On tire au second Clavier, les Trompettes, Clairon, Prestant et Grand Cornet; au 1er Clavier, Trompette, Clairon, hautbois, Cromorne et Prestant.

On doit tirer le 2<sup>e</sup> Clavier sur le 1<sup>er</sup> et poser les deux mains sur le second.

Comme le Chant se fait à la Pédale, on tirera à la Pédale : la Bombarde, Trompette et Clairon.

Pour la fugue [...], ce sont les mêmes jeux que ci-dessus; excepté qu'il faut le Cornet de Récit au 3e Clavier, pour faire quelques parties de détail. Il sera bon de laisser ce Registre toujours tiré, afin de l'avoir au besoin.

§ II. Mélange des Jeux, art. 4.

No.4 Fugue Amaļgame du Chant du Kyrie\*



<sup>\*</sup> Kyrie « Cunctipotens ».





© Les Éditions Outremontaises - 2013

