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 exécutées 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 chement 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 appelés *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 :

Notes	1	2	3	4	5	6
	Ut	Re	Fa	Sol	La	Ut
Intervalles ou Tons	1	2	3	4	5	

Or on a trouvé trop de distance, & le haussemment de la voix trop éloigné entre le *re* & le *fa*, en comparaiso. 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 aura un Ton du *la* au *si*, & $\frac{1}{2}$ du *si* à l'*ut*: & c'est à cette dernière gamme qu'on s'en est tenu. La voici :

Ut Re Mi Fa Sol La Si Ut

Nota. La dernière Note se nomme comme la première, parce que (en suivant toujours notre supposition) la première est l'unisson apparent, & la dernière le véritable : on l'appelle l'octave, qui veut dire huitième, 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	X	#
}	Bemol	b	

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 bemol au *re* rend le *re* bemol, qui est le *re* baissé d'un $\frac{1}{2}$ Ton en descendant vers l'*ut*, &c. Le bemol & le diese se joignent ici par une ligne qui passe dans les intervalles de deux notes, pour faire voir que le diese & le bemol font le même demi-Ton; sçavoir, que le *re* diese est aussi le *mi* bemol, puisque le *mi* bemol 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 troisième signe dont le seul usage est de faire cesser l'effet du diese ou du bemol 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 parcourir 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.

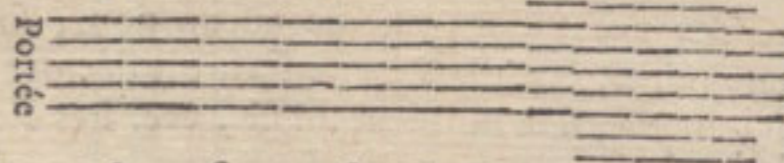
Pour écrire la Musique, il a fallu trouver des caractères & des signes qui transmettent sur le papier toutes sortes de chants, & qu'ils fussent distingués l'un de l'autre, afin de

les pouvoir chanter 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 parallèles espacées également; on en ajoute quelquefois d'autres en haut ou en bas, lorsque le chant monte plus haut ou descend plus bas.

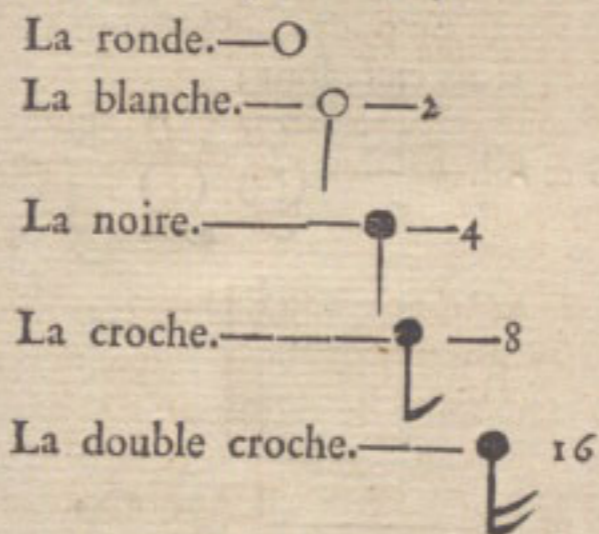
Cordes ou Lignes.

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:



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 vitesse 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 sçait décider si la blanche est ici un *sol*, si la noire est un *ut*, &c. Les clefs ci-après vont leur donner un nom.

Les Clefs.

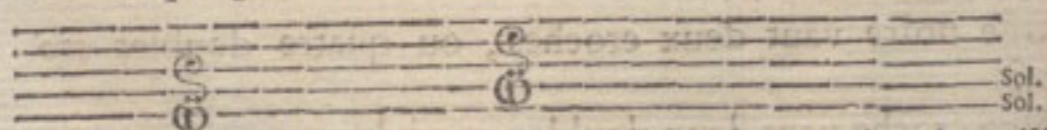
Les clefs, au nombre de trois, servent : 1^o. à donner leurs noms à la corde sur laquelle on les pose ; 2^o. à indiquer pour quelle espece de voix, ou pour quel instrument la Musique est composée. Les trois clefs sont :

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 première 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 première, seconde, troisième & quatrième, 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 troisième & quatrième, 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 première, nommée :

Exemple sur l'Octave de Sol en montant.

Sol. — Octave.

Fa. — Septième, note sensible.

Mi. — Sixième.

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 ; & que les intervalles sont la septième la seconde, la sixième 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.

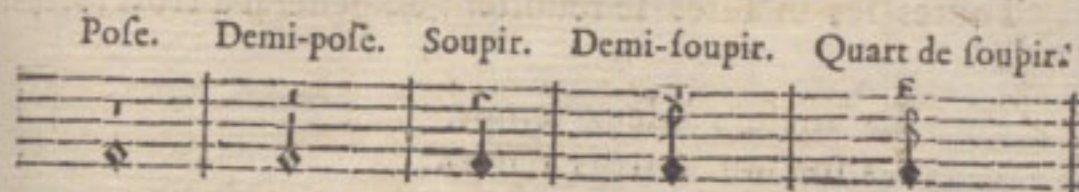
(.) Le point est employé très-communément en Musique : il n'a aucune valeur par lui-même ; mais il a celle de la moitié de chacune des notes, après lesquelles il est immédiatement posé. Son effet est de prolonger le son d'une moitié en sus ; ainsi lorsqu'on chante une noire, après laquelle on trouve 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'exécuter, 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.



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 entière lorsqu'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-

fité des mouvements depuis les plus lents jusqu'aux plus vites.

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 fortes.

- 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 diesis 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 veut 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.

- $\frac{3}{2}$ — Deux temps lents, qui sont deux blanches ou leurs valeur.
 $\frac{2}{4}$ — Deux temps ordinaires qui sont quatre noires ou valeur.
 $\frac{2}{4}$ — Deux temps vite qui sont deux noires ou leurs valeur.
 $\frac{6}{4}$ — Deux temps inégaux qui sont trois noires à chaque temps ou valeur.
 $\frac{6}{8}$ — Deux temps inégaux qui sont trois croches à chaque temps ou valeur.

- $\frac{3}{2}$ — Trois temps lents qui sont trois blanches ou leurs valeur.
 $\frac{3}{4}$ ou $\frac{3}{4}$ — Trois temps ordinaires qui sont trois noires ou leurs valeur.
 $\frac{3}{8}$ — Trois temps plus vites qui sont trois croches ou leurs valeur.
 C — Quatre temps qui sont quatre rondes ou leurs valeur.
 $\frac{12}{8}$ — 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 espèce 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 élevée 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 élevée biaisant de gauche à droit. }	

Q q ij

Tremblements.

Les tremblements se font avec la voix & sur les instruments. On les marque au-dessus de la note qu'on doit trembler ainsi. X +

On les divise en $\left\{ \begin{array}{l} \text{Supérieurs.} \\ \text{Inférieurs.} \end{array} \right.$

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 re mi re mi re, &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 chevrotter; parce qu'alors on imite le bruit désagréable, & précipité des chevres.

Guidons.

Les guidons S 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 première 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 espèce 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 répète deux fois, & une reprise qu'on répète 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 répète 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 brièvement *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 acquièrent 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.

ré mi fa mi ré ut ré ré ut ré si ut

1 2 3 4 5

ré mi fa sol la sol fa mi fa ré mi la fa fa fa mi

6 7 8 9

mi sol fa mi ré mi ut re

9 10 11 fin.

Première mesure. { La clef de G ré sol sur la 1^{re} ligne.
Un *diese* après la clef sur le fa, toute la quatrième ligne sera fa *diese*.
La mesure a 3 temps ordinaires qui est trois noires. } ci trois noires.
Un soupir, silence valant une noire.
Une noire.
Un point valant la moitié de la noire.
Une croche.

2 mesure. { Deux noires.
Un point moitié de la dernière noire. } ci 3 noires.
Une croche l'autre moitié.

3 mesure. { Une blanche valant deux noires
un *diese* par accident. } ci 3 noires.
Une noire.

4 mesure. { Deux noires la dernière *bécarre*.
Un point moitié de la dernière noire. } ci 3 noires.
Une croche, l'autre moitié.

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 & dernière mesure. { Une blanche pointée. } ci 3 noires.

Une grande reprise pour recommencer le chant qui finit la seconde fois par la dernière 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 alphabetiques. 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. $\equiv \equiv$

Les tierces majeures. \equiv

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 diefe & 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 diefe 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 Diefe 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 demitons 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 diefe s'il n'y en a qu'un, & le dernier diefe, 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 diefe 1.

- puis le mi—2.
- puis le fa diefe—3.
- puis 2 sol diefe—4. 5.
- puis 2 ré diefe—6. 7.
- puis le sol diefe.—8.
- puis le la diefe.—9.
- puis le fa diefe—10.
- puis le sol diefe—11 finale.

Voyez la gamme des dieses

- Le fixieme diefe 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. diefe par accident.
 - puis—*re*—11. finale.

On voit par cet exemple & le suivant, que celui qui apprend 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 acquérir.



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 bé-
mols.

La voix disant *fa* au 3^e.
 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 accompa-
gnement.

La basse continue étant la baze de toute Musique, & par
conséquent exprimée ou sous-entendue, ne peut être nom-
mée 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 manières, 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 propre-
ment 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 & inf-
truments.

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 répète le commen-
cement.

Les ritournelles sont comme les annonces du chant qui va
suivre.

Les préludes sont des airs qui précèdent le chant ou la
pièce 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 caractères, comme de songes,

de Bergers, de Démons, de Guerriers, &c. on les fait de tous mouvements.

Les marches sont des espèces 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, espèce de rondeau gai & dans le goût champêtre.

Echo, 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 première 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

La Gigue, air ordinairement à $\frac{6}{8}$ très-gai & sautillant.

Les Canaries, espèce 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 Passepiéd, 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 arriètes pour les voix, le reste est instrumental.

S Ç A V O I R :

Les Sonâtes, 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.*

Rj

DES INSTRUMENTS 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 grande 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 flûte traversière & le fife.) 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 réentir. 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.

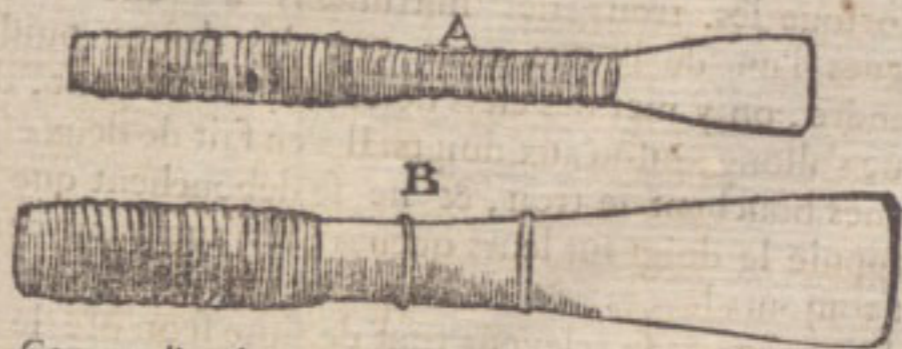
L'embouchure de la flûte traversière & du fife n'est qu'un trou rond plus grand que les autres, placé vers le haut de la tête.

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 la 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 serpentins 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 métal : 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 diamètre & 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 lèvres, & 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'ivoire, 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 flûte à bec, les flûtes des tambourins, les flageolets.

Le clarinet ou haut-bois de forêt s'embouche par le sifflet 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 premières, & 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 guitare, &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 claveffin, l'épinette*, dont chaque sautereau frappe une corde & retombe aussitôt.

Le sautereau est une jolie mécanique. Lorsqu'on abaisse la touche du clavier, elle le prend par dessous, & le fait réellement sauter. Le bout d'une plume de corbeau enfoncé horizontalement 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 cède, le petit bâton plat recule, passe au-delà, il cède 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.

Rr iij

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 leur 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 troisième, &c. la dernière 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 entièrement 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 distillé 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 plate *ee.* On roule les cordes sur ces chevilles : on les tend & détend en tournant la cheville.

Le fillet *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 plate ; c'est la partie du manche au-dessus de laquelle les cordes coulent : elle s'élève 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 caractère 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 côtes, d'autres pleins.

La table, qui ferme tout le corps par devant, se doit faire toujours avec une espece particulière de sapin sans nœuds ; on la fait très-mince, afin qu'elle soit plus sonore : elle est plate, on la perce à quelques instrumens vers les côtés avec des entailles faites en elles *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 INSTRUMENTS

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 Claveffin . . 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 & } Cavalerie.
- (de cuivre) embouchure. }
- 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, joué 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'Épinette 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.

LE VIOLON, en Italien VIOLINO.

PLANCHE XXII.

Cet instrument est, sans contredit, le plus beau des instruments & 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 fillet 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 troisième, *ré* au-dessous du *la*.

La quatrième ou le bourdon, *sol* au-dessous du *ré*.

Cet accord se nomme l'accord à vuide.

Etendue.

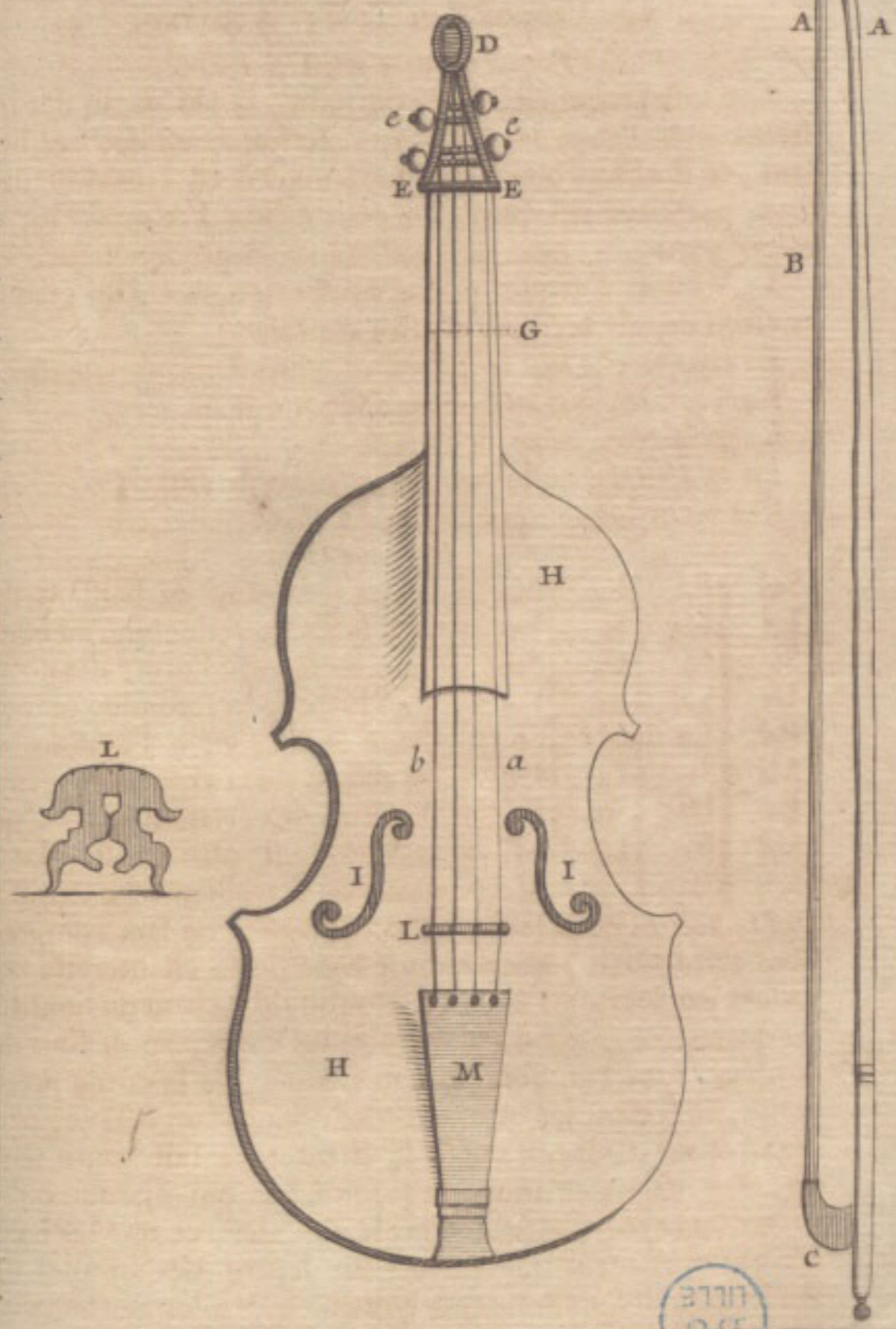
Sol	Ré	La	Mi	Les tons vont en baissant depuis la chanterelle jusqu'au bourdon, en suivant l'ordre des notes: ainsi le <i>mi</i> de la seconde, marqué d'une étoile, est à l'unisson du <i>mi</i> accord de la chanterelle; mais il est moins éclatant, parce que la corde est plus grosse. Le <i>la</i> étoilé de la troisième, à l'unisson
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.	

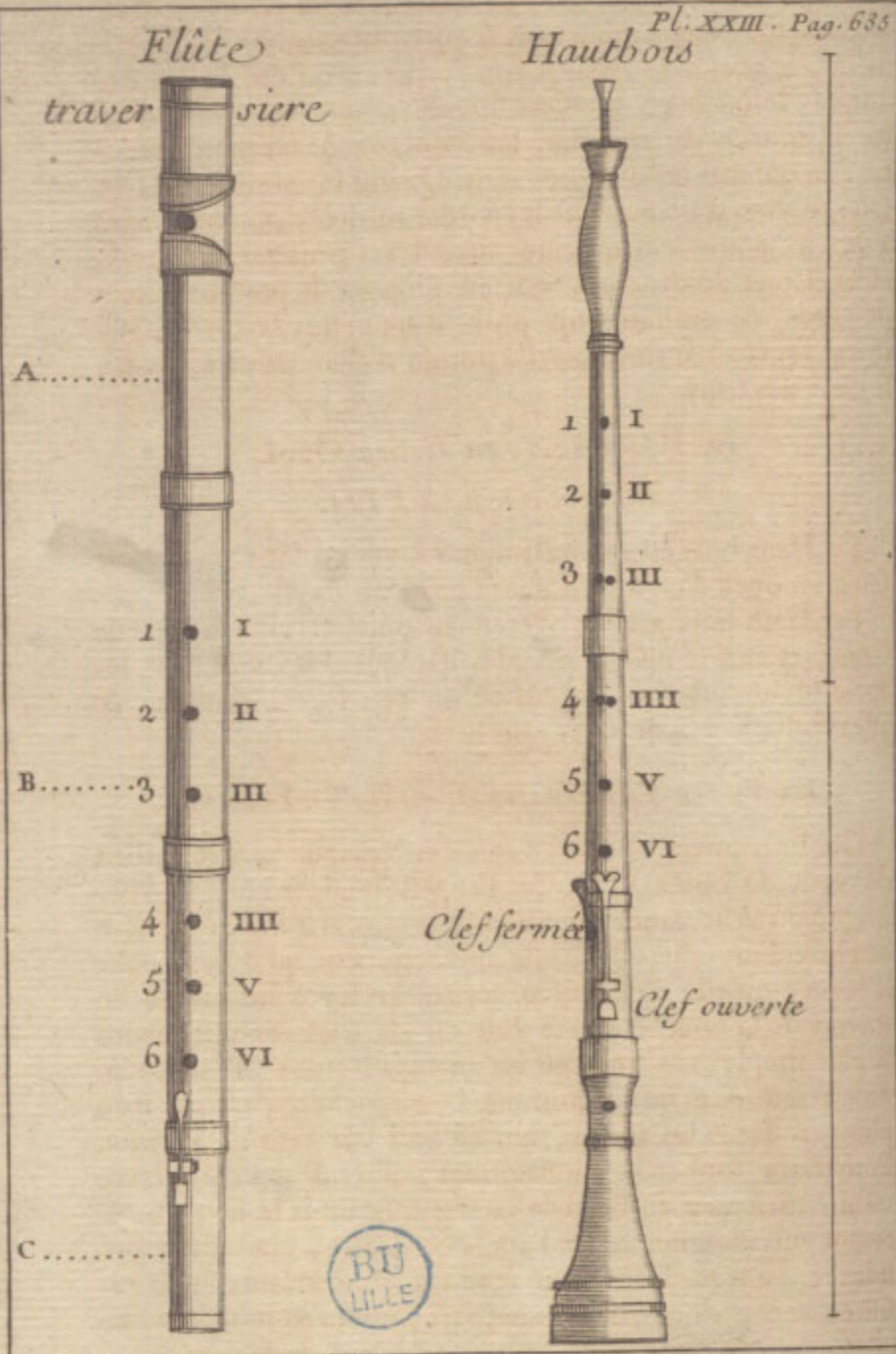
du *la*, accord de la seconde, &c. Ainsi il ne faut compter, pour cette partie, que depuis le haut de la chanterelle *mi*, passant par les notes étoilées, jusqu'au *sol* du haut du bourdon ou quatrième, attendu que toutes les notes, au-dessous des étoilées, font l'unisson des notes hautes de la corde 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

Pl. XXII. P. 634





La main gauche ayant pris sa place au manche de l'instrument, le pouce se trouve par-derrriere; 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.

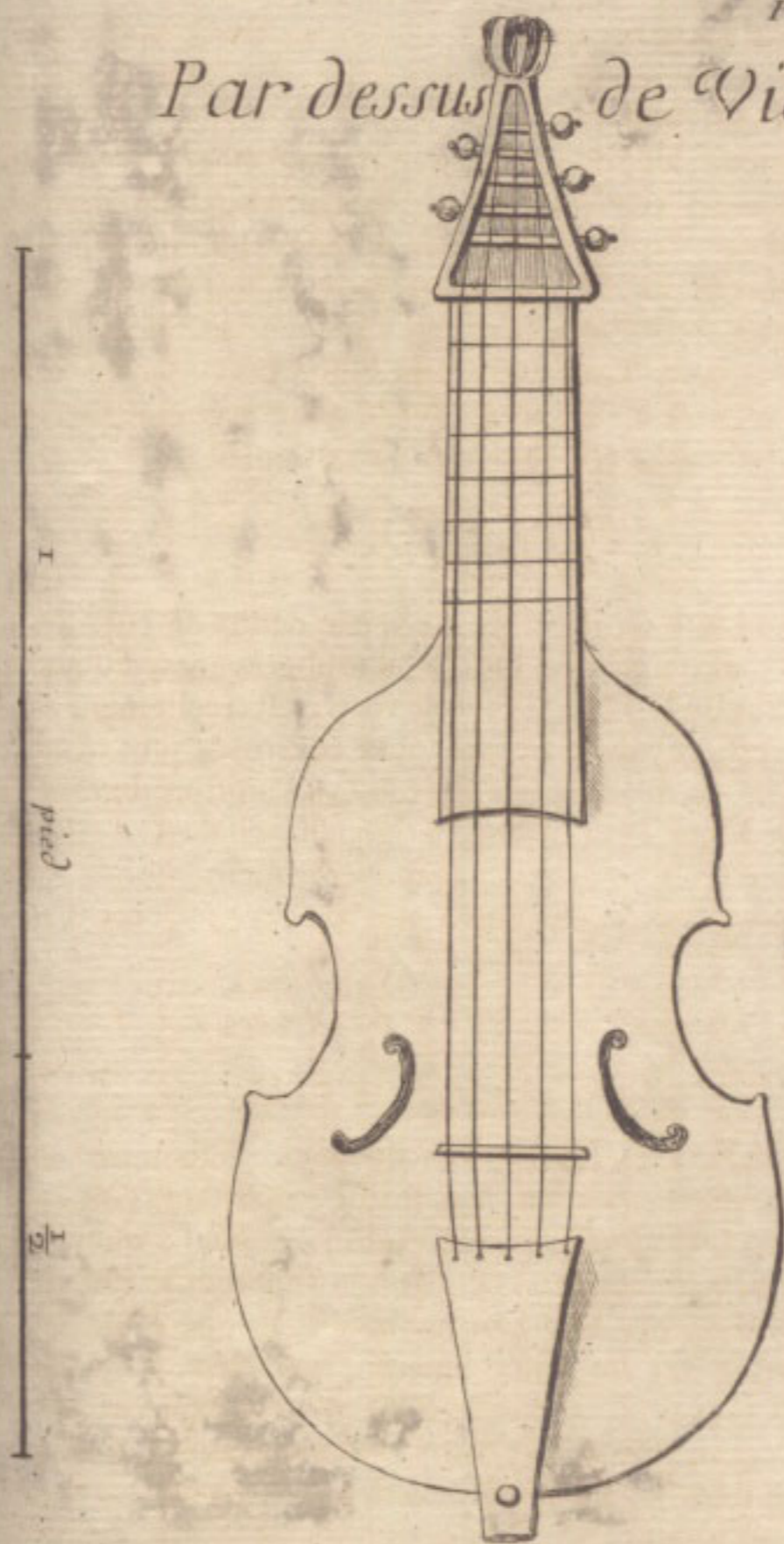
La petite Flute étoit ci-devant le par-dessus de la Flute-à-bec; mais maintenant on se sert bien plus avantageusement du par-dessus de la Flute Traversiere: c'est réellement une Flute Traversiere, de la moitié plus courte & plus mince, afin que son *amila* d'en bas se trouve à l'unisson du *la* d'en 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 ferrées & nouées en travers, de distance en distance, sur la touche du manche.

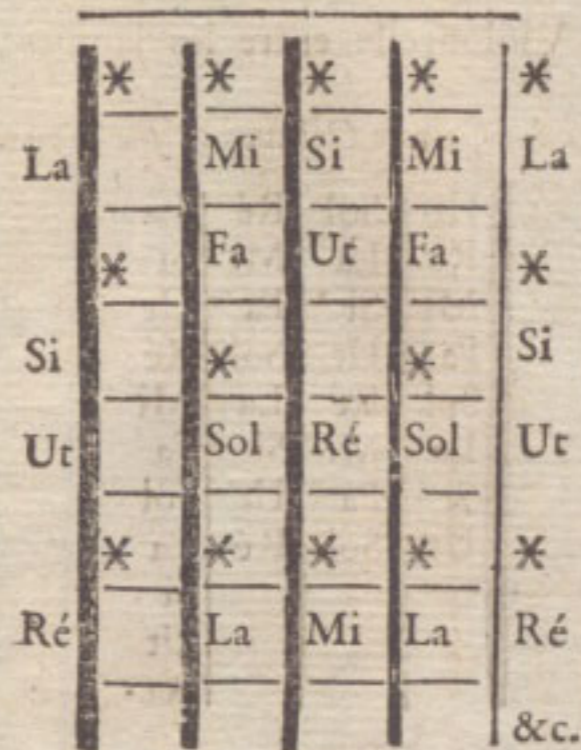
Par dessus de Viole



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-

deffous 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 Oâaves & 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.

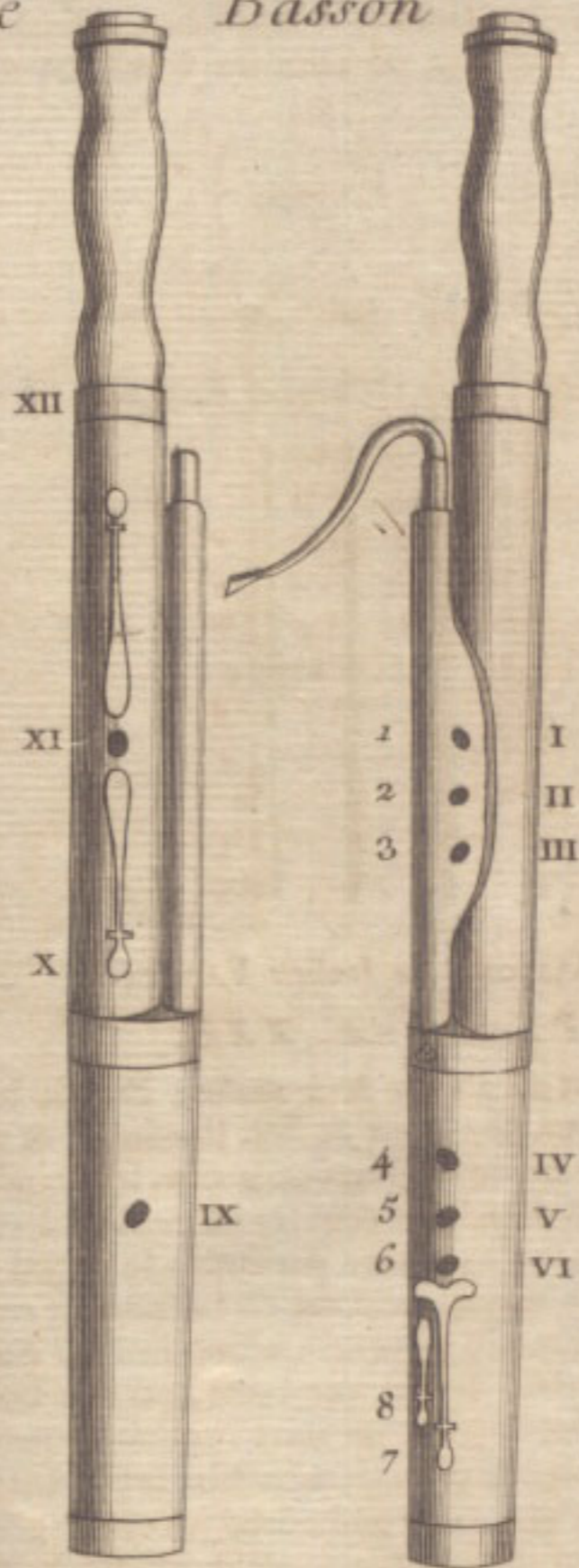
LE BASSON, en Italien FAGOTTO.

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 bocal ou serpent, tuyau de cuivre recourbé en bas pour se trouver à portée de la bouche. Ce serpent 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 liège, cette ouverture commune, de façon que le vent ne scauroit sortir; mais il peut passer d'un conduit à l'autre, & remonter dans un second corps qui cottoye le premier, &

Le Basson

Pl. XXV. Pt. 638



passé même au-delà. Ces deux conduits, qui n'en font qu'un pour le passage de l'air, sont percés de douze trous, sçavoir :
Au premier corps—trois trous.

A la patte—trois trous, dont deux par-devant sont garnis de clefs, & un par-derrière sans clef.

Au 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 cordon 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 de haut : c'est, pour ainsi dire, un Violon monstrueux, car il n'a que quatre cordes montées à l'octave au-dessous de l'*amila* du Violoncelle, auquel il ressemble pour la forme, qui est du double plus ample dans toutes les dimensions. On n'emploie la Contre-Basse que dans les grands chœurs de Musique, où elle fait une baze à l'harmonie, parce qu'elle la soutient, la remplit & la nourrit par ses sons graves & moëlleux, son accord est le même que celui du Violoncelle.

Il faut être debout pour jouer cet instrument.

LE CLAVESSIN.

Le Claveffin est maintenant le seul instrument à accords & à cordes de fil d'acier & de laiton, qui soit reçu dans les grands concerts, & il le mérite; car par ses accords, il lie l'harmonie & enchaîne, pour ainsi dire, toutes les parties ensemble. Son défaut est de ne pouvoir enfler & diminuer les sons, qui cessent presque aussitôt qu'ils sont frappés, point de tenues par conséquent : sa plus grande utilité est l'accompagnement.

Il est composé d'un corps creux, plat en dessous, posé

horizontalement, soutenu par plusieurs pieds; fait en forme de la Harpe, c'est-à-dire, en ligne droite d'un côté jusqu'au bout, d'où l'autre côté va s'élargissant petit à petit, jusqu'à ce qu'il soit parvenu à trois pieds de large, alors il devient parallèle à l'autre côté pour contenir trois rangs de fautereaux & les deux claviers, qui le terminent par-devant: une table de sapin qui le couvre, suit la même forme; mais elle cesse où les claviers commencent: c'est sur cette table que 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 table par le moyen de petites chevilles de fer enfoncées debout. Tout l'instrument a huit pieds de long, sans compter les claviers.

Les sons s'accomplissent par les marches ou touches du clavier; elles élèvent les fautereaux, qui ont chacun un petit bout de plume de corbeau, faillant de côté, cette plume attrappe les cordes & les fait sonner. Voyez *Pag. 629.*

Chaque ton a trois cordes, deux à l'unisson & la troisième à l'octave au-dessus. Le premier clavier les fait sonner toutes trois; mais le second n'en fait sonner qu'une à l'unisson.

On le joue assis, les mains sur les claviers: c'est l'instrument des Demoiselles à marier & des Dames.

Il se fait de trois sortes de Claveffins { Sans ravalement.
A ravalement.
A grand ravalement.

Sans ravalement, il va de l'*ut* à l'*ut* quatrième octave. L'*amila* est la dixième touche de droit à gauche.

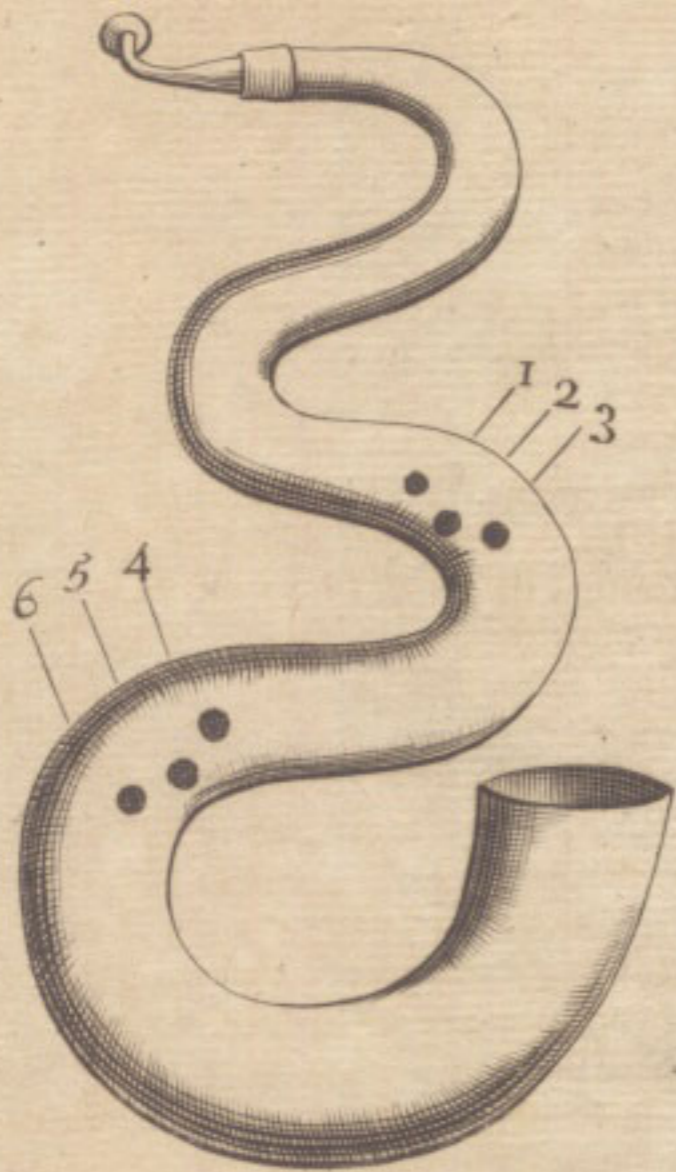
A ravalement il a de plus le *ré* à droit pour les dessus, & de l'*ut* au *sol* en descendant pour les basses, ce qui fait trois tons & $\frac{1}{2}$ ton de plus. L'*amila* est la onzième touche de droit à gauche.

A grand ravalement il a de plus le *mi*, à droit pour les dessus, & le *fa* au-dessous du *sol* pour les basses. L'*amila* est la douzième touche.

CLAVESSIN.



Serpent

BU
LILLEDE MUSIQUE. 641
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 lèvres 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 pièces 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 serpent de cuivre & l'embouchure d'ivoire.

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 serpent. 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
Sf

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 complectes 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 métal 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.

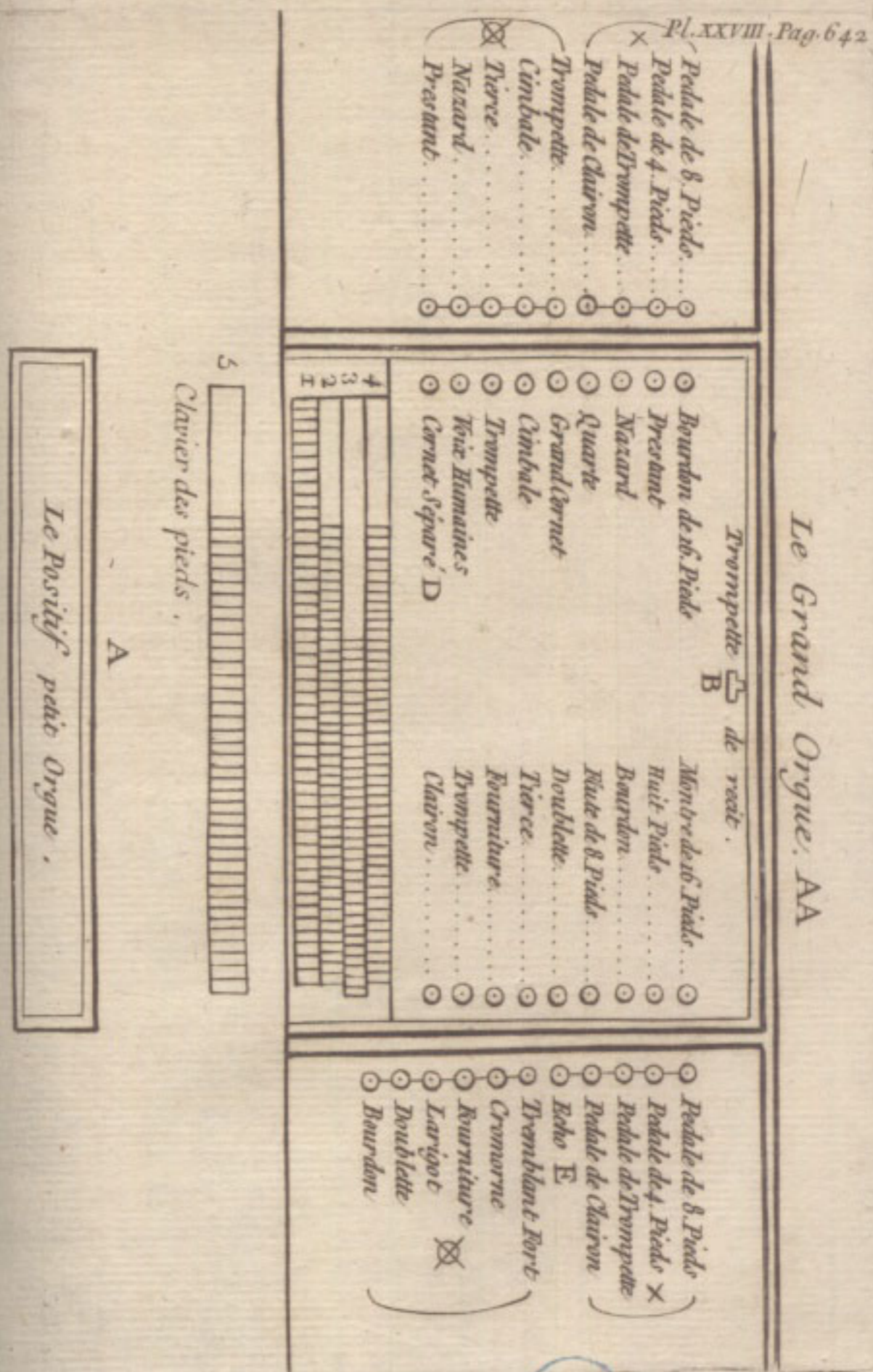
L'Estampe ci jointe est l'Orgue des grands Cordeliers à Paris, un des plus complets; Notre-Dame a de plus le jeu de bombarde.

L'Organiste s'assoit devant les quatre claviers; le cinquième, 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 derrière son dos.

Registres.

Les registres sont des bâtons quarrés d'un pouce & demi, terminés en dehors par un bouton rond & aplati; ils s'enfoncent dans des mortaises ou trous quarrés, dont ils ne scauroient 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.



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 $\oplus \oplus$ 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 séparé 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 XXVIII.

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

Sf ij

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'ivoire. (*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 on 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 dièses ni bémols, ni aucune transpositions: il ne scauroit 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.

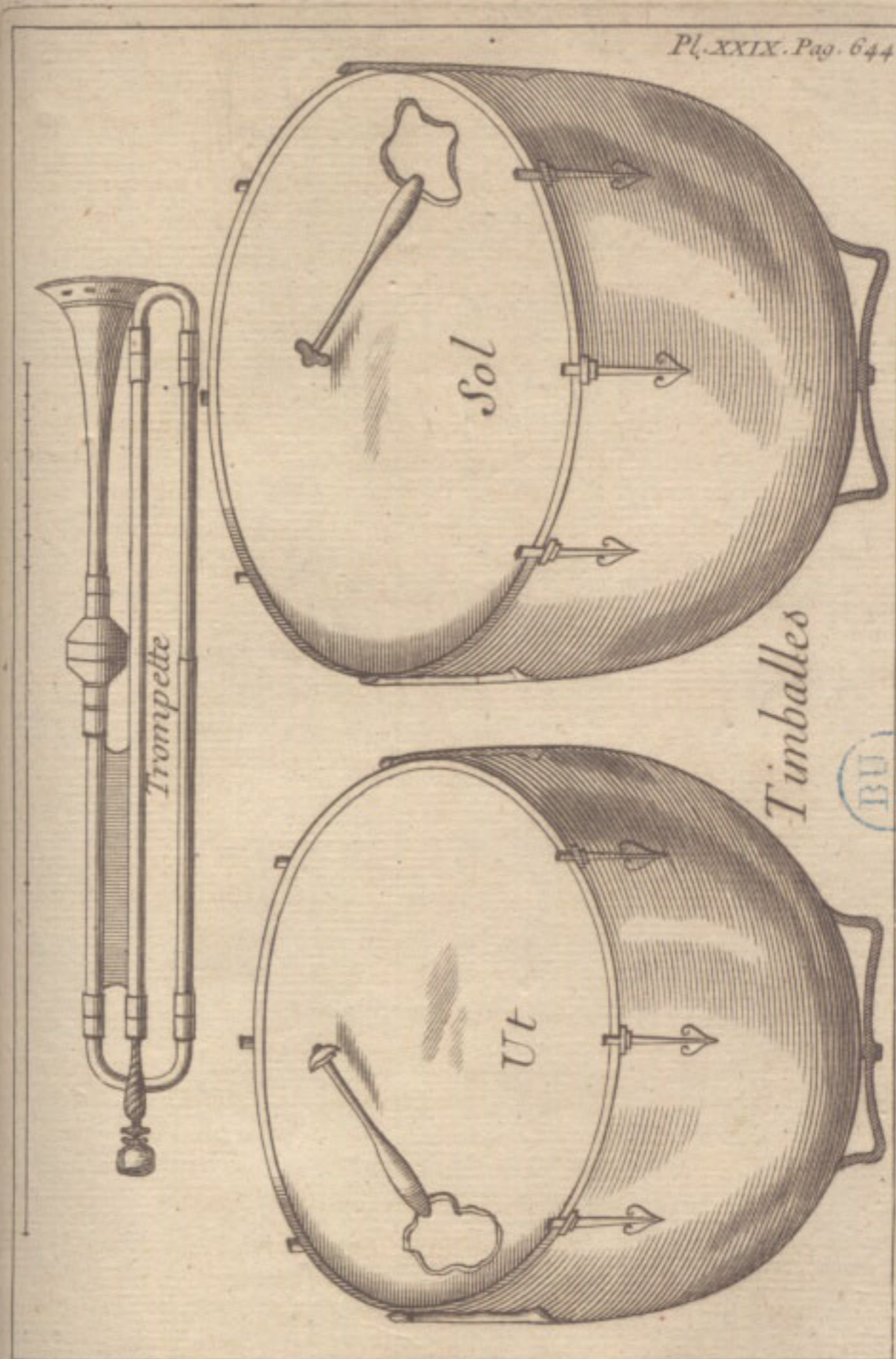
On a trouvé cet instrument propre pour la guerre, parce qu'il est sonore, perçant, & qu'il s'entend de très-loin. Il est affecté à la Cavalerie.

On fait des morceaux de Musique dans les grands Concerts, exprès pour les Trompettes qui y font un assez bel effet.

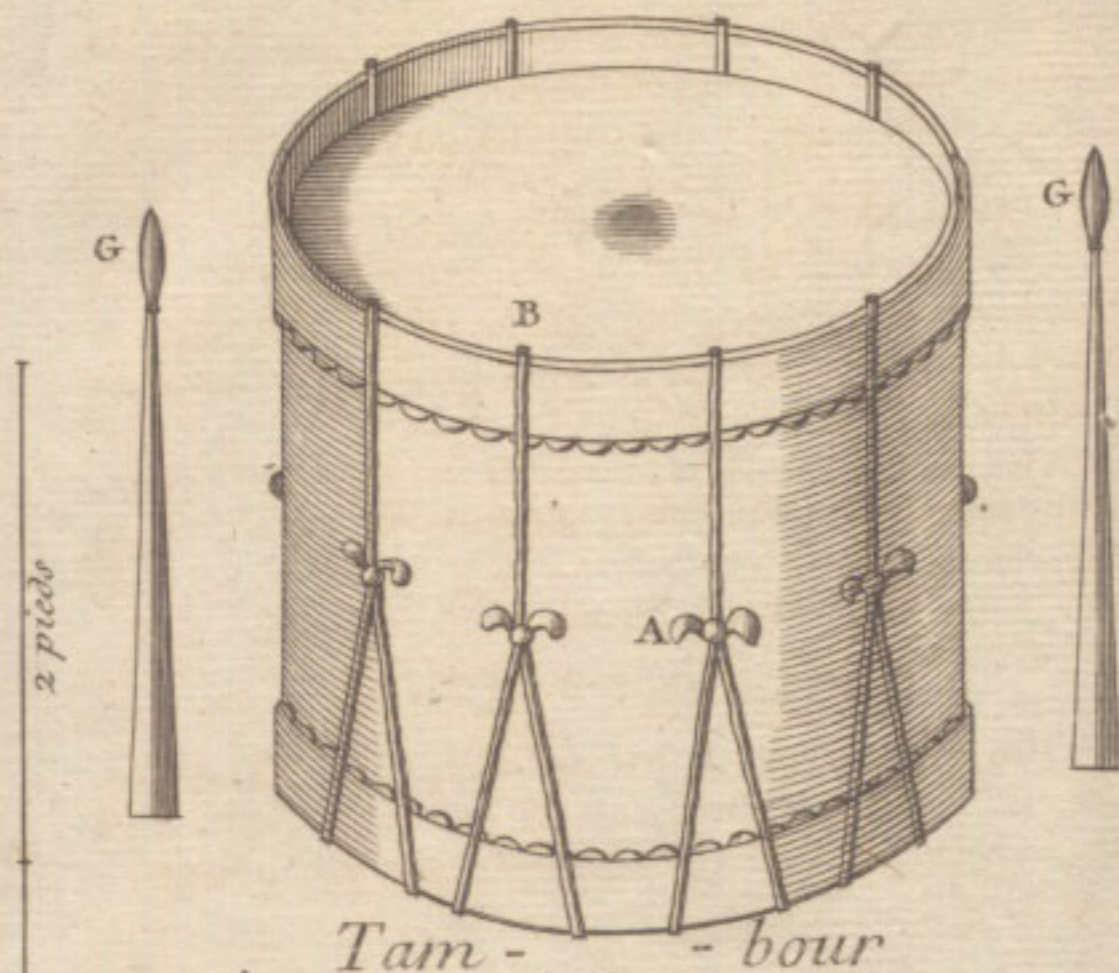
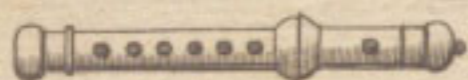
LES TIMBALLEES.

PLANCHE XXVIII.

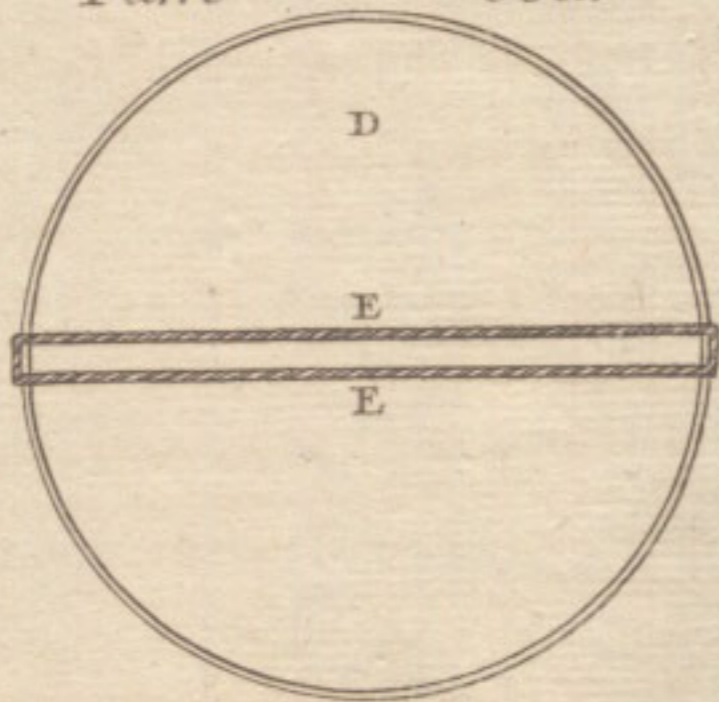
Cet instrument est toujours double, il sert de basse aux Trompettes. Ce sont deux especes de chaudières de cuivre rouge, l'une, qui est la grande, haute d'un pied deux pouces, & de vingt-un pouce de diametre par en haut; l'autre, qui est la petite, haute de treize pouces & demi, & large de vingt pouces. 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



Fifre



Tam - - bour



DE MUSIQUE.

645

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 cylindre 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

Sf iij

triangle se serre, & par conséquent se raccourcit 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 parallèles, 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.

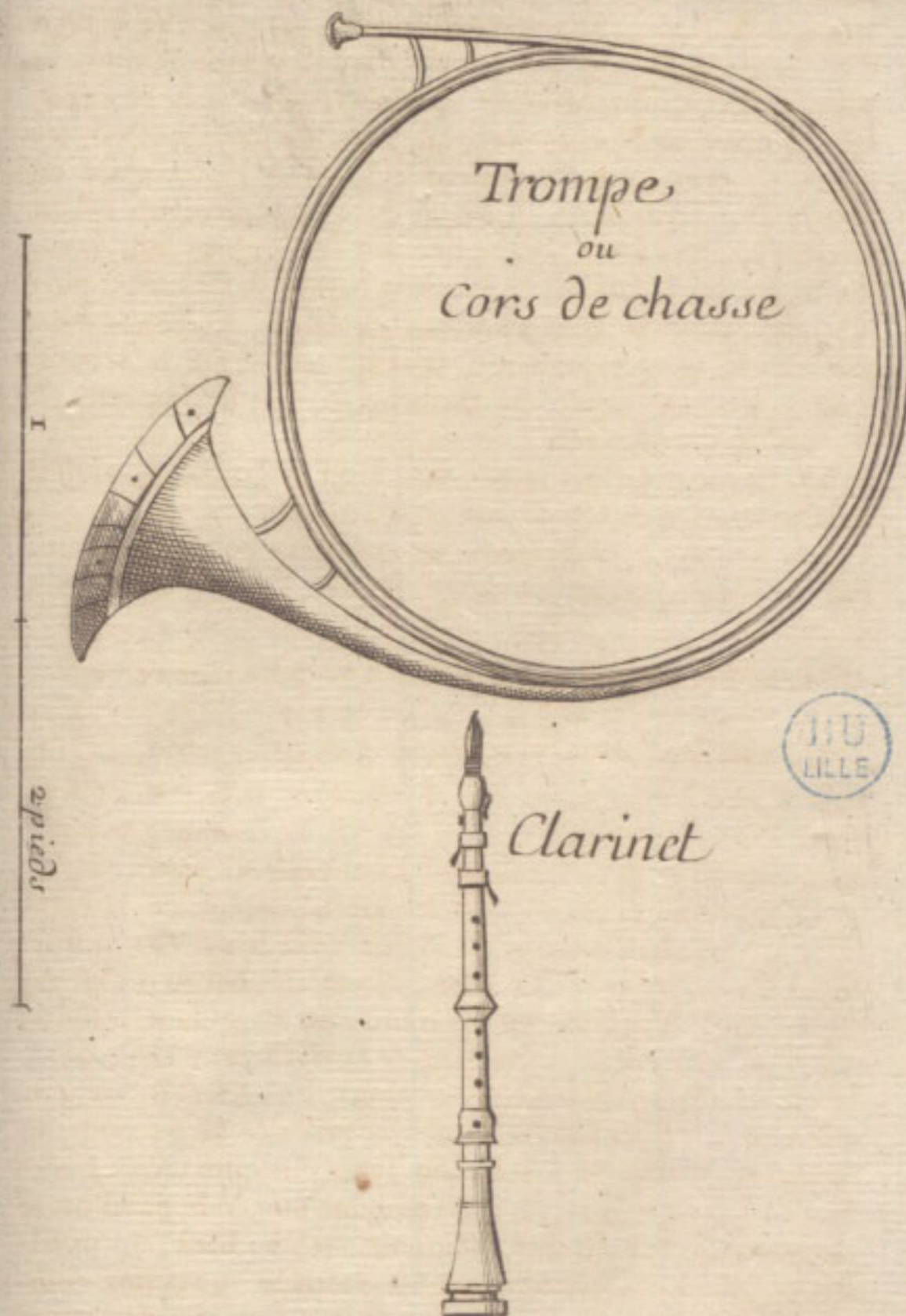
Les Tambours ordinaires ont quatorze pouces de haut, sur dix-sept pouces de large. Il s'en fait de différentes grandeurs.

LA TROMPE OU LE CORS-DE-CHASSE,
PLANCHE XXX.

La Trompe est un instrument à vent, entièrement 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 première destination ; depuis on la mêle 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 Ur, &c.



LE CLARINET.

PLANCHE XXX.

Le Clarinet est un instrument à vent, à 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 particulière, 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* troisième 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 boîte 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 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 derrière, dont quatre sont bouchés avec des clefs. Le petit chalumeau a six trous, trois devant, & trois derrière, 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* deuxième 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* $\left. \begin{array}{l} \text{Ut unisson} \\ \text{Ut bas octave} \\ \text{Sol unisson} \\ \text{Sol bas octave} \\ \text{Sol contre-basse} \end{array} \right\} 5 \text{ anch.}$

L'accord du bourdon en *G ré sol* $\left\{ \begin{array}{l} \text{Les trois sol comme dessus.} \\ \text{Ré au-dessus.} \\ \text{Ré octave au-dessous.} \end{array} \right.$

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 son en est gai & brillant, elle est très-bonne pour faire danser sur la pelouse 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 diamètre, dont plus de la moitié s'enfonce en dedans du corps. L'axe de cette roue, en sortant du corps vers la tête, 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 tête *d.* passent sur un chevalet *e.* touchent la roue en passant dessus, & vont s'attacher aux deux premières chevilles de la tête *f.* elles longent en chemin faisant le milieu d'une boîte 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 Clavecin, & sont rangées en dehors de la boîte le long d'un de ses côtés.

3°. Des deux côtés & en dehors de la boîte 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 boîte 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.

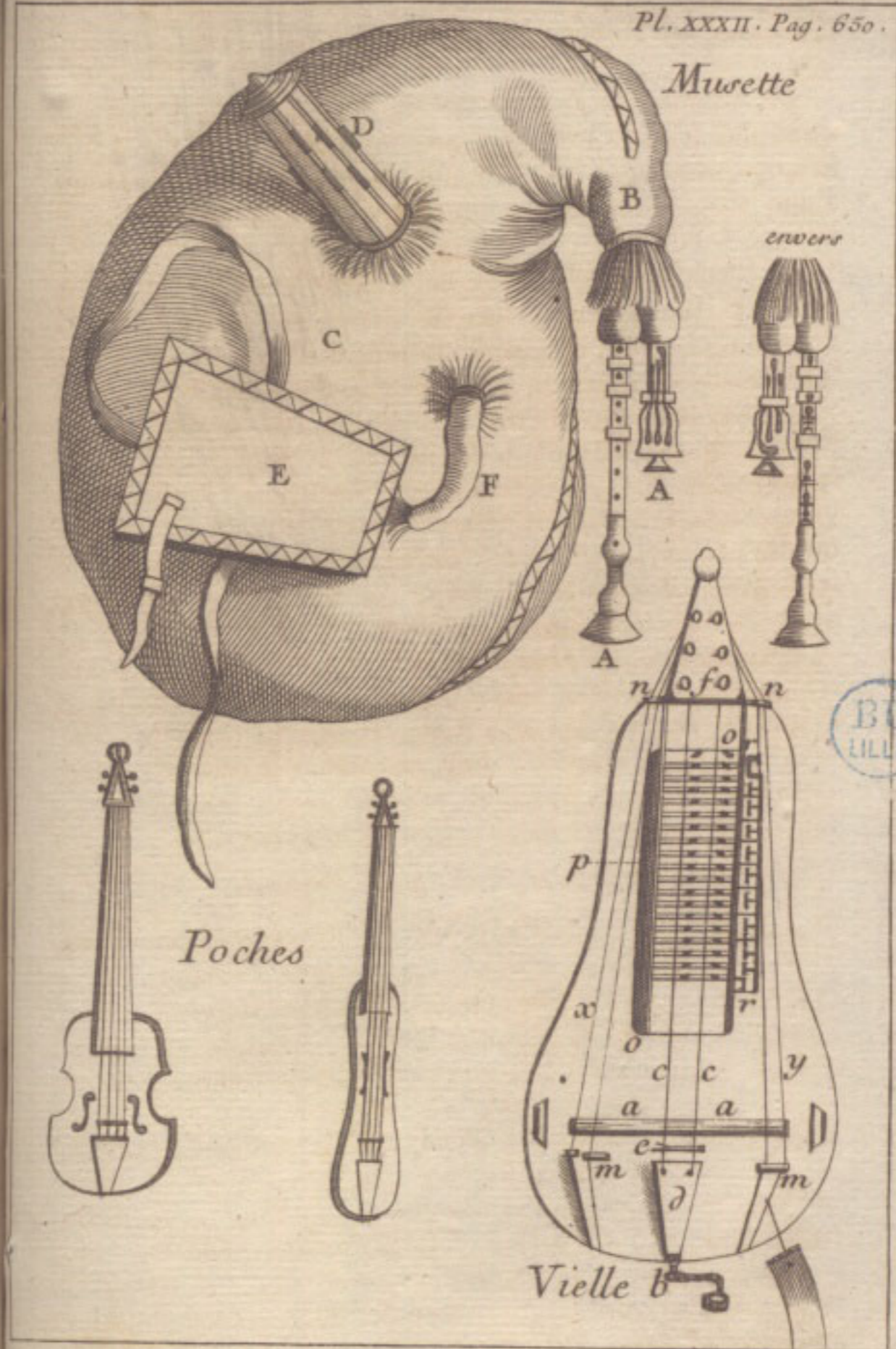
La première, à gauche de la roue, se nomme la trompette, elle doit sonner *ut.* Voyez ci-dessous sa propriété.

La seconde, qui est sa voisine, se monte sur *sol.*

La troisième 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 quatrième, à droit en dedans de la troisième, fait *sol* octave basse.

Une ceinture passée derrière le dos soutient la Vielle horizontalement sur le ventre, le clavier alors pend en bas, on place la main gauche sur un couvercle *p.* qui ferme la boîte, & en recourbant le bout des doigts, on pousse les touches du clavier, dont le double rang de chevilles touche



les deux cordes à boyau du dedans de la boîte, faisant *sol* à vuide & donne les tons, pendant qu'avec la manivelle, qu'on tient de la main droite, on tourne la roue qui fait sonner toutes les cordes, tant celles des tons que de l'accord.

La trompe sert à animer l'instrument. Voici comment le premier chevalet, sur lequel elle appuie est mobile, & on peut la serrer plus ou moins contre la roue au moyen d'une petite corde à boyau qui lui est attachée, ainsi qu'à une cheville placée au milieu de la queue, qu'on tourne afin de mettre la trompe au point qu'il faut pour que la roue, en tournant, la fasse frémir : ce frémissement lui donne un son vif & d'airain qui imite le son d'une vraie Trompette, aidé par de petites saccades que le poignet qui tient la manivelle donne à la roue.

Quoiqu'il y ait beaucoup d'art dans la composition de la Vielle, néanmoins cet instrument a toujours un son enrôlé & niais; & sans les coups vifs de la trompe, qui servent à marquer les temps & les mesures, il seroit passablement désagréable : mais la trompe anime tout, & le rend très-propre à faire danser.

On exécute quelquefois, dans les concerts, des pieces de Vielle que les instrumens imitent le mieux qu'ils peuvent, car on n'y admet presque jamais la Vielle même.

Etendue du Clavier.

Du *sol* à vuide. }
 Au *sol* 2. octave. } Deux octaves avec leurs dieses & bémols.

Accord *sol—ut*.

Cet 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^o. 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^o. 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.

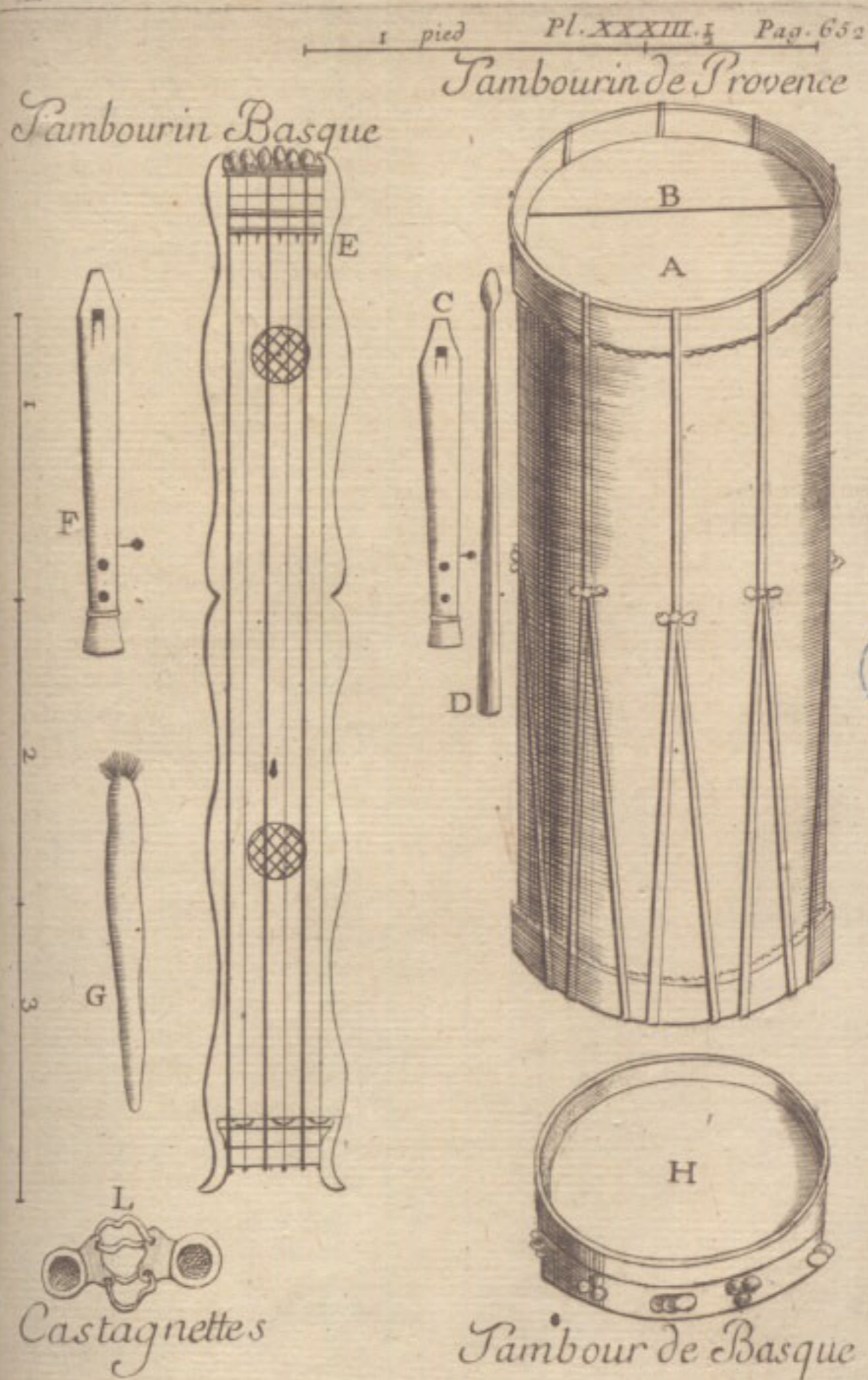
Le Tambourin Basque.

- 1^o. 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^o. 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-



che en-devant ; puis il l'embrasse avec son bras gauche qu'il lève 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 ramis. 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 cuillérons 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 la 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 , vu 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 délasser, 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.

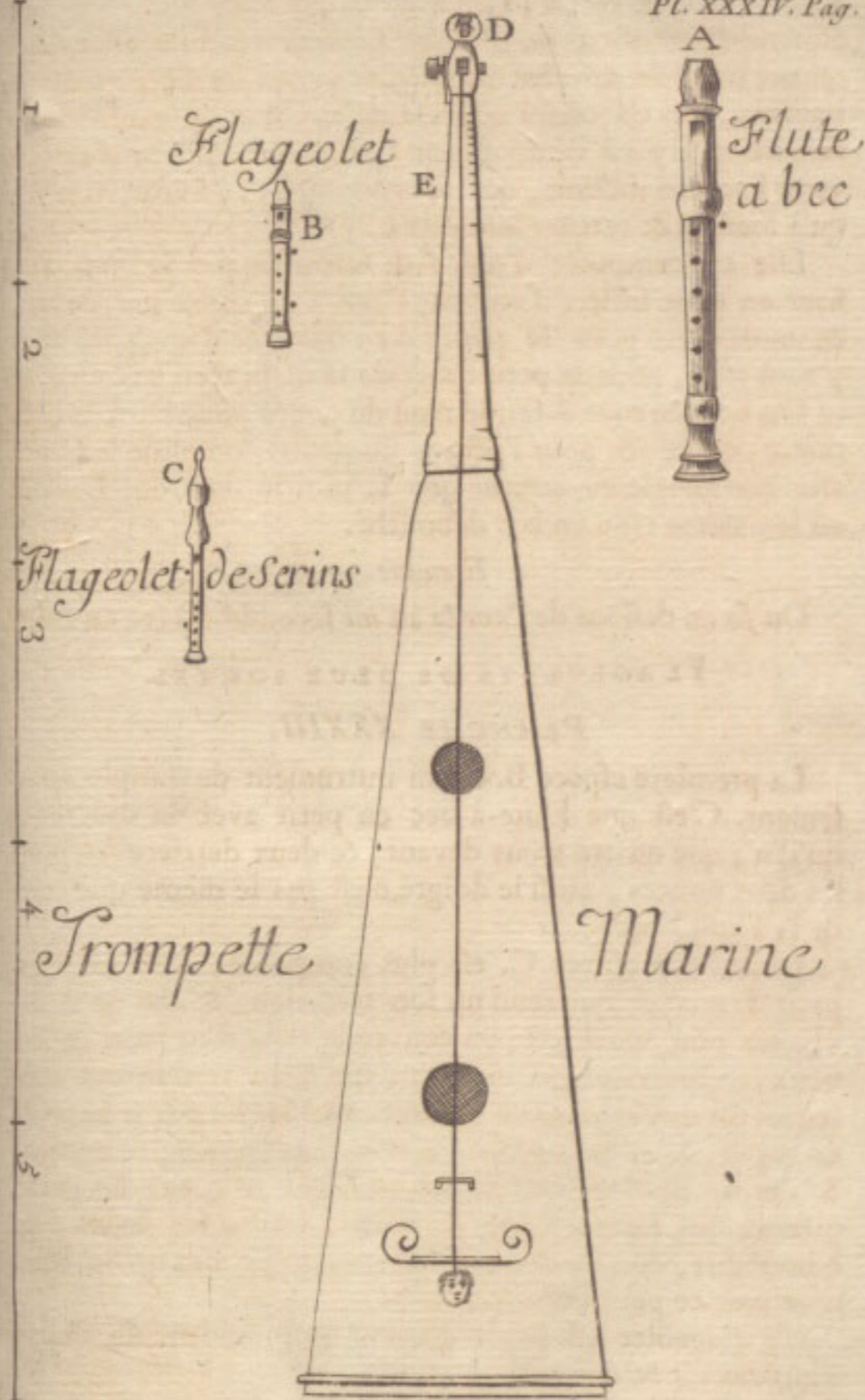
PLANCHE XXXIII.

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 leur 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.



LA TROMPETTE MARINE.

PLANCHE XXXIII.

Cet instrument D. est à cordes à boyau & archet. Il est fort grand, car il a cinq pieds de long: une seule corde à boyau, grosse comme une ficelle, va quasi d'un bout à l'autre. Il est composé d'un manche qui fait un peu moins du tiers de sa longueur, & d'une table posée sur un corps dont le ventre est à pans, le tout va s'élargissant petit à petit jusqu'au bas, tant sur le plat qu'en profondeur: la corde passe au milieu du manche & de la table. Vers le bas, elle appuie sur un chevalet attaché d'un côté à la table, & qui n'y tient point de l'autre, ce qui occasionne un frémissement pareil à celui de la Trompette, & qui l'imité si parfaitement, qu'à l'entendre, sans la voir, on y est trompé. La corde passe ensuite sur une tringle ou chevalet bas, puis elle est arrêtée à la table.

Voici comme on joue: on se tient vers le bout du manche: on a à la main droite un gros archet de plus de deux pieds de long, dont on touche la corde en passant dessus à trois ou quatre pouces du haut du manche, pendant que le pouce de la main gauche coule au-dessous de l'archet à côté de la corde en la pressant un peu; c'est par ce moyen que se font les tons en avançant ou reculant le pouce.

Les tons sont ou marqués par de petites lignes sur le bord du manche du côté du pouce, ou bien écrits. Voyez la Planche en E.

On ne sçauroit faire sonner les intervalles de la basse octave, en quoi elle ressemble encore plus à la Trompette.

Etendue.

Sol | Ut | Mi | Sol | Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré Mi.

L'ÉPINETTE.

On met ici l'Épinette parmi les instrumens d'amusement, parce que c'est un petit Claveffin qui n'a qu'une corde de fer ou de laiton à chaque ton. Le peu de bruit que l'Épi-

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 espèce 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.

Pour

Pour jouer, on pose le Psaltérion à plat sur une table : on 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 *dièse* Sol Sol *dièse* 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 légèrement, en agitant avec

T t

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.

INSTRUMENTS 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) savoir, sept par-devant, un sur le côté, & trois derrière *aaa*. On y ajoute en haut un serpent 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*.

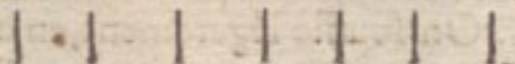
Titre } La Viole.
 } Basse-de-Viole.
 } Dessus-de-Viole.

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.

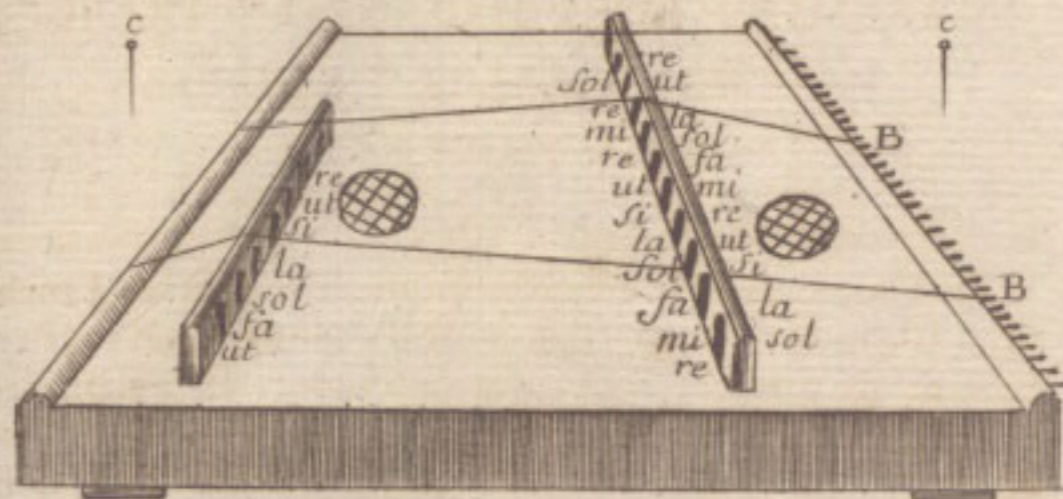
La basse-de-viole est un instrument à cordes de boyaux & archet. Le manche en est large; le corps approche de la taille de celui du violoncelle, mais plus profond.

Il a sept touches sur son manche, & sept cordes montées comme il suit :

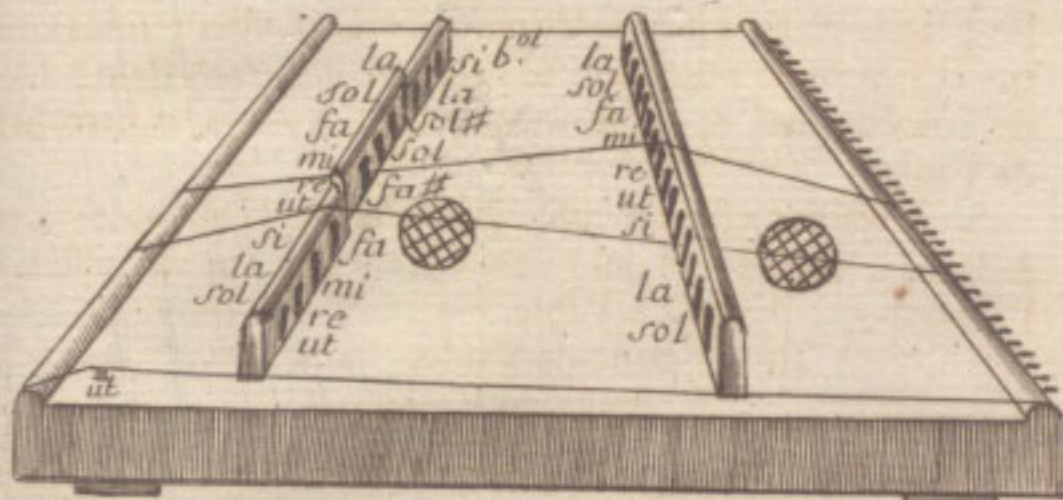
LA RE SOL UT MI LA RE. Chanterelle.



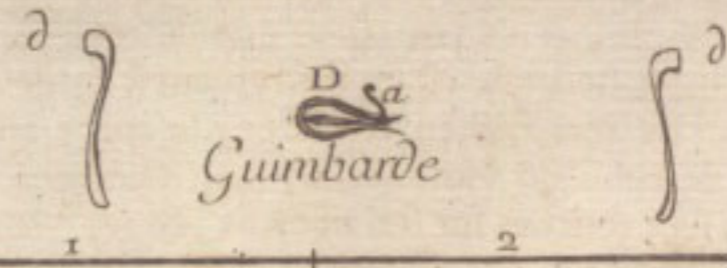
Psalterion A



Timpanon BA



BU LILLE



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-violé 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 fillet *a*. se rendre à un chevalier 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.

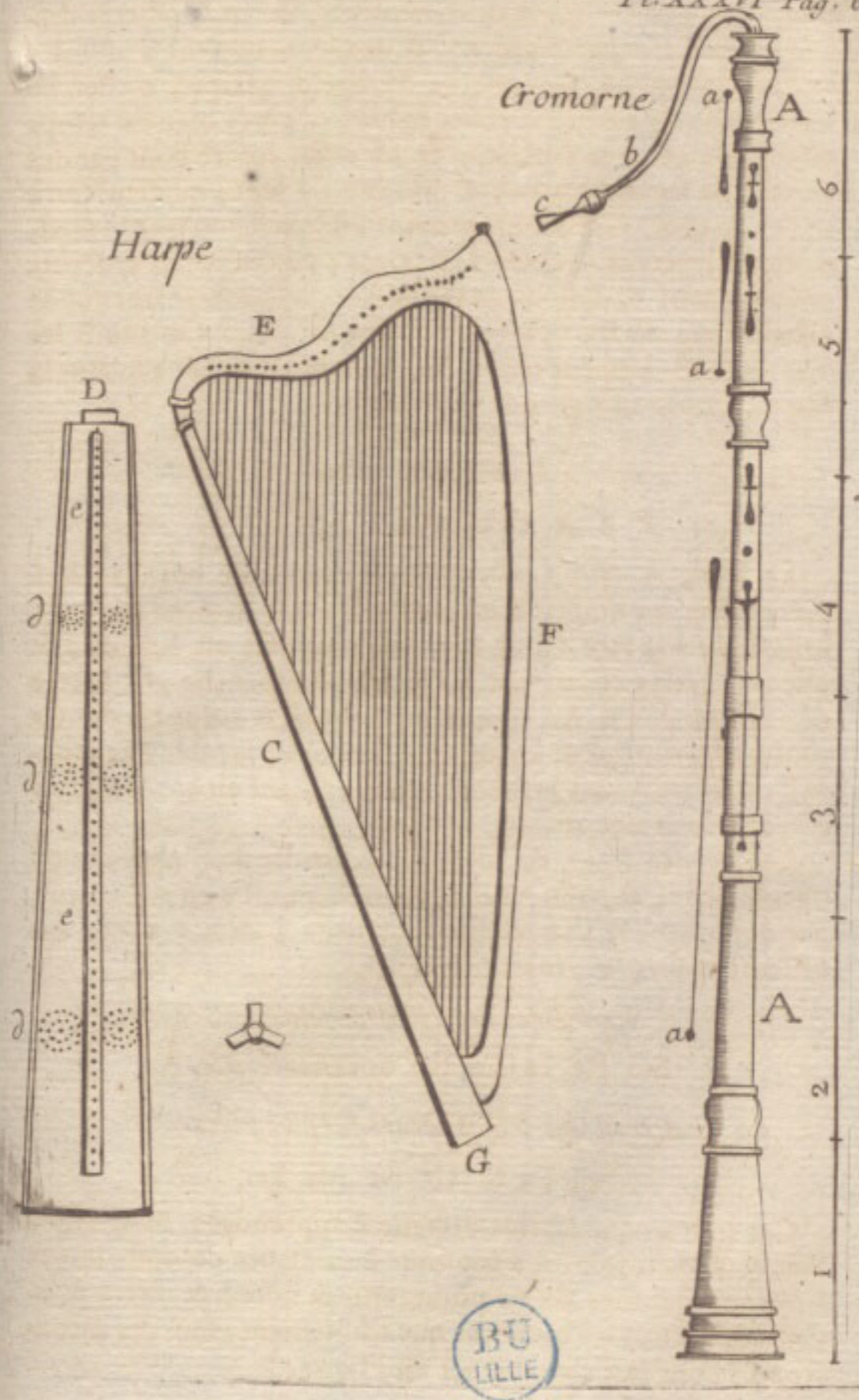
Accord des dessus cordes doubles.

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.



LA GUITARRE.

P L A N C H E 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 première *mi* est la plus haute, elle est seule ; la seconde est *si* double à l'unisson ; la huitième *sol* double à l'unisson ; la quatrième *ré* double à l'octave l'une de l'autre ; la cinquième *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 horizontalement 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.

P L A N C H E 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.

T t iij

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.

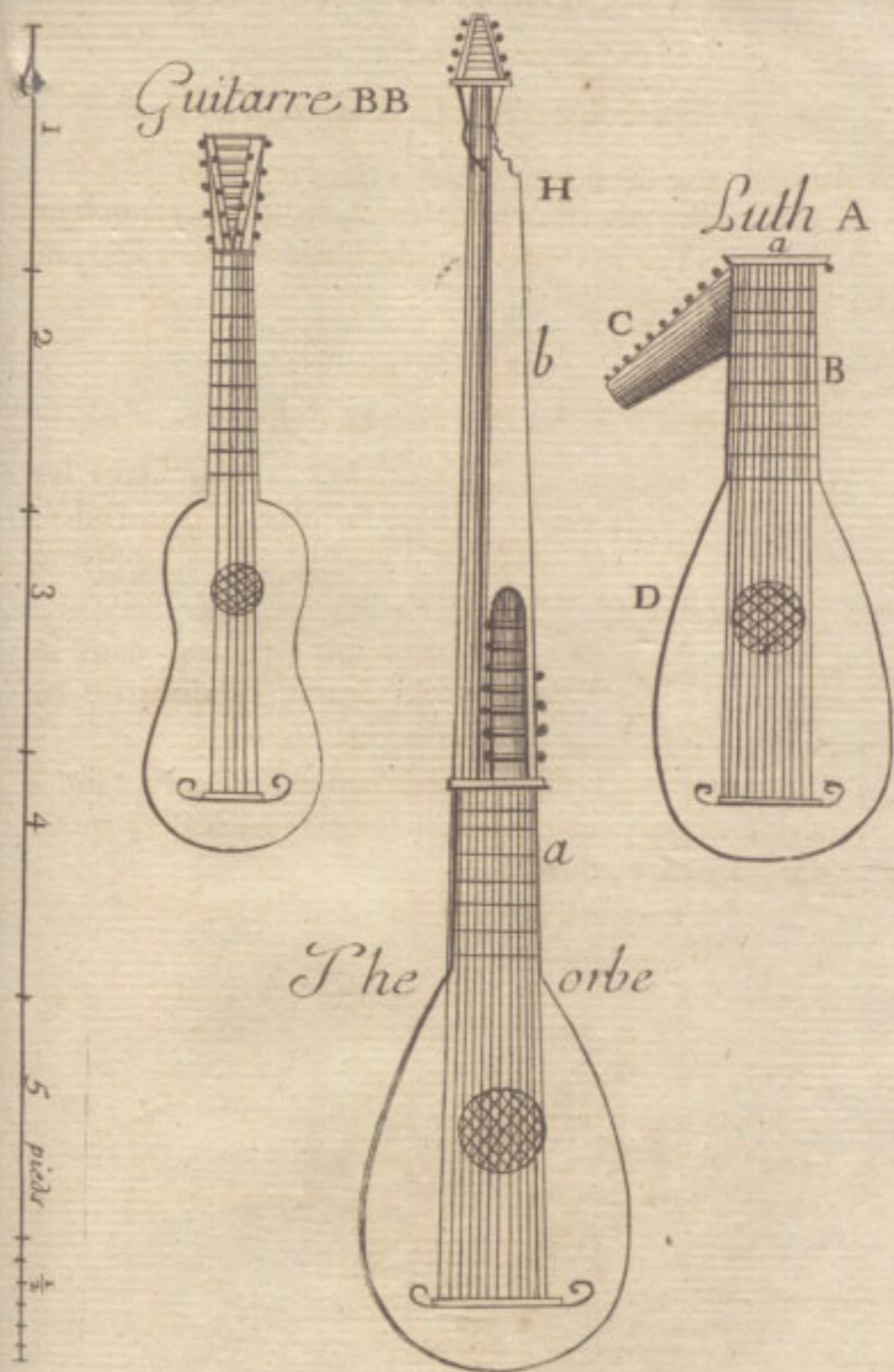
Accord des basses à boyau filées.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol.

Le Théorbe jonoit par accords avec le Claveffin 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	} Sont des instrumens à pincer, dans le	
La Mandole		le goût des susdits, & dont on ne
La Mandoline, &c.		se sert point en France.

On a imaginé de construire des basses-de-flute, tant à bec, que traversière; ces instrumens ont si peu réussi, qu'ils sont, pour ainsi dire, oubliés.



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 Payfans 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 $\left\{ \begin{array}{l} \text{La clef d'ut.} \\ \text{La clef de fa.} \end{array} \right.$

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.

La Clef		4 me.
D'ut.		3 me. 2 de.
La Clef		4 me.
De fa.		me. 2 de.

Tt iv

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 première note de la portée suivante.

Pour le Plein-chant figuré ou musical, on se sert en outre des notes suivantes :

Longue pointée.

Longue simple.

Bémol. | Becarré. | Cadence. | Petite barre. | Grande barre. | Double barre.

- 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 pièce 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 précède l'*ut* en montant, il reste *si*. En général, quand il y a un *la* après le *si* en descendant, le *si* devient *za*.

Za. Si. Za.

Les Tons.

Il y a 8 tons

4 principaux ou impairs

4 pairs

premier.
troisième.
cinquième.
septième.

deuxième.
quatrième.
sixième.
huitième.

On en ajoute encore quelques autres transposés ou irréguliers.

Chaque ton s'indique, comme à la Musique, en nommant la dominante & la finale.

Huit Tons.

La—Ré—Impair
Fa—Ré
Ut—Mi—Impair
La—Mi
Ut—Fa—Impair
La—Fa
Ré—Sol—Impair
Ut—Sol

Tons transposés & irréguliers.

Mi—La.
Ut—La.
Ré—La.
Sol—Ut.
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.

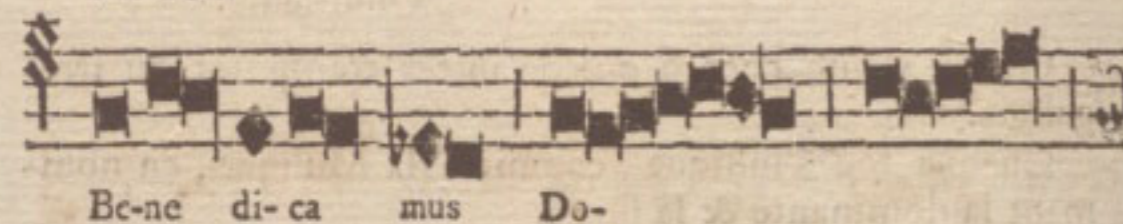
On nomme tons mixtes ceux qu'on fait aller moitié au-dessus, & moitié au-dessous de leurs finale.

Exemple des huit Tons.

1er. Ton.



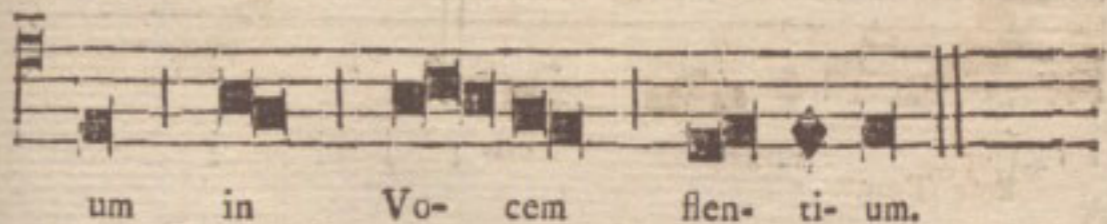
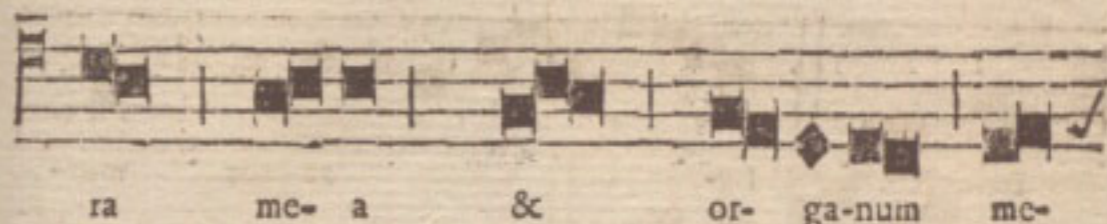
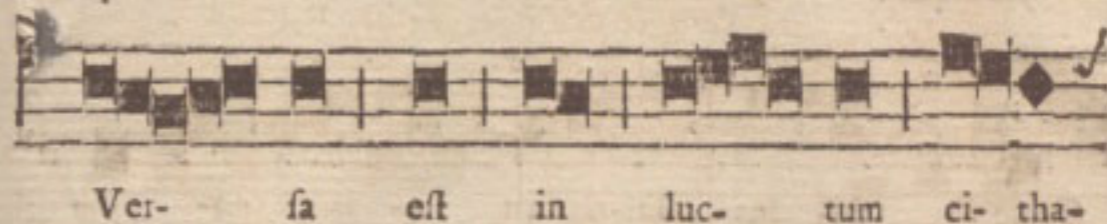
2d. Ton.



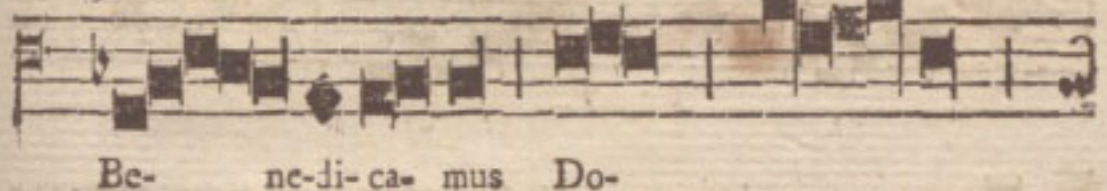
3me. Ton.



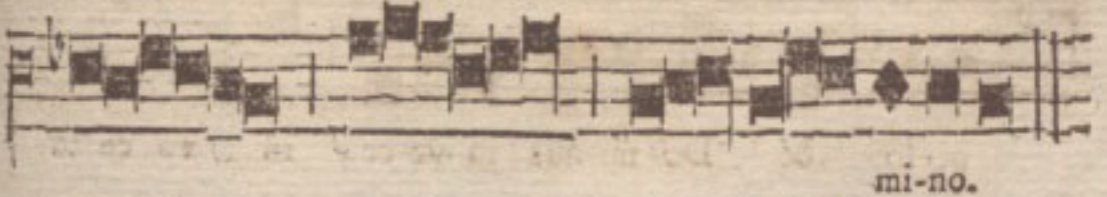
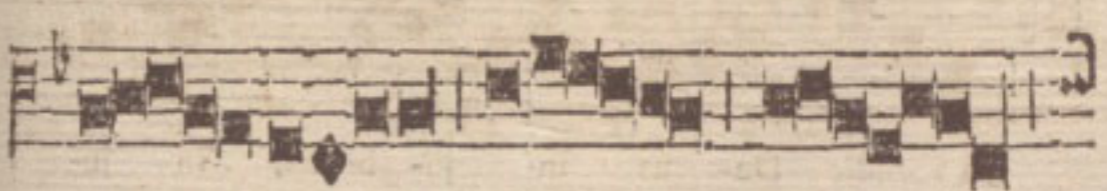
4me Ton.

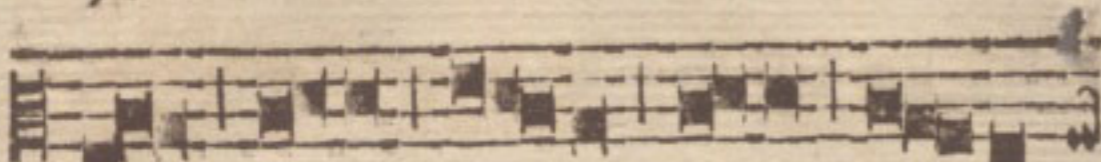


5me Ton.



6me Ton.

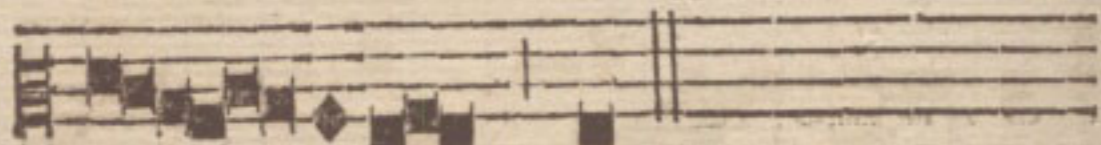


7^{me} Ton.

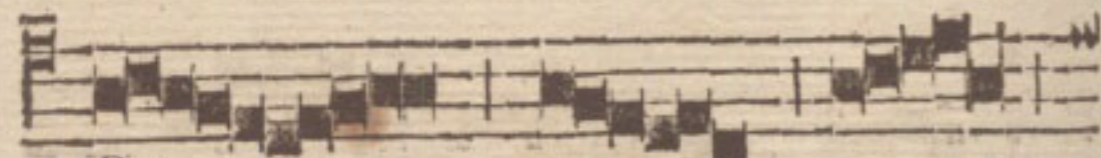
Tunc Je- sus Di- xit e- is ma- ni-



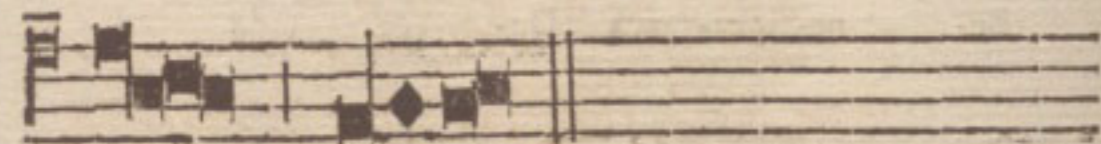
fes- te. La- za- rus mor-



tu-us cit,

8^{me} Ton.

Deo



gra-ti- as.

PLEIN-CHANT FIGURÉ OU MUSICAL.



A Scendit 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.

Première 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 Cafe & Tables.

Les jeux d'exercices sont ceux de balles ou boules { à rouler.
à jeter.

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 fera 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

d'un côté, marquées de l'autre par des signes de différentes couleurs, figures & noms:

	Carreau.	Cœur.	Pique.	Treffe.
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 treffe: 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 font cinquante-deux Cartes.

Noms des Figures de chaque couleur.

Rouge. Carreau ◆ { Le Valet—Hector.
La Dame—Rachel.
Le Roi—César.

Rouge. Cœur ♥ { Le Valet—La Hire.
La Dame—Judith.
Le Roi—Charles.

Noir. Pique ♠ { Le Valet—Hogier.
La Dame—Pallas.
Le Roi—David.

Noir. Treffe. ♣ { 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 plupart, les plus fortes Cartes sont les As; & ensuite les figures Rois, Dames & Valets.

Les plus beaux jeux de Cartes sont $\left\{ \begin{array}{l} \text{Le Piquet.} \\ \text{L'Ombre à trois.} \\ \text{Le Réversis.} \end{array} \right.$

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 $\left\{ \begin{array}{l} \text{L'As de Pique} \text{—————} \text{Spadille.} \\ \text{Le 7 en rouge \& le 2 en noir} \text{——} \text{Manille.} \\ \text{L'As de Treffle} \text{—————} \text{Baste.} \\ \text{Les deux As rouges} \text{—————} \text{Ponte.} \end{array} \right.$

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. $\left\{ \begin{array}{l} \text{OO} \text{ deux mille.} \\ \text{OOOO} \text{ quatre cens.} \\ \text{OOOOOO} \text{ soixante.} \\ \text{OOOOOO} \text{ six.} \end{array} \right.$

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.

V u

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 troisième 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. Quatrièmement, je gagne vingt points, j'ajoute deux jettons aux dizaines du second rang, & je vois que j'ai gagné un total de quatre-vingt-huit points.

Total. $\left\{ \begin{array}{l} 2 \text{ rang—} \text{OOO} \quad \text{O quatre-vingt.} \\ 1 \text{ rang—} \text{OOO} \quad \text{O huit.} \end{array} \right\}$ 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 $\left\{ \begin{array}{l} \text{OOOO} \quad \text{quatre cens} \\ \text{O O} \quad \text{soixante} \\ \text{O O} \quad \text{six.} \end{array} \right\}$ reste $\left\{ \begin{array}{l} \text{OO} \quad \text{deux cens} \\ \text{OOOO} \quad \text{quarante} \\ \text{OO} \quad \text{deux.} \end{array} \right\}$
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'ivoire.

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'ivoire 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 boîtes faites en tabatières 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'ivoire 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.

Vu ij

DES JEUX DE TABLES ET CASSES.

J'appelle jeux de Tables & Cases {
 Le Trictrac.
 Les Echecs.
 Les Dames.

LE TRICTRAC.

P L A N C H E XXXVII.

Le Trictrac ne peut se jouer qu'à deux personnes, vis-à-vis une espèce de boîte faite de sapin & plaquée d'ébène, 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 boîte qu'on nomme le *Trictrac*, ouverte en deux au moyen des charnières *bb*.

CC. Rebords élevés & très-larges.

EE. Le fond du Trictrac ou les Tables.

rrrrrrrr. Douze flèches incrustées dans les Tables : elles sont blanches & noires alternativement, & les blanches vis-à-vis des noires. En tout vingt-quatre flèches.

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 bobèche, 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 quelque autre couleur. Il doit y en avoir quinze de chaque couleur.

L. Fichon, espèce 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 jeter 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'assient 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 amène ; 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 flèche ou pointe sur laquelle est la Dame qu'on va jouer ; mais on commence à compter un sur la flèche 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 sauroit 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 amènent cinq & quatre, vous avez une ou plusieurs Dames sur la flèche de votre jeu, qui dans la *Figure* est traversée ici de deux barres — Il n'a qu'une seule Dame sur la flèche 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 flèche 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 Cafes 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 Ambfas.
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 contrebalance 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 la 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 Echeets 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 Echeets.

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

V u iv

d'un bout à l'autre de l'Échiquier; mais ils suivent dans leurs biais les mêmes règles des tours, ne pouvant sauter par-dessus les pièces 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 sauroit sauter par-dessus aucune pièce; 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 première fois qu'on les joue, (*Voyez le second Nota.*) il ne leur est pas permis de reculer: ils ne peuvent pas prendre les pièces 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 pièces 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 déjà 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 pièce 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 pièce 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 pièce quelconque suivant sa marche, & ainsi de suite.

Lorsqu'une pièce adverse se trouve dans la marche d'une pièce 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 pièce 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 pièce. 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 pièce essentielle, parce qu'elle se transporte par-tout, son desir le plus pressant est de convoler en secondes noces. 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 du 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 pièces 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 Echets, & 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 $\left\{ \begin{array}{l} \text{A la Françoise.} \\ \text{A la Polonoise.} \end{array} \right.$

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'Echets, 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.

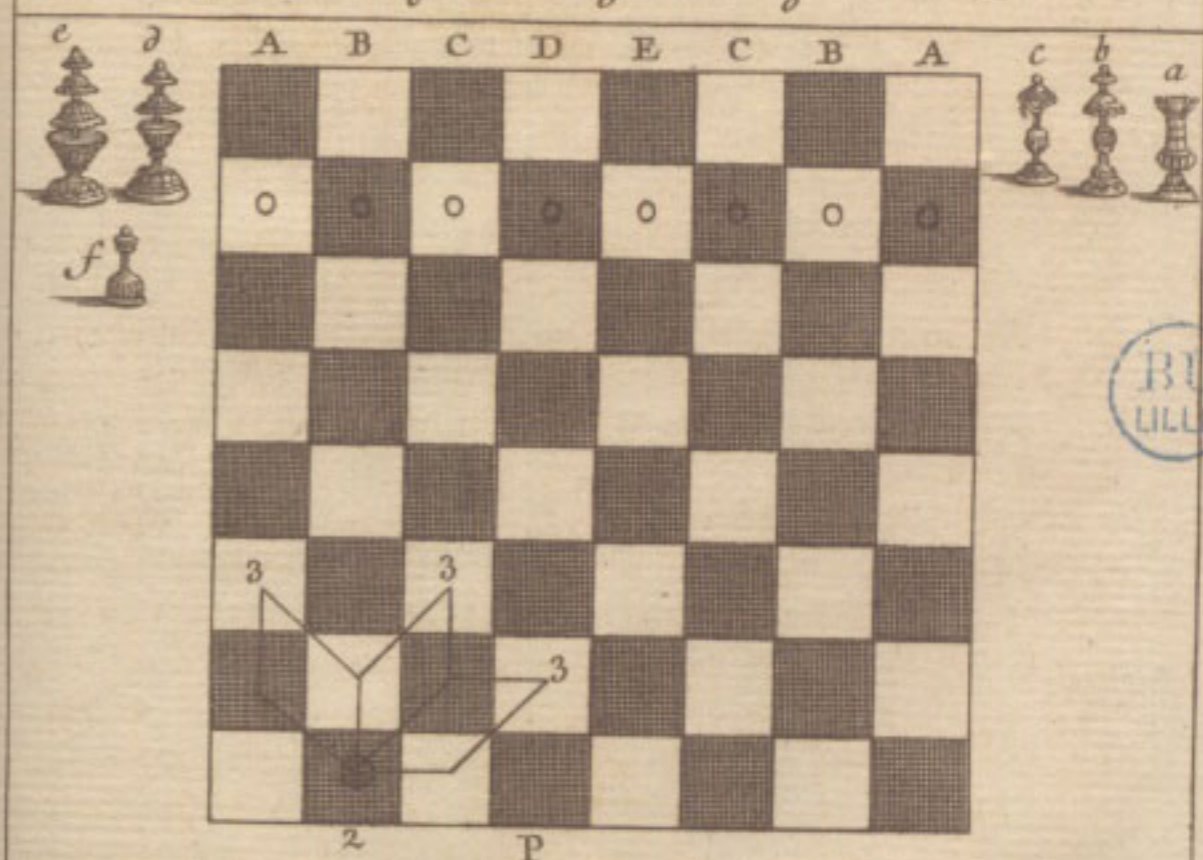
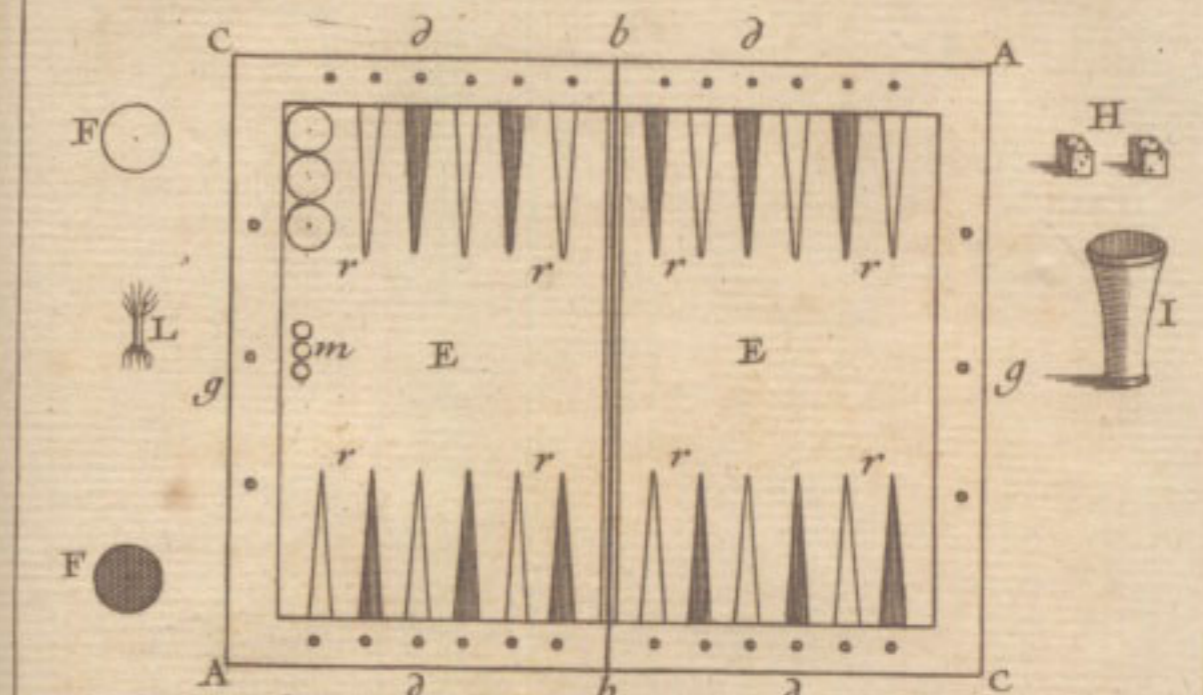
On marche toujours en biais, & on prend de même en sautant par-dessus la Dame qu'on prend, & plaçant la sienne dans le carreau au-delà s'il n'y a point de Dames. S'il y en a, on ne sçauroit prendre. S'il s'en trouve de suite une autre en pareille situation, vous la prenez aussi, puis une troisième, &c. 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 enlève 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 Damez, 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'adverfaire , 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 Françoisise ; mais on prend de tous sens en avant & en reculant.

On dame de même qu'à la Françoisise ; 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 , renouvelé 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 terrain 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 diamètre, 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 espee 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 les boules, qu'on rejoue une seconde fois, puis une troisième;

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 piliers 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 piliers 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 carré. 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 quar- ré : 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 toit, qui occupe la largeur de la salle, il n'y a qu'un mur d'appui, le reste de l'espace jusqu'au toit est ouvert : cette longue ouverture se nomme un *Dedans*.

Les instrumens de la Paume sont $\left\{ \begin{array}{l} \text{La Raquette } c. \\ \text{La Balle } d. \end{array} \right.$

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 la Balle avec la Raquette, de façon que coulant sur l'un ou sur les deux toits, elle tombe près de celui qui est vers le jeu, c'est-à-dire, du côté du toit 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 ad- joints. 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'en- suite 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

passé, 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 car- reau par des traces noires en lignes droite, dont les unes tra- versent 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 pro- nonce 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 comp- ter 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 chaufsons 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 & ployans E. & des Balles blanches très-dures *e.* que les bat- toirs envoient à perte de vue. On ne les reçoit ordinaire- ment que de volée, le bond n'étant pas sûr dans un terrain grossièrement applati.

A ce jeu, il y a quelquefois un toit 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.

P L A N C H E X X X V I I I .

Le Ballon est une espece de longue Paume, car il se joue toujours à l'air ; mais il lui faut un terrain 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 vide. 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 Langnette* 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 *escasser 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.

P L A N C H E X X X V I I I .

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'ailes 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 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 entière : ces creux se nomment *des Belouzes*. 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'ivoire, 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.

Ce qu'on appelle *un jeu de Boule*, est un terrain 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 la Boule occupoit. Le plus près du but gagne le coup.

LES QUILLES.

P L A N C H E XXXVIII.

Il y a deux sortes de jeux de Quilles } Les Quilles ordinaires.
 } Le jeu de Siam.

Tout terrain uni, même grossièrement, est bon pour jouer aux Quilles ordinaires. Ce jeu est le favori des Payfans & 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 diamètre, 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 diamètre. On perce dans cette Boule deux trous de tarière, 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 carré.

Alors le premier à jouer s'éloigne des Quilles de trente à quarante pas, tenant la Boule, il la jette devant lui, de manière 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.

P L A N C H E 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 diamètre en bas, se placent en rond à un pied & demi l'une de l'autre, sur un terrain 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 diamètre 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 diamètre.

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.*

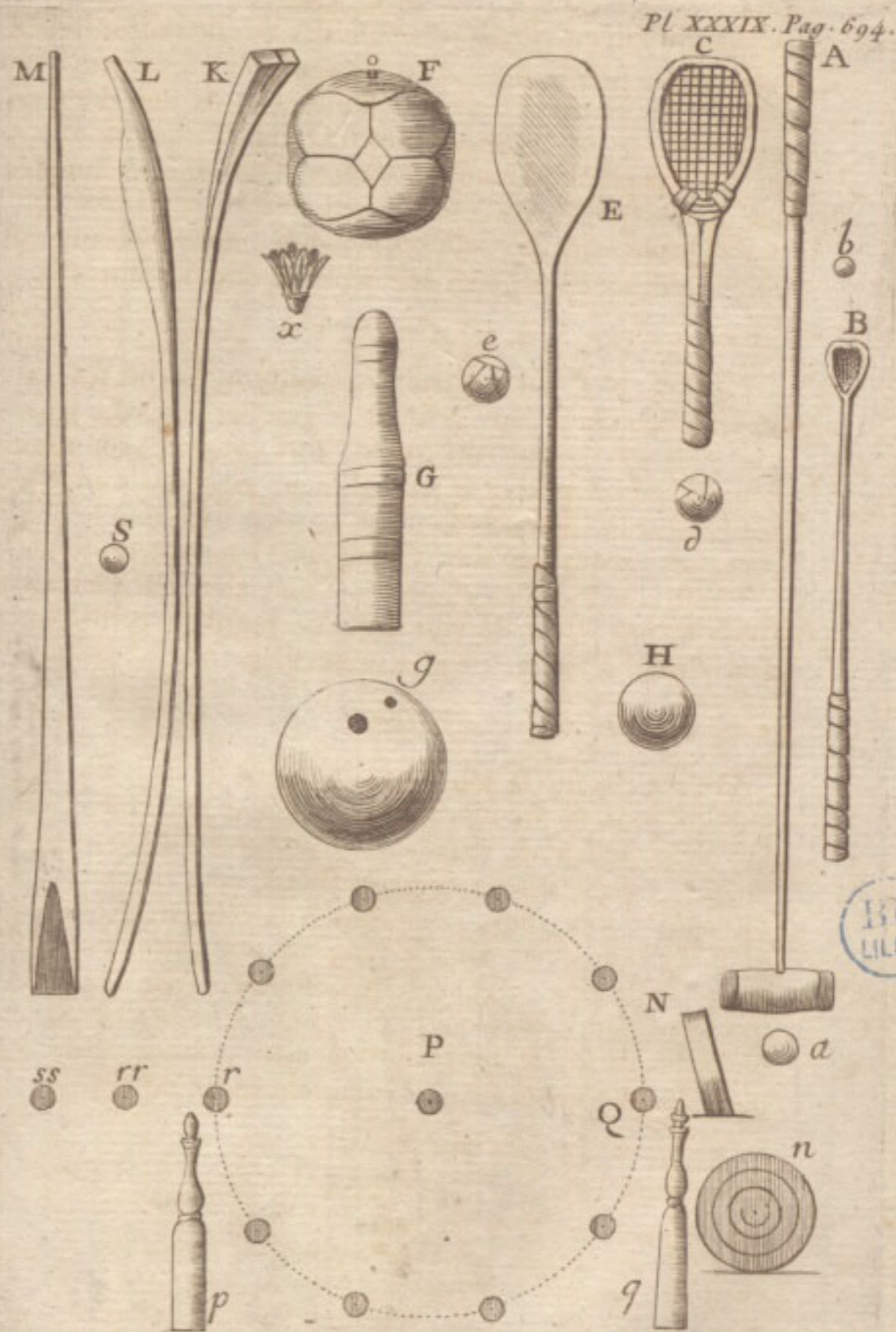
LE GALET.

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 rayons dans tout le pourtour; ces rayons 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 diamètre.

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 rayons des côtés; mais qu'il arrive au plus près du rayon 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.



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.	}	De chacun cinq livres.
Machefer.		
Argile ou terre grasse en poudre.		
Fiente de cheval ou bourre hachée bien menu . . .		une livre.
Verre pilé.	}	De chacun quatre onces.
Sel Marin.		

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 paîtrifant avec de l'eau.

Autre.

Une Vessie de cochon mouillée.

Lut de Sapience.

Farine.	}	De chacun une once.
Chaux éteinte.		
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.

M A S T I C S.

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 siccativ, 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. }
 Du Ciment. } tamisés très-fin avec de l'eau ce qu'il en faudra,

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 sciure 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. } Parties égales.
 Du machefer sans charbon. }
 Poix grasse. } Fondues.
 Poix résine. }

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 siccativè,
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 consistance. 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 déjà 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	} battus, de chacun une once & demie.
Cannelle	
Girofle	

Pour dépurer les sucres 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, jetez 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 mélange plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il devienne clair; ensuite, sur le marc de cette dernière mixtion, on versera l'infusion des noyaux, sucre & suc; 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, jetez tous vos fruits, sans les écraser, dans la poêle 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 poêle, 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, jetez vos Abricots dedans, & suffisante quantité des amandes ou noyaux prépa-

rés, faites cuire le tout, remuant toujours jusqu'à consistance de marmelade, puis empotez & couvrez.

GELÉE DE POMMES.

On n'ajoute ici la gelée de Pommes, quoiqu'elle ne soit pas d'un si grand usage que les précédentes, qu'à cause que la Recepte en est très-bonne, & que bien des personnes s'imaginent qu'on ne peut parvenir à faire cette gelée comme à Rouen: cependant si on exécute avec attention le procédé suivant, on abandonnera sans doute cette prévention.

Ayez pour cinquante Pommes un citron & une bigarrade si vous voulez: pelez le citron en rond par petites lanières, que vous ferez blanchir dans l'eau, pour en ôter l'amertume.

Prenez des Pommes de reinette blanche, bien mûres, pelez-les, & en ôtez les pepins & toutes les taches, & à mesure vous les mettez dans une bassine ou poêle à confiture; mettez de l'eau dans la bassine assez pour qu'en appuyant, avec l'écumoire, les Pommes se trouvent sous l'eau.

Faites cuire jusqu'à ce que les Pommes soient molles au toucher; alors vous les mettez légèrement sur un tamis, sans presser aucunement, & vous les laisserez égoutter.

Quand vos Pommes seront égouttées, vous mesurerez le jus qui sera tombé dans la terrine.

La proportion du sucre, pour par exemple dix livres de jus, qui est cinq pintes de Paris, est dix livres de sucre, que vous mettez par petits morceaux dans la poêle avec le jus.

Faites cuire à feu médiocre, sans écumer, ni remuer, jusqu'à ce qu'il se fasse une petite pellicule ridée sur la surface de la liqueur, ressemblante à celle qui se forme sur le lait qu'on fait chauffer, alors vous y presserez le jus de votre citron, & si vous voulez, le jus d'une bigarrade. Vous laisserez cuire encore, jusqu'à ce que la pellicule soit bien revenue, puis vous verserez dans les pots, dans chacun desquels vous distribuerez vos lanières de citron.

Laissez refroidir deux ou trois jours sans couvrir les pots. Si 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 mélange avec un blanc d'œuf.

Passer par un blanchet, & faites cuire jusqu'à consistance 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 feaux 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 puisse plus, & que par conséquent tout le jus a passé dans l'eau.

Passer le tout dans un linge, avec forte expression, & jetez 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'évaporerà, & le suc deviendra en consistance 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 Apoticaire, qui pilent le grain pour en tirer davantage.

ELIXIR DE PROPRIÉTÉS.

Eau-de-Vie trois demi-septiers.
Sel de Tartre un gros.
Myrrhe }
Saffran } de chacun deux onces.
Aloës }

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, & y 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 légèrement le marc.

Quand on veut s'en servir, on remue la bouteille, & on en prend une cuillerée & demie dans un verre d'eau tiède, & 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 légèrement 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.



Yy



SUPPLEMENT.

DE L'EGLISE MILITANTE.

COULEURS.

Les couleurs employées pour les cérémonies de l'Eglise, & qui en font, 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.

Y y ij

Distribution des Couleurs aux Fêtes & aux Offices du Temps.

J A N V I E R.

La Circoncision. Blanc.

Sainte Genevieve. Blanc.

Dimanche.

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.

F É V R I E R.

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.

M A R S

Dimanche Létare.

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.

A V R I L,

Dimanche.

Dimanche.

Dimanche.

Dimanche.

Mo, L'Ascension de Notre-Seigneur. . . . Blanc.

M A I,

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.

J U I N,

Dimanche.

Dimanche.

Dimanche.

Nativité de S. Jean-Baptiste. . . . Blanc.

Dimanche.

Saint Pierre & saint Paul. . . . Blanc.

JULIET.

Dimanche.
 Dimanche.
 Dimanche.
 Saint Jacques, S. Christophe. . . . Rouge.
 Dimanche.

A O U S T.

Dimanche.
 Dimanche.
 Saint Laurent. . . . Rouge.
Im. L'Assomption, le 25. . . . Blanc.
 Dimanche.
 Dimanche.
 Saint Barthelemi. . . . Rouge.
 Saint Louis. . . . Violet.

S E P T E M B R E.

Dimanche.
 Dimanche.
Im. La Nativité de la sainte Vierge. . . . Blanc.
 Dimanche.
 Dimanche.
 Saint Mathieu. . . . Rouge.
 Dimanche.
 Saint Michel. . . . Blanc.

O C T O B R E.

Dimanche.
 Saint Denis. . . . Rouge.
 Dimanche.
 Dimanche.
 Dimanche.
 Saint Simon, saint Jude. . . . Rouge.

N O V E M B R E.

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.

D É C E M B R E.

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.



ELECTION 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 procède 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 Diète 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-Echançon 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 Bavière, (*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, savoir, 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'Élection: ce serment consiste à jurer, sur sa conscience, qu'on donnera son suffrage au plus digne. Ledit Archevêque mettant l'Évangile entre les mains de l'Archevêque de Treves, prononce le premier son serment, reprend l'Évangile, & tous les autres le prêtent entre ses mains.

Les Electeurs retournés en leurs place, commence un troisième *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 cortège 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 cortège, 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

brocard d'or, sont cinq chaises de velours cramoisi, à droite deux pour les Electeurs de Mayence & de Baviere, à gauche trois pour les Electeurs de Cologne, Saxe & Brandebourg.

L'Archevêque de Mayence ordonne la publication de l'élection, qu'il fait lire par un de ses Officiers, qui crie ensuite, *Vive le Roi Empereur des Romains*: ce que tout le peuple répète par acclamation; après quoi les Electeurs, avec tout le cortège, trompettes, timbales, Seigneurs, Gardes, &c. reconduisent l'Empereur dans son appartement à 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 son dais; on lui présente l'épée & les éperons, qu'on pose ensuite sur une table.

Ensuite commence la marche par les grands Officiers, revêtus 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 cortège 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 première offrande; alors on chante les Litanies, l'Épître, l'Évangile & le Symbole de Nicée, ensuite le Sermon.

Le Sermon fini, Sa Majesté répète & 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 Trône; 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 cortège 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 pièces, 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 Jarretière, 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 Degré 1°. une Minute 1' une Seconde 1'' une Tierce 1''' deux Degrés 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 longtemps 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.

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'élève, ou au contraire.

Almucantarats, cercles horizontaux imaginés, passant par tous les degrés 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.

Aphélie, 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.

Azimuth 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'*Azimuth* 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.

Hélique, lever ou coucher. Hélique 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 précédent 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 septième 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 neuvième Dimanche ayant Pâques.

La Sexagésime est le huitième.

La Quinquagésime est le septième.

Le Mercredi suivant les Cendres.

La Quadragésime est le premier Dimanche de Carême.

Le second Dimanche de Carême ————— *Reminiscere.*

Le troisième Dimanche ————— *Oculi.*

Le quatrième ————— *Latate.*

Le cinquième, nommé *des Rameaux* ————— *Hosanna.*

Le sixième, nommé *de la Passion* ————— *Judica.*

Pâques.

Le premier Dimanche après celui de Pâques; *Quasimodo.*

Le second ————— *Misericordia.*

Le troisième ————— *Jubilate.*

Le quatrième ————— *Cantate.*

Le cinquième ————— *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 familières 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 quatrièmes 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 quatrième 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 fera 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.		

Zz

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 dernière 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 confiter cette division par les Animaux mêmes qui sont couverts de Coquilles. On suivroit alors la règle 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 espèce. 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 déjà 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 espèces contenues en l'Article 9 de la Chartre Normande du Roi Louis X. de l'an 1315, qui sont:

Saux———Saules.

Morsaux———Marfaux.

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 Troefne* fleurit en pyramides de fleurs blanches, pressées au bout des branches, plus petites que celles du Lilas, d'une odeur assez agréable. Il leurs succède 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 succèdent des graines noires, étant mûres, comme au précédent. Le Patois Normand & Picard leurs a conservé le nom de *Puisnes*, *Puesnes* ou *Puegues*. On peut les mettre dans les charnelles & 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 Payfagistes & 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 Dessin, 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 célèbre Oudry, Payfagiste & Peintre

d'Animaux, dont on débite les Dessins 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 vêtements 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 lumière 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 Payfagistes. 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 fidèlement. 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 scauroit altérer sans qu'il y paroisse.

Les Dessinateurs & Peintres d'Animaux doivent toujours les dessiner d'après Nature, & en faire des études particulières; 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 caractères, & 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 devoit avoir des études dans son porte-feuille, seroient:

Le Cheval.	Le Pigeon.
Le Mulet.	Le Coq & Poule.
L'Ane.	Le Paon.
Le Taureau, Vache, Veau.	Le Canard.
Le Bouc, Chevre.	Le Cigne.
Le Mouton, Belier, Agneau.	Le Hibou, Chat-Huant.
Le Chien.	La Perdrix.
Le Loup.	Le Faucon.
Le Renard.	Le Héron.
Le Chat.	Le Perroquet.
Le Cochon.	&c. &c. &c.
La Fouine.	
Le Cerf, Daim, Biche.	
Le Chevreuil.	
Le Lievre.	
Le Lapin.	
Le Chameau.	
L'Eléphant.	
L'Ours.	
Le Lion.	

Concluons que le Peintre d'Histoire doit sçavoir ou s'inf-

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.

MANIÈRE ET RACCOURCIS.

Le Maniééré 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'épau-
le. 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 feroit donc pas mal-à-propos d'éviter ces coups de Maître, allez 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 Traversière, du Haut-Bois, du Basson & du Serpent. La voici:

Etendue de la Flûte Traversière, 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 troisième 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 lèvres 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 lèvres, tant qu'on peut aller. On peut cependant fixer l'étendue raisonnable de l'instrument à deux octaves & trois tons.

F I N.



T A B L E

DES MATIERES GENERALES,

Dans lesquelles sont renfermées plusieurs autres qui y ont rapport.

A

<i>Agriculture,</i>	Page 476
<i>Algebre & Logarithmes,</i>	347
<i>Alimens, les meilleurs au goût,</i>	484
<i>Anatomie,</i>	502
<i>Animaux,</i>	369
<i>Architecture,</i>	305
<i>Arithmétique,</i>	330
<i>Arpentage,</i>	295
<i>Astrologie,</i>	235
<i>Astronomie,</i>	209

B

<i>Blason, Livrées & Arbre Généalogique,</i>	105
--	-----

C

<i>Calendrier,</i>	237
<i>Chasse & Pêche,</i>	415
<i>Chirurgie,</i>	534
<i>Commerce,</i>	350
<i>Constitutions des Rois de France,</i>	94
<i>Coquillages,</i>	366
<i>Cours de Justice,</i>	88
<i>Chymie & Apothicairerie,</i>	493

D

<i>Dessin, Peinture, Sculpture,</i>	576
<i>Diamants, Pierres précieuses, Marbre,</i>	361

G

<i>Géographie,</i>	251
<i>Géométrie,</i>	281
<i>Grammaire,</i>	544
<i>Gravure,</i>	597
<i>Guerre,</i>	133

I

<i>Jardinage,</i>	456
<i>Jeux,</i>	670
<i>Imprimerie,</i>	555
<i>Instrumens de Musique,</i>	626

L

<i>Loix, Coutumes & Droit,</i>	69
<i>Luts & Mastics,</i>	695

M

<i>Marine & Guerre sur Mer,</i>	169
<i>Mécanique,</i>	328
<i>Médecine,</i>	517
<i>Métaux, Minéraux, Marcassites,</i>	360
<i>Musique exécutante,</i>	601
<i>Mythologie,</i>	194

N

<i>Nivellement,</i>	301
---------------------	-----

O

<i>Ordres de Chevalerie,</i>	55
------------------------------	----

P

<i>Particularités du Royaume de France,</i>	124
---	-----

732		T A B L E.	
<i>Perspective Pratique,</i>			585
<i>Physique, des Elémens,</i>			241
<i>Plein-Chant,</i>			663
<i>Poésie,</i>			564
R			
<i>Receptes d'Usage,</i>			699
<i>Religion Catholique,</i>			I
T			
<i>Titres & Armes des Puissances Souveraines,</i>			113
<i>Titres des différents Etats,</i>			121
U			
<i>Universités & Avocats,</i>			62

SUPPLEMENT.

A	
<i>A</i> <i>Rithmétique,</i>	720
<i>Astronomie,</i>	717
C	
<i>Calendrier,</i>	719
<i>Coquillages, quelques Réflexions,</i>	722
D	
<i>Dessain & Peinture,</i>	724
E	
<i>Eaux & Forêts, sur les Morts-Bois,</i>	723
<i>Eglise Militante, Couleurs,</i>	707
<i>Élection & Couronnement des Empereurs d'Allemagne,</i>	712

T A B L E.		733
G		
<i>Gravure, nouvelle façon de calquer,</i>		728
M		
<i>Musique,</i>		728
S		
<i>Sacre & Couronnement des Rois d'Angleterre,</i>		715

Fin de la Table.

E R R A T A.

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	dessein lisez dessein.
148	25	335 lisez 330.
175	1	Juffan lisez Jusfan.
319	18	effacez <i>Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes,</i> & commencez la matiere : Les autres étages sont composés de <i>Chambres à coucher, Cabinets, Garde-rob.</i>
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	pellus lisez quintes.
666		troisieme & quatrieme portée : à ces deux portées la clef de <i>fa</i> 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. Degrés 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. Grossueur 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. Première Planche de Perspective,	588
XX. Deuxième Planche de Perspective,	592
XXI. Troisième Planche de Perspective,	596
XXII. Le Violon,	634
XXIII. Flûte & Hautbois,	635
XXIV. Pardessus de Viole,	636
XXV. Le Basson,	638
XXVI. Le Clavecin,	640
XXVII. Le Serpent,	641
XXVIII. L'Orgue,	642
XXIX. Trompette & Timbale,	644
XXX. Fife & Tambour,	645
XXXI. Trompe, ou Cor-de-chasse, & Clarinet,	646
XXXII. Poche, Mufette, & 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. Triètrac, Echecs,	682
XXXIX. Instrumens des Jeux d'exercice,	694

Forme des Lettres depuis le cinquième siècle jusqu'à présent, 550
Tableau des vingt-un Corps de Caractères servant à l'Imprimerie, 551



APPROBATION.

J'ai lu par ordre de Monseigneur le Chancelier, un Livre intitulé, *Notionaire, ou Memorial 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: LA 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 étrangère 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 caractères, conformément à la feuille imprimée attachée pour modèle 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 Bibliothèque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle de notre 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 Règlement de 1723. A Paris ce 26 Septembre 1760.

Signé G. SAUGRAIN, Syndic.

