

# Le chemin de l'honneur , jeu d'armoiries...

Ménéstrier, Claude-François (1631-1705). Le chemin de l'honneur , jeu d'armoiries.... 1672.

**1/** Les contenus accessibles sur le site Gallica sont pour la plupart des reproductions numériques d'oeuvres tombées dans le domaine public provenant des collections de la BnF. Leur réutilisation s'inscrit dans le cadre de la loi n°78-753 du 17 juillet 1978 :

- La réutilisation non commerciale de ces contenus est libre et gratuite dans le respect de la législation en vigueur et notamment du maintien de la mention de source.

- La réutilisation commerciale de ces contenus est payante et fait l'objet d'une licence. Est entendue par réutilisation commerciale la revente de contenus sous forme de produits élaborés ou de fourniture de service.

[CLIQUER ICI POUR ACCÉDER AUX TARIFS ET À LA LICENCE](#)

**2/** Les contenus de Gallica sont la propriété de la BnF au sens de l'article L.2112-1 du code général de la propriété des personnes publiques.

**3/** Quelques contenus sont soumis à un régime de réutilisation particulier. Il s'agit :

- des reproductions de documents protégés par un droit d'auteur appartenant à un tiers. Ces documents ne peuvent être réutilisés, sauf dans le cadre de la copie privée, sans l'autorisation préalable du titulaire des droits.

- des reproductions de documents conservés dans les bibliothèques ou autres institutions partenaires. Ceux-ci sont signalés par la mention Source gallica.BnF.fr / Bibliothèque municipale de ... (ou autre partenaire). L'utilisateur est invité à s'informer auprès de ces bibliothèques de leurs conditions de réutilisation.

**4/** Gallica constitue une base de données, dont la BnF est le producteur, protégée au sens des articles L341-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

**5/** Les présentes conditions d'utilisation des contenus de Gallica sont régies par la loi française. En cas de réutilisation prévue dans un autre pays, il appartient à chaque utilisateur de vérifier la conformité de son projet avec le droit de ce pays.

**6/** L'utilisateur s'engage à respecter les présentes conditions d'utilisation ainsi que la législation en vigueur, notamment en matière de propriété intellectuelle. En cas de non respect de ces dispositions, il est notamment passible d'une amende prévue par la loi du 17 juillet 1978.

**7/** Pour obtenir un document de Gallica en haute définition, contacter [utilisationcommerciale@bnf.fr](mailto:utilisationcommerciale@bnf.fr).

LE  
CHEMIN  
DE L'HONNEUR,  
I E V  
D'ARMOIRIES;

*Dedié à S. A. E. Monseigneur le Prince  
de Baviere.*



*anc. 7.  
2509.*

A LYON,  
chez BENOIST CORAL, rue Merciere  
à la Victoire.  
M. DC. LXXII.  
*Avec privilege du Roy.*

0700

34584



A MONSEIGNEVR,  
MAXIMILIEN EMANVEL,  
PRINCE ELECTORAL  
DE BAVIERE,

Fils de son Altesse Electorale,

MONSEIGNEVR  
FERDINAND MARIE,  
Duc des deux Bavieres & du  
Haut Palatinat; Comte Palatin  
du Rhein, Prince de l'Empire  
Romain, Landgrave de Leich-  
temberg, &c.

**M**ONSEIGNEVR,

*Le chemin de l'honneur est la  
route que vos Ancestres ont tenuë*

## EPISTRE.

*pour marquer à vostre Altesse Ele-  
ctorale celle qu'elle deuoit tenir. La  
disposition qu'elle a pour la Vertu &  
pour les belles actions, nous promet  
qu'elle ira aussi auant que ces Heros  
sont allez, & qu'elle remettra vn  
iour dans sa famille vne dignité  
que l'on y a vûe autrefois. La for-  
tune qui luy presente le monde en  
image en ses armoiries la destine à  
le gouverner, & l'education qu'elle  
reçoit d'un Pere & d'une Mere,  
qui luy inspirent des sentimens  
dignes de sa haute naissance, nous  
fait attendre d'elle des actions peu  
communes. L'admiray MONSEI-  
GNEVR la viuacité de vostre esprit,  
& la solidité de vostre iugement  
dans ces réponses aussi sages qu'in-  
genieus*

## EPISTRE.

genieuses, que vostre Altesse donna aux demandés que ie luy faisois par les ordres de Madame la Duchesse Electorale. Vous voyant avec Madame la Princesse vostre Sœur à ses costez, ie la considerois comme cette Ancienne Deesse que les Poëtes ont fait mere d'Apollon & de Diane. Les diuerses langues que vous parliez l'un & l'autre avec tant de grace, & les belles choses que vous me dites me persuaderent de ce rapport. Apres un voyage assez long où i'auois vû une partie de l'Europe, ie fus obligé d'auoier que ie n'auois rien vû de si merueilleux que vos Altesces, & que Schleissen n'estoit pas moins glorieux que l'Isle de Delos, ny

## EPISTRE.

*Munich moins illustre que l'ancienne Grece qui eut tant de Heros, & de divinitez sçauantes.*

*Ce n'est qu'un jeu que ie presente à V. A. mais ce jeu est l'image d'un autre que vos ancestres n'ont pas jugé indigne de leurs soins ; ie veux dire des Tournois, & de ces divertissemens militaires où l'adresse & la valeur s'exercent, & se disposent à de veritables combats. Ce furent les premiers Heros qui establirent ces jeux dans la Grece, les Romains les pratiquerent apres eux, & un Empereur les renouvella en Allemagne pour entretenir la Noblesse, & pour la rendre plus adroite en tous les exercices de la guerre. Icy V. A. apprendra ce qui fait*

## EPISTRE.

*fait les marques d'honneur de toutes les nations de l'Europe, & si Palamede inventa le jeu des Echecs au siege de Troye, pour delasser les chefs des troupes qui assiegerent cette ville, & pour leur apprendre en les diuertissant les ruses qui se pratiquent à la guerre, vous ne ferez rien qui soit indigne du rang que vous tenez dans le monde quād vous donnerez quelques heures à ce diuertissement. Ce peut estre vn delassement honeste de vos applications à l'estude, & ie m'estimeray heureux si V. A. se souvient quelquefois en se diuertissant qu'elle a iusques au cœur de la France des personnes qui la reuerent, & entre les admirateurs de ses qualitez*



EPISTRE.

*litez heroïques un adorateur respec-  
tueux, qui fera toujours gloire de  
publier qu'il est,*

MONSEIGNEUR,

*De V. A. E.*

Tres-humble, tres-obeïssant,  
& tres fidelle seruiteur  
M. I.



# LE CHEMIN DE L'HONNEUR, IEU D'ARMOIRIES.



E Ieu qui est vne imitation du Ieu de L'oye ; pour apprendre le Blason en se divertissant , represente la pluspart des Figures , qui entrent en Armoiries avec les Marques d'honneur des Principales dignitez de l'Eglise , de la Robe , & de l'Espée , qui sont les voyes les plus ordinaires par lesquelles la Noblesse , & les Armoiries s'acquierent.

Il est de forme ovale en evolution pour apprendre que c'est des Tournois, & des anciens jeux du Cirque , que les devises, les livrées, & le Blason nous sont venus. C'est ce que marque encore ce Cavalier armé pour le Tournoy, qui est au milieu de la lice.

Les quatre voyes par lesquelles on peut acquerir les Armoiries, y sont aussi exprimées. La succession par cette evolution en ovale, qui represente la descendance

cendance de Pere à fils des familles Nobles. L'entrée aux dignitez, la guerre, & le bien-fait du Prince.

I. On jouë avec deux Dez, qui au lieu des points ordinaires, sont marquez des Emaux du Blason distribuez en leur six Fasces, afin que jettant metal & couleur, on puisse entrer dans le chemin de l'honneur, & blasonner les armoiries qui se trouvent de mesmes Emaux. Par ce moyen il n'y a que huit sortes de coups, qui puissent estre bons.

- |                      |    |                |
|----------------------|----|----------------|
| 1. Or & Azur.        | ou | Jaune & bleu.  |
| 2. Or & gueules.     |    | Jaune & rouge. |
| 3. Or & sinople.     |    | Jaune & vert.  |
| 4. Or & sable.       |    | Jaune & noir.  |
| 5. Argent & azur.    |    | Blanc & bleu.  |
| 6. Argent & gueules. |    | Blanc & rouge. |
| 7. Argent & sinople. |    | Blanc & vert.  |
| 8. Argent & sable.   |    | Blanc & noir.  |

Quand les deux dez se trouveront tournez de quelqu'une de ces manieres, on se marquera sur le premier ecusson Marqué des mesmes Emaux, & en mesme temps celuy qui a joié avec vne petite Lance en main touche cét ecusson, & dit, par exemple, *Je touche à l'Ecu de la Maison de Cornaro, parti d'or & d'azur.*

II. Si du premier coup on iette or & argent,

argent , ou jaune & blanc , on ira d'abord à l'Ecu de Ierusalem qui est composé de ces deux metaux , qui font des armoiries à enquerre , comme parlent les Maistres de l'Art du Blason , & on dira en mesme temps, CROISADE DE IERUSALEM, DIEV LE VEVT, & si l'on demande pourquoy on dit ces mots , on répondra que Godefroy de Boiillon chef de la celebre Croisade qui se fit pour delivrer la Terre sainte des mains des Sarrazins , prit pour cry de guerre de cette expedition , DIEV LE VEVT , & s'estant rendu maistre de la Ville de Ierusalem , il prit ces armoiries de metal sur metal ; afin que ceux qui les verroient , & qui demanderoient la cause de cette pratique contraire aux lois heraldiques , apprissent qu'il avoit fait à dessein pour faire connoître qu'il avoit pris Ierusalem.

En quelque coup que ce soit que l'on amene ces deux metaux , pourvû qu'on n'ait pas encore passé l'Ecu de Ierusalem on s'y va placer , & on tire vne des marques du jeu pour les frais de son voyage; mais si apres l'avoir passé on iette encore les mesmes Emaux , on y retournera comme Pelerin , & on fait offrande au  
S.Sepul

S. Sepulchre mettant vne marque au jeu, & demeurant vn coup sans jouer pour attendre vne occasion fauorable d'en sortir. quand on aura passé la premiere dignité qui est celle de President on ne retourne plus à Ierusalem, quand on iette or & argent, mais on perd seulement le coup, comme quand on amene couleur & couleur, sinon que l'on aille à Ruffola apres auoir passé le Connestable, iettant azur & gueule, auquel cas pour enquerir on retourne à Ierusalem à cause de la fausseté des armes.

III. Autant de fois que l'on iette couleur & couleur, le coup est perdu, & l'aduersaire doit dire, **FAUSSETE**. Pour faire cōnoître qu'il n'est pas permis de mettre en armoiries couleur sur couleur, & on demeure vn coup sans jouer; mais si les deux Dez, sont tournez de mesme couleur, ou de mesme metal, comme or & or, bleu & bleu, que l'on dit azur & azur, on perd seulement ce coup là qui ne sert de rien.

IV. Quand on arrive aux premiers honneurs, c'est à dire aux armoiries de President, premier President, Chancelier, Chevalier, Marechal de France, & Connestable, on joue deux fois de suite.

V. Quand

V. Quand celuy qui joüe va toucher au mesme ecusson, où vn autre est déjà placé, celuy que l'on en chasse, doit payer & prendre la place de celuy qui l'a chassé.

VI. Quand on arrive à Roture, l'adversaire doit chasser honteusement celuy qui a fait Roture, & apres deux coups qu'il demeurera sans joüer le faire payer pour se rehabiliter en recommençant.

VII. Qui arrive à Bastardise paye, & attend vn coup de joüer demandant legitimisation.

VIII. Qui arrive à famille esteinte paye, & attend deux coups de joüer demandant de relever banniere pour prendre le nom, & les armes de la maison esteinte.

IX. Qui arrive à felonnie paye, & y demeure prisonnier, comme traistre dégradé de Noblesse, dont les armoiries ont esté brisées, & ne s'en peut plus tirer, qu'vn autre ne tombe dans le mesme crime prenant sa place.

L'Ecusson de Maison esteinte est renversé; parce qu'on l'enterre avec le dernier de la famille, & on le represente renversé sur son tombeau. Celuy de felonnie est renversé & brisé; parce que  
l'execu

l'exécuteur de justice le foule aux pieds, & le brise, quand vn Gentil'homme est déclaré traistre & dégradé de Noblesse.

X. On peut gagner en trois manieres, ou arrivant au Pavillon Royal de France, ou à celui de l'Empire, ou à la Chaire de S. Pierre. Qui depuis l'écuffon du Connestable iette deux fois de suite or & azur a gagné; parce que la premiere fois il arrive aux armoiries du Dauphin, & doit dire MONT-IOYE S. GEORGE, qui est le cry de guerre des Dauphins, deslors il ne peut plus reculer, perdant seulement les coups ausquels il iette autre chose qu'or & azur. Quand il touche enfin au Pavillon Royal il dit, MONT-IOYE S. DENIS, qui est le cry de France, & tire le jeu.

XI. Si estant arrivé au Connestable, ou aux écuffons qui le suivent, il iette tout autre chose qu'or & azur, il peut prendre le parti qu'il voudra de l'Eglise, ou de l'Espée, se plaçant ou d'vn costé ou d'autre sur l'Ecu des Emaux qu'il a iettez, & alors il doit dire, JE PRENS LE PARTI DE L'EGLISE, ou bien JE PRENS LE PARTI DE L'ESPEE. Quand du costé de l'Eglise on est arrivé au Cardinal on ne recule plus, de mesme quand

on est arrivé à l'Electorat de Baviere du costé de l'Espée ; parce que le Cardinal & l'Electorat sont les degrez les plus proches à la Papauté & à l'Empire : pour les autres quand on y est arrivé, & que l'on iette des Emaux qu'on ne trouve plus en avançant, il faut reculer sur les mesmes Emaux, par Exemple, estat à l'Archevêque, dont les armoiries sont or & sinople, si on le iette vne autrefois il faudra reculer à Bourlon, ainsi des autres : & s'il arrive que l'on recule au delà du parti que l'on avoir pris de l'Eglise ou de l'Espée, on peut changer de parti si l'on veut en avançant de nouveau.

XII. Quand apres avoir passé le Connestable, on amenera azur & gueules, on ira à Ruffola, & parce que l'Ecu est à enquerir de couleur sur couleur, on reculera à Ierusalem. Si on amene sinople & sable, on fera roture pour laquelle on payera, & apres il faudra recommencer.

XIII. On peut jouer deux, trois ou quatre, & mesme plus grand nombre si l'on veut, quoy que la confusion est vn peu à craindre en vn plus grand nombre de joueurs.

XIV. Si



XIV. Si l'on n'a pas des dez marquez des Emaux du blason, on peut iouïr avec les ordinaires determinant les couleurs par les points.

*Or.**Gueules.**Argent.**Sinople.**Azur.**Sable.*

**ARMOIRIES BLASONNÉES.**

CORNARO, parti d'or & d'azur.

ZVLIANI, coupé d'argent & de sinople.

FIRMO, tranché d'or & de gueules.

N. taillé d'argent & de sable.

TORNAQUINCI, écartelé d'or & de sinople.

GVIDI, écartelé en sautoir d'argent, & de gueules.

GALILEI, parti, coupé, & tranché d'argent & d'azur.

BASADONA, parti, coupé, tranché, taillé d'argent & de sable.

CHASTELLIER, d'or au chef de sable.

MEYSERIA, de sinople au pal d'argent.

DE VAVL, de sable à la bande d'argent.

VILLIER LA FAYE, d'or à la fasce de gueules.

RAPPACH, d'argent à la barre de gueules.

VASTINES, d'argent à la bordure d'azur.

GORREVOD, d'azur au chevron d'or.

LA GVICHE, de sinople au sautoir d'or.  
BRETAGNE, d'Hermine, ou d'argent aux  
Mouchetures d'hermine de sable.  
LOHEAC. Vairé d'argent & d'azur.  
VENTADOVR, échiqueté d'or & de  
gueules.  
CHANTELOV, lozangé d'or & de sable.  
GENEVE, cinq points d'or equipolez à  
quatre d'azur.  
CRESPIN DV BEC, fuselé d'argent & de  
gueules,  
MONCEAV, d'argent fretté de sinople.  
CRVSSOL, fascé d'or & de sinople.  
IERVSALEM, d'argent à vne croix po-  
tencée d'or accompagnée de quatre  
croisettes de mesme.  
HOTMAN, parti emanché de huit pieces  
d'argent & de gueules.  
PELLOT, de sable à vne tierce d'or.  
CORMES, d'argent à 3. jumelles de sable.  
CHARLOT, d'argent à l'orle d'azur.  
ARCES, d'azur au franc quartier d'or.  
VAUGRIEYSE, de sinople à la croix  
d'or.  
OFFERBACH, de sinople à la barre ondée  
d'argent.  
HAMEYDE, d'or à trois hameides de  
gueules.  
N.... Or & Sinople Felonnie.

BRIEVE

10 *Le Chemin d'honneur*,  
BRIEVX, d'argent à trois tourteaux de  
sable.

VIRIEV, de gueules à trois vires d'argent  
l'une dans l'autre.

MALESTROIT, de gueules à neuf besans  
d'or 3.3.3.

LOOSE de sinople à neuf billettes d'ar-  
gent 3.3.2.1.

SOVYNERET, de sable à trois rustres d'or.

COVVRAN, d'or à sept macles d'azur  
3.3.1.

FONTENAY, d'azur à cinq annelets d'ar-  
gent en sautoir.

COSSE, de sable à trois fasces danchées  
par le bas, ou 3. feuilles de scie d'or.

MESSIRE NICOLAS PRVNIER MARQUIS  
DE VIRIEV, PRESIDENT AV MOR-  
TIER, de gueules à la tour donjonnée  
d'argent, l'ecu soutenu du manteau  
fourré de petit gris, couronné du  
mortier, marque de President.

DES ECVRES, de sinople à la croix an-  
crée d'argent, chargée en cœur d'une  
estoile de sable.

DV HOVLLE de sinople à la croix en-  
gressée d'or.

MALET SIRE DE GRAVILLE, de gueules  
à trois fermaux d'or.

GERESME, d'azur à 3. fers de moulin d'or.

BRIE

**BRIE SABLONNIERE**, d'azur à deux haches d'armes addossées & posées en sautoir d'argent.

**MESSIRE GVILLAVMB DE LAMOIGNON**, PREMIER PRESIDENT AV PARLEMENT DE PARIS, lozangé d'argent & de sable au franc quartier d'Hermine, l'écu embrassé du manteau d'écarlate fourré d'hermine & de petit gris avec les 3. galons d'or sur le reply, le mortier de velours noir à double galó d'or.

**AMELOT** d'azur à 3. cœurs d'or & vn Soleil de mesme en chef.

**FEIRTAGER** de sable à deux croissans addosséz d'argent.

**BAVX** de gueules à l'Estoile de seize rais d'argent.

**LVSAC** de sable à neuf Estoiles d'or.

3.3.3.

**CHOMEDAY** d'or à 3. flâmes de gueules.

**MESSIRE PIERRE SEGVIER**, CHANCELIER DE FRANCE, d'azur au chevron d'or accompagné de deux Estoiles de mesme en chef, & d'vn Agneau d'argent en pointe, le mortier de toile d'or rebrassé d'hermine sur l'écu, les deux massés passées en sautoir derrière l'écu, & le manteau fourré d'hermine.

GILZE

**GILZE**, de sinople à trois fasces ondées & flottées d'argent.

**GENAS**, d'or au genest de sinople.

**MARCILLAC**, d'azur à trois roses d'or.

**LA MOTHE BLEQVIN**, d'or à la quintefüille de sable.

**ARTEVELDE**, de sable à trois guirlandes d'argent.

**ECHTER**, famille esteinte en Franconie, d'azur à la bande d'argent chargée de trois annelets d'azur.

**REVOL**, d'argent à trois treffles de sinople.

**CREQVY**, d'or au crequier de gueules.

**NEPVEV**, d'azur à trois pommes de pin d'argent.

**DV BVISSON**, d'or à trois buissons de sinople.

**COMINGES**, de gueules à quatre otelles d'argent en sautoir.

**TANQVES**, d'or à trois tanches de gueules.

**ROVHAULT**, d'argent à six coquilles de sinople mises en orle.

**COLBERT**, d'argent à vn serpent tortillé en pal d'azur.

**PORCELET**, d'or à vn porcelet de sable.

**DE DRAC**, d'or au dragon de sinople couronné de gueules.

**BAR**

BAR, d'azur à deux bars addossez d'or.

M. LE MARECHAL D'HVMIERE, d'argent fretté de sable, l'ecu embrassé du manteau doublé d'hermine, & armoyé, comme l'ecu sur les replis.

CHASTEIGNER ROCHEPOZAY, d'or au lion posé de sinople.

CIREY, d'azur à deux levriers rampans, & affrontez d'argent accollez de gueules bouclez & cloüez d'or.

COCHEFILET, d'argent à deux leopards de gueules.

LANNOY, d'argent à trois lions de sinople.

BRETIGNY, d'or au lion dragonné de gueules.

LEON, d'or au Lion morné de sable.

MESSIRE ANNE DE MONTMORENCY, CONNESTABLE DE FRANCE, d'or à la croix de gueules cantonnée de seize Alerions d'azur.

IMPERATRIS, d'argent à l'aigle eployé de sable.

BOURLON, de sinople au rais d'écarboucle d'or.

ERPINGHAM, de sinople à l'ecusson d'argent & 8. merlettes de mesme en orle.

BASTARDISE, écartelé de gueules, & d'argent au filet de sable brochant sur le tout.

M. LE

M. LE DUC D'ORLEANS, d'azur à trois fleurdelys d'or au lambel d'argent, cét ecuffon est pour argent & azur.

RUFFOLA, d'azur à la bande de gueule.

ROUVRE, parti de sinople, & de sable à divers outils de mestiers.

M. LE DAUPHIN, écartelé de France, & de Dauphiné avec la couronne des Dauphins, & les colliers des ordres, comme Chevalier nay.

### LE PAVILLON ROYAL.

DE FRANCE.

DIE SCHADEN, d'or à vne femme de Carnation vestuë à l'Allemande, de gueules les cheveux epars tenant deux guirlandes d'argent.

DIE EBRON V Vildenberg, taillé crenelé d'argent & d'azur.

VVISSENKERKE BARON DE PELLENBERG, aux Pays bas, d'argent au fermail en lozange de gueules, avec le bonnet de Baron à la Flamande sur l'ecuffon.

CLERQUE, parti emanché d'or & de sable de huit pieces, avec la couronne de Vicomte, & la croix de S. Iaques accolée derriere l'ecu.

OIGNIES de sinople à la fasce d'Hermi- nes, & la couronne de Comte.

Bois

**BOISCHOT**, d'or à trois fers de Moulin en sautoir d'azur, la couronne de Marquis.

**BOVRNONVILLE**, de sable au lion d'argent couronné d'or armé, & lampaslé de mesme la couronne ducale.

**STIRIE**, de sinople au griffon sans ailes d'argent iettant par la bouche vn feu naturel, la couronne antique à pointes sur l'ecu.

**BAVIERE**, fuselé en bande d'argent & d'azur, le bonnet Electoral sur l'armoire.

**BOHEME**, d'argent au lion de gueules la queüe fourchée, & noüée passée en sautoir couronné d'or, la couronne Royale sur l'ecu.

**LE PAVILLON DE L'EMPIRE**, or & sable.

**LA CONGREGATION DES PRESTRES DE ROME**, d'or à la croix de sable accompagnée de quatre S. de mesme l'Estole autour de l'ecu.

**CAZVFFI**, de gueule à la fasce ondée d'argent, l'ecu embrassé de l'Aumuce de Chanoine vn calice au dessus : cet ecusson est tiré de dessus vn tombeau d'vn Chanoine de Trente.

**THESAN**, ecartelé d'or & de gueules avec la croix de Commandeur de Malthe.



**V**BALDINI, d'argent au massacre de Cerf d'azur, l'ecu a les marques de Prieur le baston bourdonné & le chappellet.

**P**ANCIATICH, d'argent & de sable avec la crosse & la mitre, Marques d'Abbé.

**G**IROLAMI, d'argent au sautoir de sinople, vne petite mitre en chef, le chapeau, la mitre, & la crosse marques d'Evéques.

**T**RIVVLCB, pallé d'or & de sinople, la croix d'Archevéque derriere l'ecu, & le Pallium autour.

**N**EVVILLE, d'azur au chevron d'or, accompagné de trois croisettes ancrées de mesme avec la double croix, pour **MESSIRE CAMILLE DE NEVVILLE**, Archevéque de Lion Primat.

**M**AYENCE, de gueules à la rouë d'or, les marques de Prelat Electeur & Seigneur Temporel, la mitre, la crosse & l'Espée.

**G**ONDY, d'or à deux masses d'armes de sable liées de gueules, le chapeau de Cardinal, pour **MONSIEVR LE CARDINAL DE RETS**.

**L**E PAPE CLEMENT X. d'azur à six Estoiles d'argent en orle vne filiere engrelée de mesme, avec la Thiare, & les clefs.

*F I N.*