<page>055v</page>

<image>http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10500001g/f116.image</image>

<div>

<cont/>

<id>p055r\_4</id>

<ab><ms><tmp><sup>espace</sup> de quinze jours</tmp></ms>. Aprés tu la romperas de bien loings<lb/>

&amp; avecq un <tl>long baston</tl> sans le regarder &amp; estant bien<lb/>

bouché en poseras où tu vouldras, ou en frotteras un<lb/>

pau dans une <env>riviere courante</env> ou un <env>abre ou herbe<lb/>

qui soict au bort</env>.</ab>

</div>

<div>

<id>p055v\_1</id>

<head>Aultre pour les <m>eaulx</m></head>

<ab><al>Tuaparc</al> nad nu <tl>top</tl> avecq <m>chaulx vive</m> qui consumera<lb/>

tout ceste pouldre aprés &amp;<exp>c</exp> </ab></div>

<div>

<id>p055v\_2</id>

<head><m>Acier<comment></comment> de damas</m></head>

<ab>Distille des <m><al>lumbris</al></m> à part &amp; de la <m>foeille de<lb/>

<pa>reforts</pa></m> à part &amp; mesle ces deulx <m>eaulx</m> <ms>aultant<lb/>

d'une que d'aultre</ms> &amp; là dedans trempe.</ab></div>

<div>

<id>p055v\_3</id>

<head>Pour cognoistre le chemin qu'on<lb/>

faict <env>en plaine mer</env></head>

<ab>Trempes un <m>ferlin</m> dans de l'<m>huile</m>, puys l'attaches à la<lb/>

pouppe du navire, de sorte qu'il trempe dans l'<m><env>eau</env></m> &amp; il fera<lb/>

une voye qui se monstrera de dix <ms>lieux</ms> pource que l'<m><env>eau</env></m><lb/>

se depart par où l'<m>huile</m> a passé.</ab></div>

<div>

<id>p055v\_4</id>

<head>Pour gect</head>

<ab>La <m>croye</m> la plus recentem<exp>ent</exp> tirée de sa <env>pierrerer</env> est bonne pour<lb/>

le <m>plomb</m>. Mays il ne la fault point mouiller ne broyer, ains subtilier<lb/>

en pilant ou raclant &amp; passer par un <tl>tamis</tl>. Ainsy de la <m>ponce</m>, qu'il<lb/>

ne fault point broyer avecq <m>eau</m> ne corrompre de son naturel. Le <m>plomb</m><lb/>

doibt estre peu meslé d'<m>estain</m> pour seulement luy donner force, et deulx<lb/>

<ms>pars</ms> <del>d<m>estain</m> sur de</del> <m>plomb</m> sur <del>de</del> une d'<m>estain</m> ou plus.</ab>  
</div>