

DENONVILLE.

En parlant de nos gouverneurs français qui ont bien mérité de la postérité, la justice me fait un devoir de dire aussi quelques mots sur un homme qui ne fut pas moins digne que les Champlain et les Frontenac de placer son nom en tête de nos annales canadiennes.

Les infirmités et le grand âge de M. de la Barre ne lui permettant pas de pousser avec vigueur la guerre, que l'on avait déclarée aux Iroquois, le marquis de Denonville reçut ordre de le remplacer. C'était un colonel de dragons qui avait su, par son habileté et sa bravoure, mériter l'estime et les bonnes grâces de Louis XIV. Il n'eut pas plutôt en main les rênes du gouvernement qu'il se prépara aussitôt, conformément aux instructions qu'il avait reçues, à aller porter la guerre chez les sauvages des cinq Cantons; car la férocité et la hardiesse de ces barbares allaient à un tel point, qu'ils poussèrent plus d'une fois l'impudence jusqu'à égorger les alliés de la colonie sous le canon même du fort. Il résolut donc de les déromper dans la croyance où ils étaient que les Français n'étaient que des lâches, qui ne soutiendraient pas même la vue de leurs ennemis. Il y réussit. Le résultat de son expédition fut de les humilier, en les forçant à demander la paix et les mettant pour un temps hors d'état de remuer. Il ne lui fut pas difficile de comprendre que tant que ces peuples ne seraient pas domptés, l'Évangile et le commerce ne feraient aucun progrès.

La manière pleine de noblesse et de fermeté dont il en usa dans cette circonstance envers le gouverneur de la Nouvelle-York, qui cherchait à l'amuser par ses vaines prétentions, ajoute beaucoup au mérite et à la gloire qu'il s'acquiert dans son expédition; car on ne doit pas l'oublier, ce fut grâce aux intrigues du gouverneur Anglais, que la nation iroquoise devint si insolente à l'égard des Français.

Doué d'une âme noble et généreuse, M. Denonville prit la conscience et l'honneur pour guide. Il réunissait en lui tout ce qui constitue l'homme de vrai mérite et semblait avoir pris à cœur de réparer par une sage administration, la conduite répréhensible de son prédécesseur. Ami de la vertu, il montra un zèle égal, et pour l'avancement de la religion, et pour la prospérité de la colonie. Autant il était doux et bienfaisant pendant la paix, autant il était déterminé et intrépide à la guerre. Il montra plus d'une fois qu'il en avait le génie et qu'il savait user de sa bravoure surtout quand il s'agissait d'empêcher les colons de tomber dans les étreintes cruelles des Barbares. Le premier, il eut le bon esprit d'entretenir avec ceux qui partageaient avec lui l'autorité, cette union, cet-

te harmonie, si nécessaire à la tranquillité du maître et des subordonnés.

Mais l'histoire, en tenant compte de sa bonté et de sa magnanimité, se trouve aussi forcée de condamner quelques uns de ses actes. Elle aura à lui reprocher d'avoir entrepris la guerre que j'ai signalée plus haut, sans en avoir auparavant prévu les suites fâcheuses, et de l'avoir exécutée d'une manière tout-à-fait opposée aux vœux de son roi, qui, sans doute, eût désapprouvé sa conduite, s'il eût été mieux instruit de l'état des affaires. Il est aussi généralement reconnu qu'avec les seules forces dont il pouvait alors disposer, il aurait pu dompter plus facilement ses ennemis, s'il avait eu soin de remédier au manque de discipline qui régnait alors dans la milice. Il manqua quelquefois aussi de constance dans ce qu'il avait entrepris, et prêta trop facilement l'oreille à des hommes sans mérite qui ne consultaient que leur ambition.

Nonobstant ces quelques taches, on ne doit pas oublier les services importants qu'il rendit à la colonie, surtout durant les premières années de son administration. Il passa en Europe au commencement de l'année 1689, à l'occasion de la guerre qui venait de se rallumer, et dans laquelle le roi de France eut à lutter, et contre le prince Eugène qui commandait les Impériaux et contre Malborough, général des armées britanniques.

D. D.

JEU DE CARTES.

La plupart de nos confrères étant amateurs du jeu de cartes, ne nous saurons pas mauvais gré, peut-être, de voir ici quelques notes sur l'histoire de ce jeu.

Il règne une grande incertitude sur la découverte du jeu de cartes. Quelques uns en font remonter l'origine jusque vers le milieu du douzième siècle. Mais l'opinion la plus généralement reçue, c'est que ce jeu fut inventé pour distraire Charles V, en 1392, époque où ce roi fut frappé d'aliénation mentale.

Le jeu de cartes s'est rapidement répandu. On voit qu'en 1441, les cartiers de Venise présentèrent au sénat une requête, dans laquelle ils se plaignaient du tort que faisait à leur commerce l'introduction à Venise des cartes des fabricants étrangers et demandaient le privilège exclusif du débit et de la fabrication des cartes dans tous les États de la Seigneurie.

Les cartes, bien qu'elles tirent leur nom du mot latin *charta* que l'on traduit ordinairement par papier, n'ont pas été faites de cette matière dans leur origine. À l'époque où l'apparition en remonte le papier de chiffon était extrêmement rare en Europe. C'est donc sur de petits

morceaux de parchemin qu'ont dû être figurées les premières cartes.

Lorsque, vers 1470, le papier commença à devenir moins rare, il remplaça tout-à-fait le parchemin pour les cartes populaires, tandis que le parchemin fut réservé au roi et à la noblesse. Mais il y a eu des cartes faites avec d'autres matières que le papier et le parchemin. On en a vu de feuilles d'argent, de cuir, d'ivoire avec des figures dorées, etc.

Chaque carte fut dessinée et peinte à la main jusqu'au commencement du quinzième siècle. Vers ce temps, on découvrit en Allemagne un procédé plus simple et beaucoup plus économique. On fit des moules avec lesquels on reproduisait en nombre infini chaque modèle. Le commerce des cartes était alors devenu une branche d'industrie si importante, que les ouvriers qui fabriquaient ces moules formèrent un corps de métiers sous le nom de *foomschneider* (tailleurs de moules.) À près avoir tiré des épreuves du moule en bois, on les remettaient aux ouvriers qui les enluminaient à la main, au moyen de patrons découpés.

Les figures représentées sur les cartes d'aujourd'hui sont les mêmes que celles qui étaient sur les cartes de 1430, sous Charles VII. Selon un auteur qui s'est occupé de recherches sur le jeu dont je parle, les quatre rois représenteraient Alexandre, César, David et Charlemagne, emblème des quatre grandes monarchies. Les quatre dames désigneraient Rachel, Pallas, Judith et Argine. Les valets représenteraient la noblesse: et en effet ce mot n'est que la conception de *valet*, qui signifiait *Ecuyer*, homme de guerre.

Passant ensuite aux couleurs, le même auteur prétend que le cœur désigne les gens d'Église; le pique marquerait les gens de guerre; le carreau, les bourgeois, parce que leurs maisons étaient carrées; et le trèfle, les paysans.

EPIGRAMME.

Certain huissier, étant à l'audience,
Cria toujours: Paix là, Messieurs, paix là;
Tant qu'à la fin tombant en défaillance,
Son teint pâlit et sa gorge s'enfla.
On court à lui. Qu'est-ce ci? Qu'est-là?
Maître Perrin! à Paix! il agonise!
Bessiers vient: on le phlébotomise.
Lors ouvrant l'œil clair comme un brésilie,
Voilà, messieurs, dit-il, sortant de crise,
Ce qui l'on gagne à parler en public.

CONDITIONS DE CE JOURNAL.

L'*Abeille* paraît, autant que possible une fois par semaine, pendant l'année scolaire. Le prix de l'abonnement est de 2s. 6d. par année, payable d'avance par moitié: la première moitié, à la rentrée des classes, la seconde au commencement de l'année. Les Pensionnaires s'abonnent au bureau de l'*Abeille*, et les externes chez M. Adolphe Legaré. Agent à petite salle, M. Alfred Thibaudau.

P. A. MARMET, Gérant.