

# DESCRIPTION D'IRLANDE

## ET COMMENT IL FAUT ENTRER EN TOVS LES HAVRES.

**C**eluy qui veut entrer a Galway, qu'il passe entre les Isles, ou pres de terre ferme, en entrant N. E. jusques à la poincte de Galer, & continuez vostre cours N. E. jusques à l'autre poincte, & puis encores deux lieues Sud E. jusques devant la Ville de Galway, & ancrez la a 6. 7. toises, il y a par tout en c'est endroit bon fond pour ancrer, & bonne profondeur, avec de belles bayes.

Item on peut bien se mettre deca derrière les Isles a 12. toises il y a par tout bon fond pour ietter l'ancre.  
Item des Isles de devant Galway, jusques à l'Isle d'Aromen il y a environ 4. ou 5. lieues, & derrière l'Isle d'Aromen y a bonne rade, l'Isle Calos est scituë environ une lieue de Aromen vers le Sud, il y a aussi une rade derrière.

Item d'Aromen jusques au haure de Lemrick il y a environ 2. lieues vers le midy & deuant le trou il y a deux grands Rochiers, l'un est du costé Meridional du trou & se nomme Cockuyt l'autre vers le N. & est appellee le Roy il faut entrer pres de Cockuyt, & courir E. & E. quart au N. environ une lieue, jusques à ce qu'on ait tournoyé la poincte de Blaway & trois lieues de Blaway jusques au Chasteau Lamor E. S. E. & du Chasteau de Lamor jusques à Griel cinq lieues vers le Sud. De Griel jusques à Lemrick S. quart à l'Ouest 3. lieues & on iette l'ancre devant la Ville a 6. ou 7. toises, ou bien on peut ancrer devant Blaway, la ou on peut prendre un Pilote, qui vous menera devant la Ville.

Item des Isles de Galway jusques à Blasquay S. S. O. 14. lieues.

De Blasquay jusques à Dorsey S. E. 16. lieues de Dorsey jusques au Cap de Clara E. quart au S. 10. lieues.

Du Cap de Clara, jusques au Cap Vello, ou la veille poincte E. quart au N. 10. lieues.

Item deux lieues vers l'Ouest de Cap Vello y a un haure & se nomme Rossen, & entre Rossen & la poincte de Kinsal ou Cap Vello, y a une Isle dedans le bay, à l'entour duquel il faut tournoyer, & ietter l'ancre derrière.

Item quand avec l'ayde de Dieu vous voulez entrer en Kinsal, venant devers l'Est il faut scavoir qu'il y a un Rocher qu'on ne void point venant de la poincte Orientale du trou & pourtant il faudra tenir ce Rocher appelle Kock, au dehors de la Roche Kockul, si long temps jusques à ce que le Chasteau, estant au dedens du haure du costé d'Est, vienne hors la poincte Orientale du haure, & ainsi on ne peut craindre la susdicte Roche faites lors voile N. N. O. en entrant, & jectez l'ancre a 6. ou 7. toises.

Item de Kinsal jusques au haure de Korck il y a 2. lieues & dans le haure y a une Isle, ou il y a bon fond pour ancrer derrière a 8. ou 9. toises, il y a pleine Mer en Korck quand la Lune est E. quart au N. Item environ trois lieues vers l'Est de Korck y a une poincte, nommée Balicot, au derrière de laquelle on peut rader a 4. ou 5. toises.

Item de Korck jusques au haure de Iochul E. N. E. y a 4. lieues. Qui veut entrer en Iochul, qu'il prenne son cours sous l'Isle Tapul, & qu'il attende la vne arriere haute marée & lors il y a 2. toises d'eau sur le banc, faites lors voile vers N. quart à l'E. a une lieue droict vers le haure de Iochul quand vous entrez jectez devant la Ville, ou vous voulez, la fait la Lune pleine Mer. Estât Est quart au Nord. Item environ 2. lieues vers l'Est de Iochul y a une haute tour, nommée Ardimore, laquelle on void bien 3. lieues en Mer. Environ 4. lieues vers l'Est de Iochul est scituë Danganuan un haure lequel n'est pas bon, car il y faut entrer quand la Mer est pleine car quand la Mer est basse il est pour la pluspart a sec.

Item de Iochul jusques à Watervoert E. N. E. il y a 8. ou 9. lieues, & Watervoert s'estend environ le N. c'est un beau trou, au dedens du costé Occidental y a un banc, qui s'estend presques jusques à la moytie, & pourtant il faut entrer du costé Oriental, & quand on vient au de la le Chasteau lequel est sur le costé Oriental, il y a 7. toises d'eau, & quand on est au bout du banc & seicher esse, on recule vers le costé Occidental, & peut on ancrer a 4. ou 5. toise, il y a haute Marée en Watervoert quand la Lune est E. & Ouest. Vers l'Est de Watervoert y a une haute tour, nommée Balmus, au moyen duquel on peut bien cognoistre la terre.

Item on peut passer de Watervoert entre les Isles Saltes & la terre ferme.

Item il faut scavoir que entre la poincte de Watervoert jusques à Dublin, le long du costé Oriental d'Irlande, il y a quelques bancs & sablonieres, entre lesquels en quelques endroits on peut bien passer.

Item des Isles Saltes jusques au haure de Wachfort y a 4. lieues, Qui veut entrer en Wachfort qu'il tie nne la tourette, estât du costé du Nord au dedans du haure, Ouest quart au N. de soy, ainsi on passe entre le Salibanc & Wachibanc puis passez entre les deux terres & mettez au dela la poincte a 4. ou 5. toises.

Item de Wachfort jusques à Wexfort y a N. quart à l'O. 4. lieues Celuy qui veut entrer en Wexfort qu'il tie nne la villette de Wexfort, situé au costé Septentrional dedens le haure Ouest de soy, ainsi il passera entre le Wachibanc & Griel il y a 10. & 12. toises de profondeur entre les deux bancs continuez ainsi encores vers l'Ouest, & euitz la poincte Meridionale du haure, car il est pierreux, & quand vous estes entre, allez le long de la coste Meridionale jusques devant la villette de Wexfort, & ancrez a 4. ou 5. toises.

Item de Wexfort jusques à Dublin y a 4. lieues, N. & N. quart à l'Ouest. Qui veut entrer en Dublin, il faut tenir la tour, laquelle est au costé Septentrional du haure Ouest N. O. de soy, ainsi on passe entre le banc nomme Griel & la seicher esse de l'Isle Lambey, il y a 12. toises de profondeur entre deux tendez toujours vers Lambey a 7. toises & courez ainsi sur 7. toises le long de la seicher esse vers le haure, & euitz un peu la pointe Meridionale, car il y fait dangereux, & pourtant tenez la tour de Dublin laquelle regarde de le plus vers le Nord, au deux poinctes du costé Meridional, ce faisant vous ne pourrez mal faire, tournez apres pres de la seconde poincte, & reculez apres vers l'Ouest, & ancrez devant la Ville a 4. ou 5. toises d'eau.

Item soubz Lambey y a aussi une bonne rade a 7. ou 8. toises on peut aussi bien passer entre Lambey & Dagalbanc jusques dedens Dublin.

Item quatre lieues de Dublin vers le N. est le haure de Drodag celuy qui y veut entrer, qu'il face que la tour laquelle est sur le Costé Sepeentrional du haure, soit Ouest N. O. de soy, jusques à ce qu'il soit entre, & repdre puis apres vers le costé Meridional, & faire voile, & entre le terroir Meridional & l'Isle de Carol laquelle est au milieu du haure, & allez jusques devant la Ville de Drodag, & ancrer a 4. ou 5. toises. De Dublin jusques à Drodag il y a 6. lieues. Au costé Septentrional du haure de Drodag y a trois Isles. Item de Drodag jusques à Dondalck vers le N. y a 5. lieues, au costé Meridional de Dondalck y a un Chasteau, ou faut entrer pres de la terre Meridionale, & tenir la tour laquelle est au N. de Dondalck à l'opposité de la ronde poincte du costé Septentrional, comme la ligne le monstre, car de la poincte Septentrionale du haure descend une regle de Rochers & pourtant il faut faire voile pour entrer, vers & pres du terroir Meridional, jusques à ce qu'on ait tournoyé la poincte, & tendre puis apres vers le Sud en montant, & ancrer devant la Ville, a 4. 5. 6. 7. toises vers l'occident de Dondalck y a aussi 5. ou 6. Isles.