

Les Armes, Initiation à l'Héraldique

Pierre Joubert

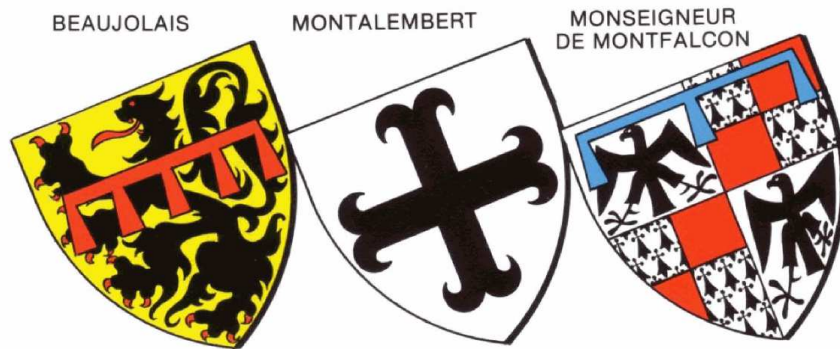
<http://virtuquatuor.free.fr/initiation%20a%20l%20heraldique.pdf>

1977 - Ouest-France

LES ARMES

Armes, écus, blasons, armoiries, legs épiques d'un passé qui a de larges prolongements dans l'actualité.

Qui n'a jamais admiré ces lions agressifs, ces aigles griffues, ces élégantes fleurs de lys et ces partitions aux couleurs éclatantes, témoins de la petite et de la grande Histoire, que l'on découvre au hasard des Châteaux, des églises, des musées, des bibliothèques ? Emblèmes des nations, des provinces, des villes, voire des petites communes. Emblèmes conservés dans de nombreuses familles, qui n'ont souvent aucune appartenance à la noblesse.



La science de ces figures, de ces emblèmes, c'est l'Héraldique. Une science qui loin d'être morte et poussiéreuse est étonnamment précise et vivante. Elle présente un ensemble de règles qui ne sont ni confuses ni hermétiques comme le croit trop souvent le commun des mortels. Ces règles sont, au contraire, simples, et parfaitement logiques. Quant au fameux langage héraldique, inventé pour décrire un blason sans le secours du dessin, s'il est bon d'en prendre connaissance à l'occasion, ne fut-ce que pour en apprécier la saveur, il n'est pas nécessaire de le connaître par cœur pour en révéler la beauté.

C'est sur les champs de bataille du Haut Moyen Âge que l'art héraldique a pris naissance. Il fut l'apanage des premiers seigneurs qui transmirent leur emblème à leur terroir et à leur descendance, mais n'en gardèrent pas le privilège. Les villes, en se libérant de leur tutelle, prirent des armes originales. Les corporations en firent autant, ainsi qu'un grand nombre de familles bourgeoises.

Les premiers blasons étaient tout fait simples, la complication vint des alliances de familles, des apports de territoires, des fillations multiples. Il fallait bien que les cadets se différencient de la branche aînée, d'où ces nombreux quartiers qui constituent parfois des figures d'une extrême richesse.

Plus qu'une science, en effet, l'Héraldique est un art. Cet art a ses règles, simples, avons-nous dit, mais rigoureuses. En les observant scrupuleusement, les anciens étaient sûrs de ne jamais composer de blasons de mauvais goût. Ce n'est pas le cas, hélas! de l'affligeant tableau de bien des emblèmes actuels : insignes militaires ou sportifs ou foisonnent les levers de soleil, les animaux à poils ou à plumes aux teintes qui se veulent réalistes, les effets de perspectives, les découpages tarabiscotés, le tout truffé de lettres fantaisistes, issues de l'abominable mode du siècle.

Ce livre est composé pour donner une information de base sur les principes traditionnels de l'Héraldique.

Nous espérons que les exemples présentés donneront à chaque lecteur le goût de repérer, d'observer, voire de collectionner, lors de ses voyages à travers notre pays ou à travers l'Europe, les emblèmes des châteaux, villes ou provinces visités. Le goût aussi de les décrire correctement car, après tout, il est aussi intéressant en voyant sur un écu une large bande verticale de dire c'est un pal de sable sur champ d'or que, devant un portail roman, de déclarer : « les voussours des archivolttes sont sculptés en pointes de diamants.

Les origines

Les conflits antiques se produisaient généralement entre peuples assez différents les uns des autres. Égyptiens, Assyriens, Grecs, Perses, Romains, Gaulois et Barbares de toutes espèces portaient tous des costumes et des équipements particuliers; il était donc peu à craindre que des guerriers d'un même camp ne puissent se reconnaître même au cours de l'assaut le plus rude.

Il en va tout différemment avec l'apparition des guerres féodales où les combattants sont de même race, portent les mêmes casques de fer battu, les mêmes casaques de cuir renforcé de clous ou de plaques de métal. Les chefs sont couverts de la broigne qui encapuchonne la tête et couvre le bas du visage. Le casque muni d'un nasal ne laisse voir que les yeux ou le haut des joues.

Un tel équipement, identique dans chaque camp, joint au manque de discipline de l'époque et à l'absence presque totale de tactique, rendait les combats particulièrement confus. Certes les adversaires hurlaient leurs cris de guerre, mais dans le fracas des armes et la mêlée générale, bien malin qui arrivait à les identifier ! À la bataille d'Hastings Guillaume dut enlever son casque pour se faire reconnaître de ses Normands qui le croyaient mort. Les boucliers étaient

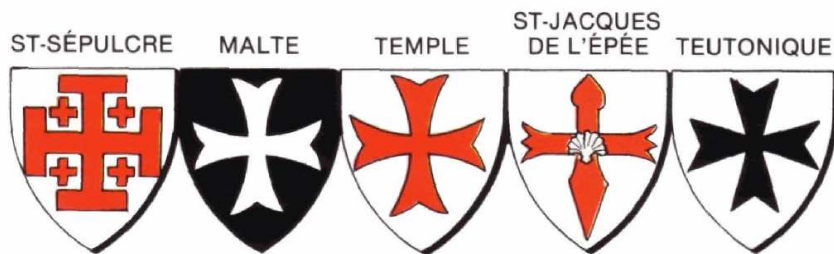
assez grands, en bois ou en cuir renforcés parfois de plaques de fer. C'est alors qu'on eut l'idée de s'en servir comme panneaux de reconnaissance ou signes de ralliement en peignant par exemple d'une couleur vive les renforts métalliques. la Fasce, le Pal, le Chevron, les Orles, voire l'Escarboucle tirent probablement leur origine de ces pièces de boucliers.

Des lors chaque seigneur eut sa marque distinctive. Cette marque apposée sur les boucliers de ses piétons était reproduite sur la bannière dont il se faisait suivre, ancêtre des drapeaux. Lui-même ne tardera pas à remplacer les dragons ou les motifs floraux qui ornaient son immense écu en amande, par ce que désormais on appellera « Les Armes » et qui va se transmettre de génération en génération.

Les croisades

Les premières croisades eurent certainement une grande influence sur le développement de l'héraldique, car s'il est impossible de fixer exactement les débuts de cet art, on constate qu'il s'est répandu dans toute l'Europe à l'époque des premières expéditions sur Jérusalem, aux cours desquelles furent mis en contact les Seigneurs et les Chevaliers venus de tous les pays de la chrétienté.

Les Croisés, nobles ou manants, avaient cousu une croix d'étoffe sur leur épaule. C'était le signe de ralliement idéal. Bon nombre de Chevaliers mirent également cette croix sur leur écu. Elle devint ainsi l'un des symboles héraldiques le plus répandu. Presque tous les blasons de familles ou de cités qui portent des croix remontent aux croisades.



Enfin des croix aux formes variées furent prises comme emblèmes par les grands Ordres militaires et religieux de Terre Sainte.

À dater de cette époque, les emblèmes se multiplient et se diversifient fleurs, animaux, objets divers, nouvelles figures géométriques apparaissent sur le blason. Le seigneur n'a pas seulement ses armes sur l'écu, mais aussi sur la cote recouvrant son armure. À sa lance, elles sont brodées sur le gonfanon. Celui-ci a l'aspect d'une bannière carrée si c'est un seigneur banneret, d'un pennon triangulaire si c'est un simple Chevalier. On le reconnaît donc forcément, et

c'est indispensable, car maintenant sa tête est complètement enfermée sous le heaume.

Pour le tournoi, et aussi quelquefois, mais plus rarement pour la bataille, le cheval est entièrement recouvert d'une housse armoriée.

À une époque qui pourrait se situer vers les règnes de Louis VI et de Louis VII, ces rois prirent pour emblème la fleur-de-lys : dès lors ce sera l'emblème de la France comme le léopard est celui de l'Angleterre, l'aigle de l'Allemagne, le lion de la Belgique. Ce lys est-il la déformation de l'abeille que Childéric Ier portait en bijou ? Vient-il de l'iris des eaux indiquant le caractère marécageux des pays d'où venaient les Francs et qui, depuis longtemps ornait déjà les sceptres royaux ? Est-il la reproduction du fer de lance, l'angon, avec ses crocs latéraux ? Toutes les hypothèses sont possibles, aucune n'étant certaine. D'abord en « semis » sur champ d'azur, le nombre des fleur-de-lys fut ramené à trois sous Charles V en l'honneur de la Sainte-Trinité.

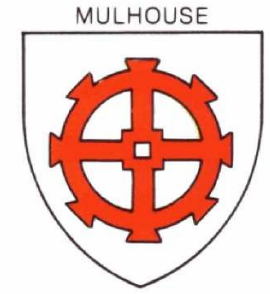
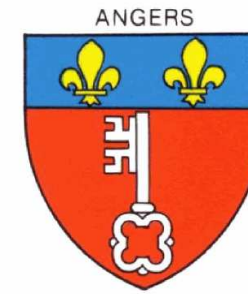
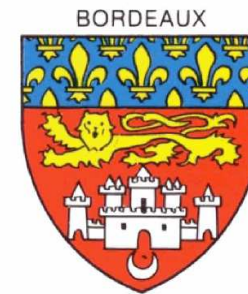
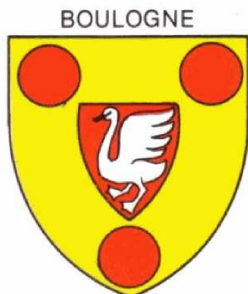
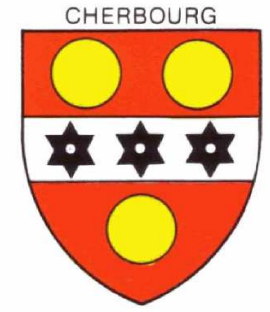
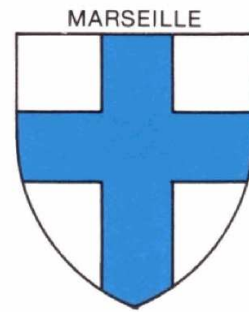
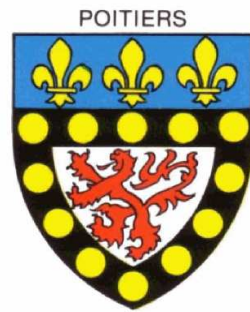
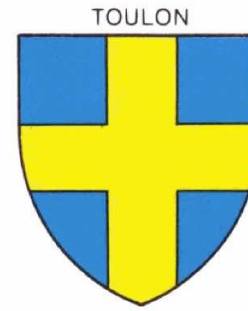
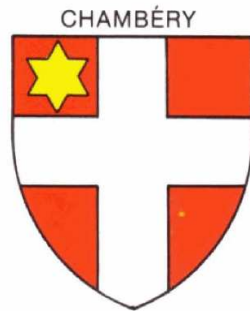
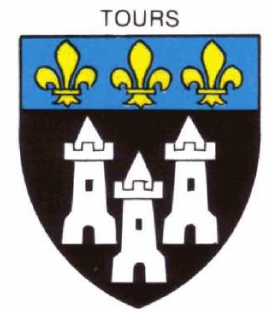
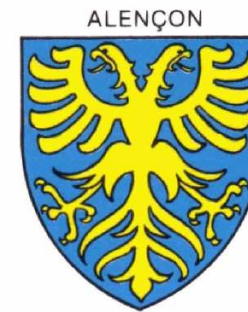
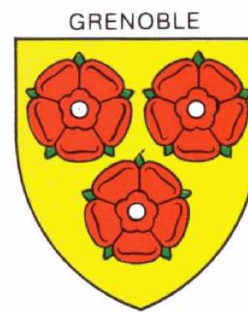
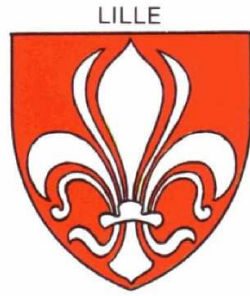
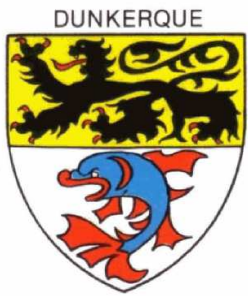
Les villes et les corporations

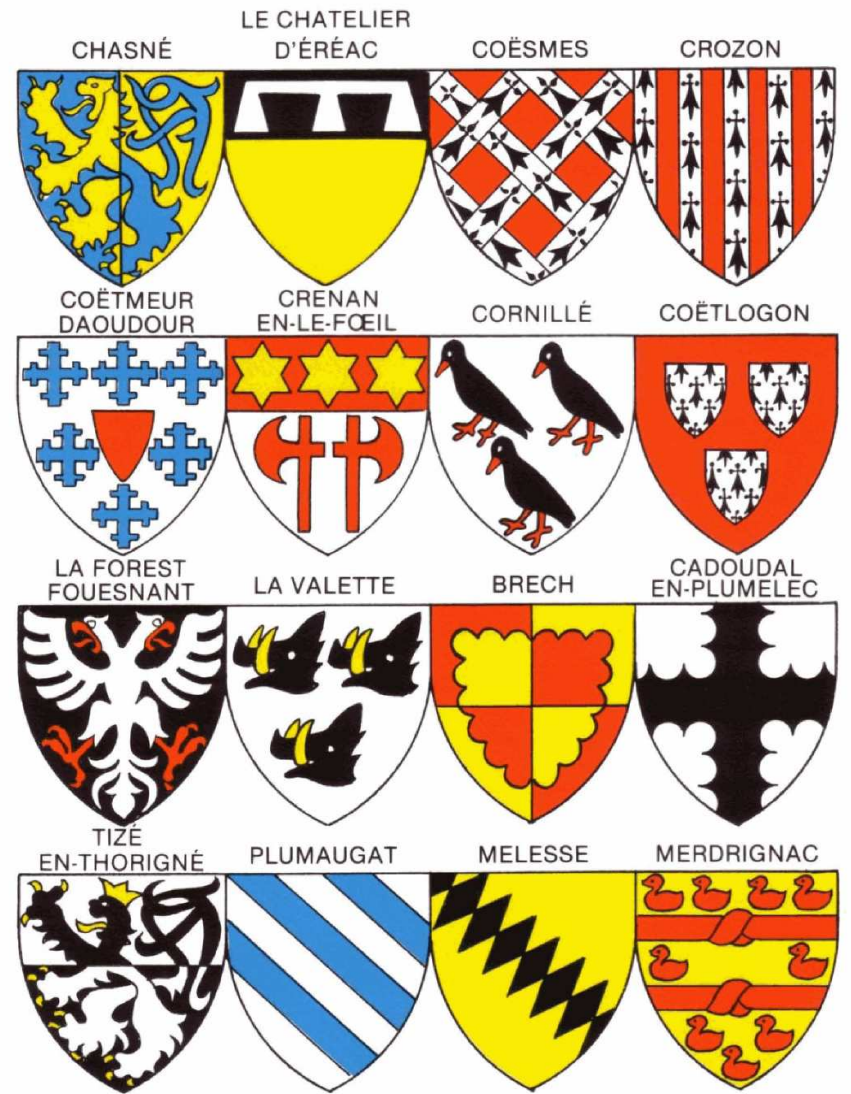
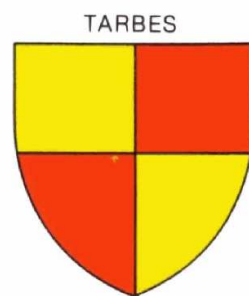
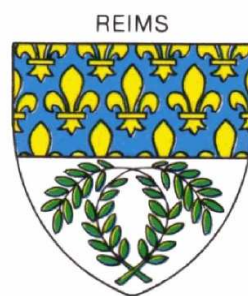
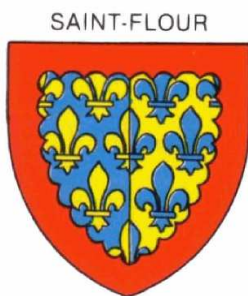
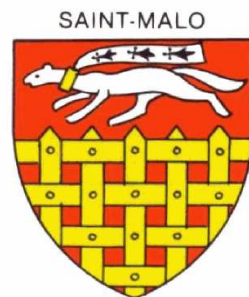
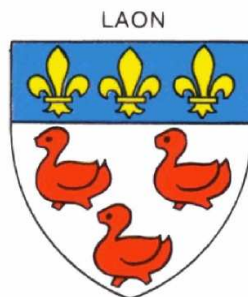
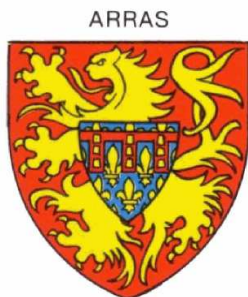
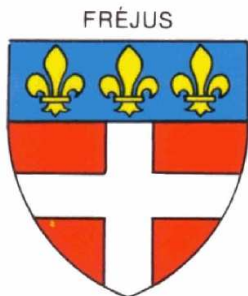
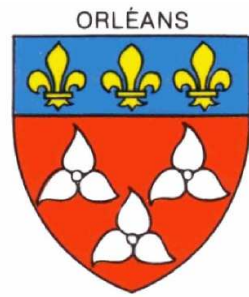
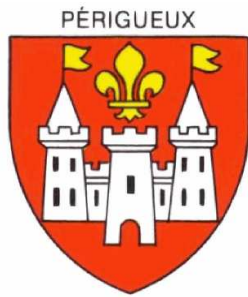
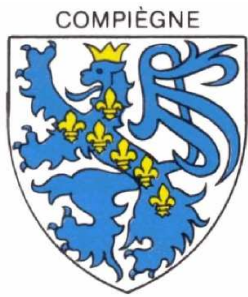
La multiplication des familles féodales va augmenter d'autant l'armorial européen. Il va alors petit à petit se produire une évolution remarquable dans l'histoire de l'héraldique : un blason qui était primitivement la marque personnelle du seigneur et de sa famille devient la marque de son domaine. Or, que pour une raison ou une autre, le seigneur quitte ce domaine, celui-ci en gardera les armes, malgré le départ du feudataire. C'est l'origine des blasons des Provinces.

Le développement du mouvement communal va provoquer une nouvelle éclosion d'armoiries. C'est un signe d'indépendance pour une ville que d'avoir des armes particulières, et si, par faveur royale, elles peuvent placer en chef le semis de fleurs-de-lys, leur orgueil est sans pareil, car elles ont droit au titre de « bonne ville » avec les privilèges qui en découlent.

Enfin, nombre de communautés et spécialement les puissantes corporations de métiers vont blasonner à leur tour leurs bannières. Celles-ci seront richement brodées, timbrées des symboles de leurs Saints Patrons ou plus souvent de leurs outils.

Les grandes villes ne sont pas seules à posséder des armes. Un grand nombre de communes plus ou moins importantes ont les leurs. Voici à titre d'exemple des blasons tirés d'un armorial de Bretagne.





Les règles DE L'HERALDIQUE

Un ensemble de règles, concernant les couleurs et le dessin de l'Art Héraldique, apparut dès l'origine. Tous insignes, emblèmes, drapeaux, écussons ou marques modernes conçus hors de ces règles n'ont pu approcher la qualité d'expression et la beauté ainsi obtenues.

Il convient tout d'abord de définir quatre mots que l'on a souvent tendance à confondre : l'écu, le blason, les armes et les armoiries.

1° L'ECU est le bouclier qui sert de support à toute figuration;

2° Le BLASON est le dessin des armes inscrites dans la forme de l'écu

3° Les ARMES sont les emblèmes héraldiques décorant indifféremment écu, bannière, tapisserie, vêtement, etc., sans être nécessairement inscrits dans la forme de l'écu

4° Le terme d'ARMOIRIES s'applique plus spécialement à l'écu accompagné de timbre, support, collier, devise, etc., ou bien à un ensemble d'écus.

Nous avons vu que l'Héraldique est née de la bataille, sur l'écu d'armes; le souci constant qui présidera au développement de cette science sera donc d'obtenir un dessin visible et reconnaissable de loin. D'où, la première et principale loi, celle des Émaux et des Métaux. Huit couleurs sont seules employées en Héraldique:

1° Les EMAUX : GUEULES (rouge), AZUR (bleu), SABLE (noir), SINOPLÉ (vert), POURPRE et ORANGE peu employées;

2° Les METAUX : OR et ARGENT.

La règle fondamentale est de ne pas mettre métal sur métal ni émail sur émail.

Il y a quelques exceptions à cette règle : les armes du royaume de Jérusalem portent une croix potencée or sur argent; sans doute est-ce parce que la règle n'existait pas lors de la première croisade. On nomme ces exceptions armes à enquerre

Chaque couleur peut être représentée en noir par des hachures conventionnelles ou des pointillés.

On peut ajouter aux huit couleurs de base la teinte dite de carnation, d'invention récente et fort peu héraldique. Elle sert à colorer les parties nues du corps humain.

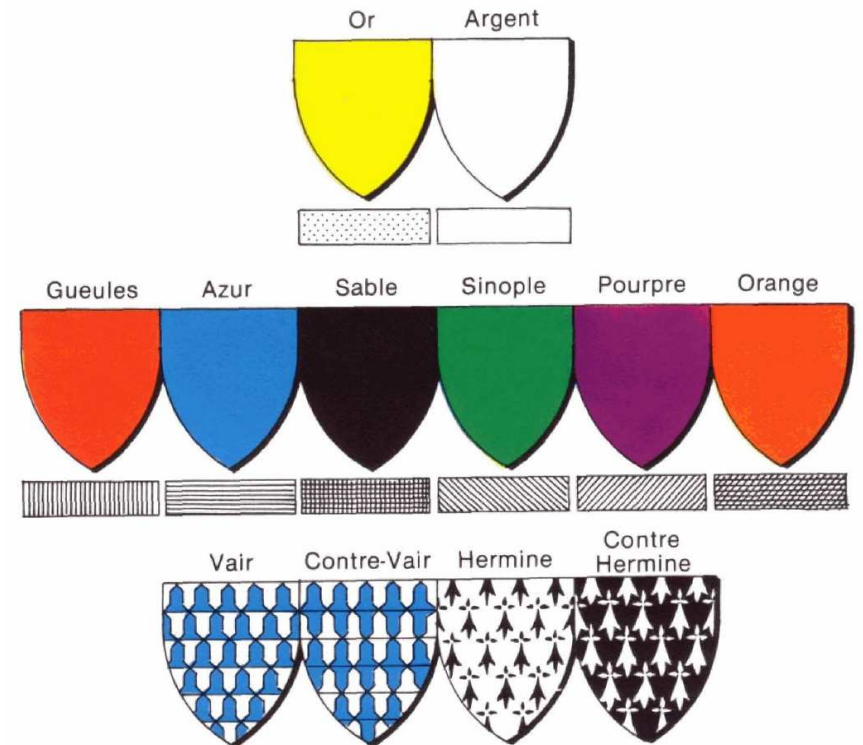
Deux FOURRURES s'ajoutent aux métaux et aux émaux

L'HERMINE est constituée par un fond d'argent avec mouchetures de sable; elle suit la règle des métaux.

Le VAIR est la représentation stylisée d'une fourrure que l'on portait au Moyen Âge et qui était faite de dos et de ventres d'écureuil alternés; il est toujours azur et argent et s'assemble indifféremment avec métal ou émail. Le VAIRE est de même dessin que le vair, mais avec d'autres émaux; on énonce alors les couleurs : par exemple vairé de gueules et d'or.

Dans le CONTRE-VAIR, une rangée ou tire sur deux est renversée. Le CONTRE-HERMINE est un champ de sable à mouchetures d'argent.

La règle des émaux et métaux ne concerne que les grandes surfaces. On peut aussi mettre dans un écu à plusieurs partitions des métaux ou des émaux côte à côte : telles les armes de Paris portant chef d'azur sur champ de gueules.

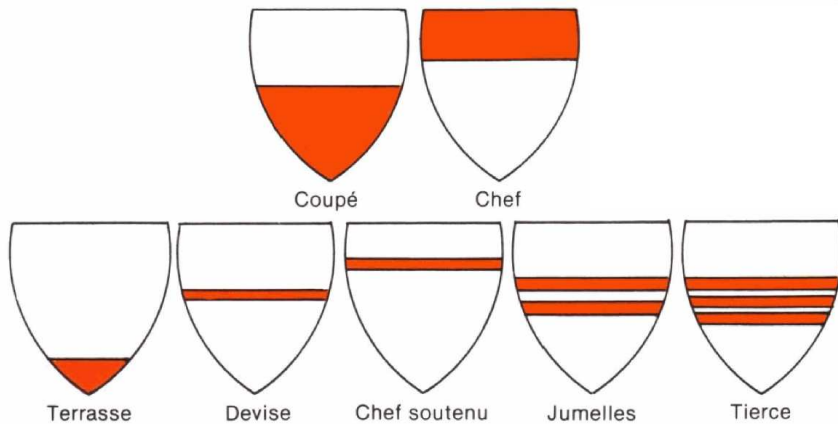


Partitions et traits

Lorsque plusieurs émaux forment le champ de l'écu, les divisions se nomment partitions, ou pièces honorables. Il semble que l'origine des partitions vienne des divisions du fond de l'écu par peinture, tandis que les dessins des pièces honorables seraient dus aux ferrures rapportées et peintes des premiers boucliers.



L'écu se regarde comme une figure humaine : son flanc dextre est à notre gauche et son flanc senestre notre droite.



La division en six parties du fascé et du palé est une division type, il est donc inutile d'en énoncer le nombre. Au-delà de neuf divisions, le fascé et le palé donnent le burelé et le vergeté.

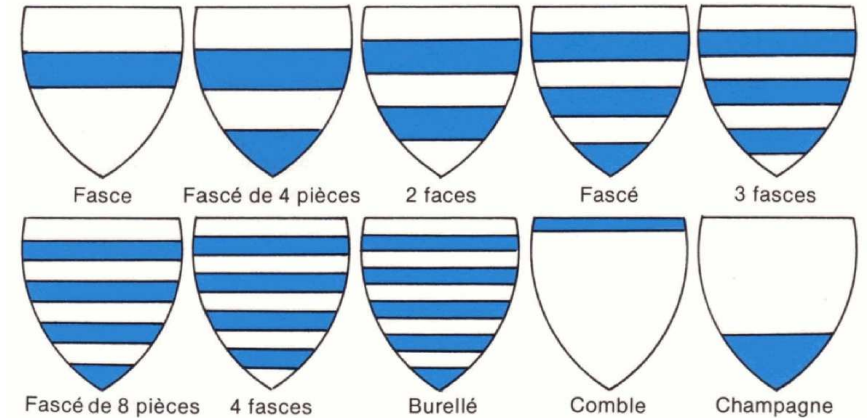


Pièces Honorable

Le FASCE, le BURELE, L'ÉCARTELÉ sont des partitions.

Les FASCES, les PALS, les CROIX sont des pièces honorables.

horizontaux



verticaux

Le pal aminci se nomme vergette ; la fasce amincie devient devise, jumelles ou tierce selon le nombre ; le chef dont le bas est bordé d'une devise d'un autre émail est dit soutenu.

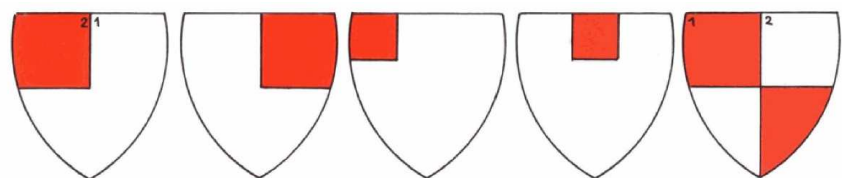


Parti Adextré

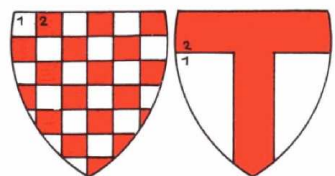


3pals Palé de 8 pièces 4 pals Vergeté Vergette

Recouplement des traits

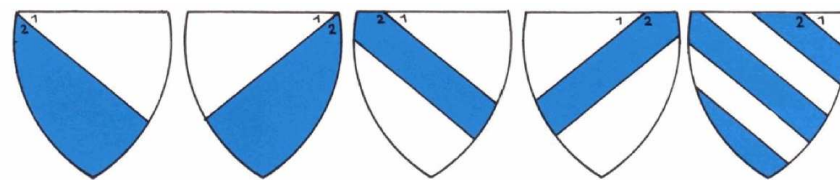


Franc-quartier Franc-quartier senestre Canton Canton du chef Écartelé



Échiqueté Chef-pal

traits

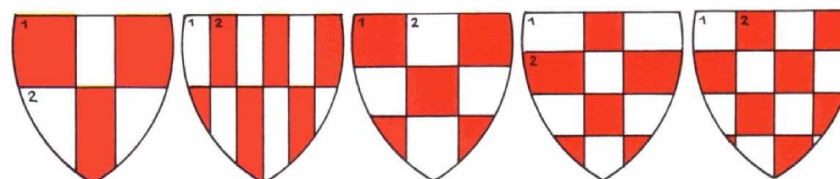


Tranché Taillé Bande Barre Bandé

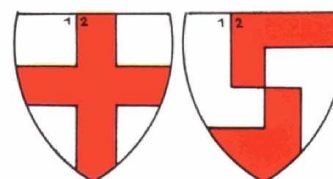


Jumelles en bande

horizontaux et verticaux

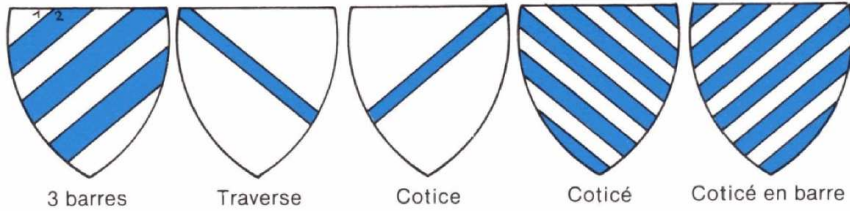


Coupé en pal Contre-palé 5 points équipolés Fascé de 4 pièces au pal de l'un à l'autre Échiqueté de 4 tires

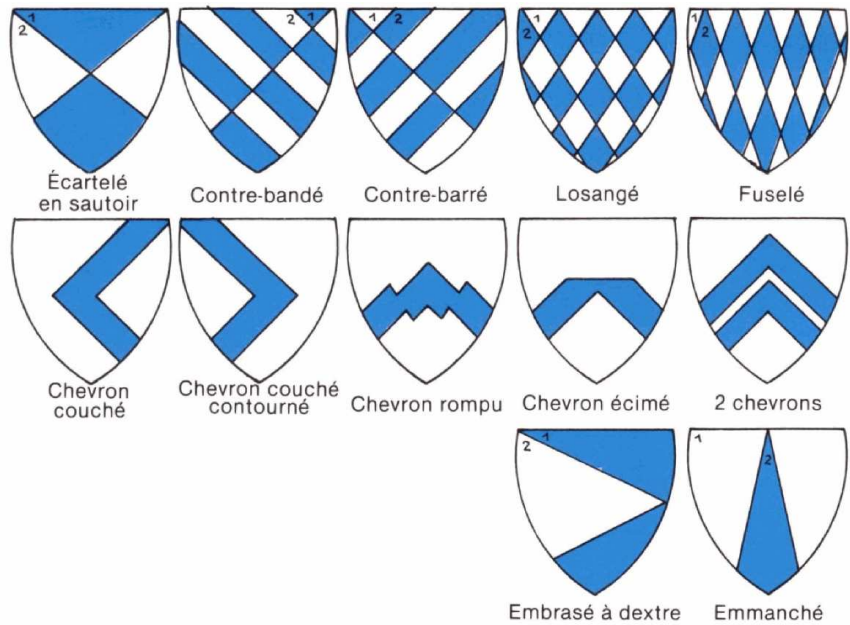


Croix Écartelé-éclopé

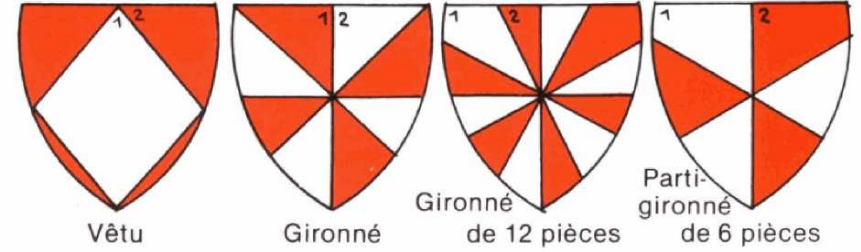
obliques



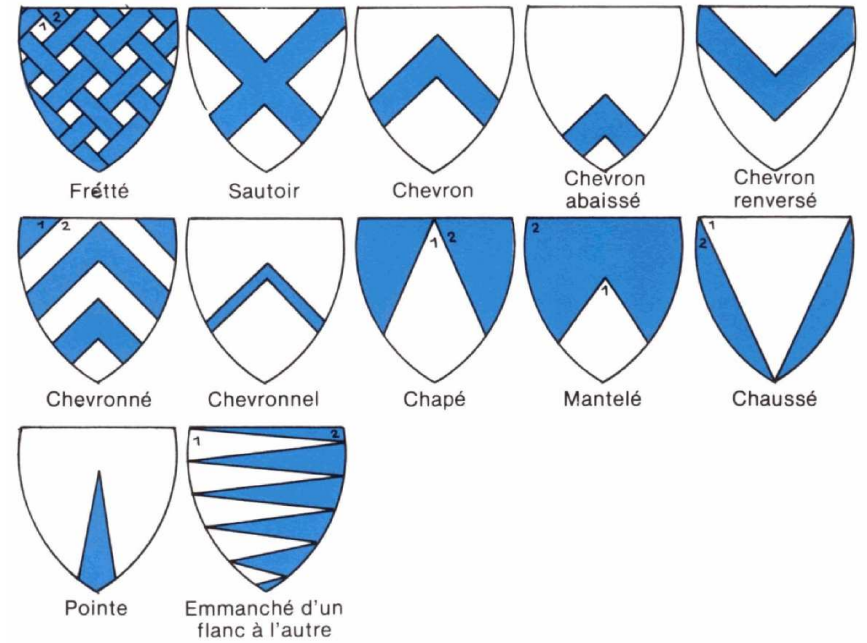
Recouplement des



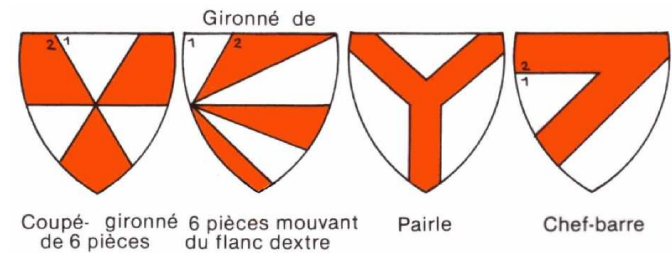
Recouplement des traits



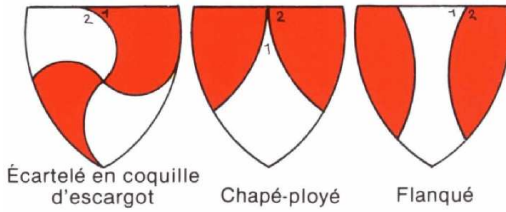
traits obliques



obliques avec les droits



Traits

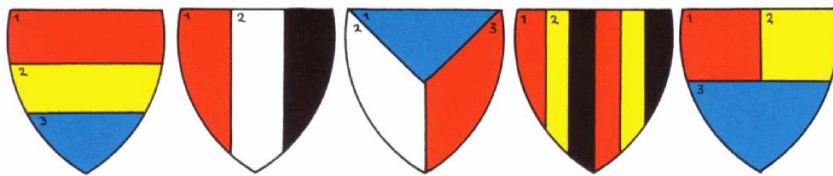


Écartelé en coquille d'escargot

Chapé-ployé

Flanqué

Divisions Tiercées



Tiercé en fasce

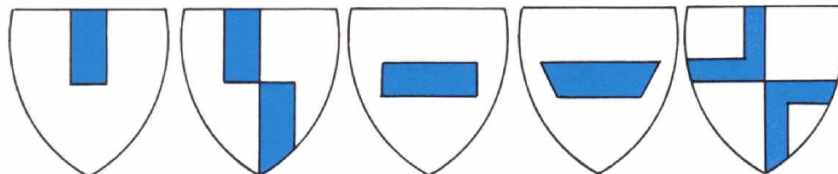
Tiercé en pal

Tiercé en pairle

Palé de 6 pièces

Mi-parti coupé

Pièces Honorables



Pal retrait

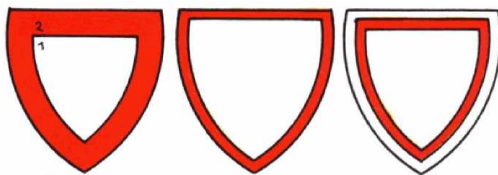
Pal rompu

Fasce alésée

Hamède

Escarres

Courbes

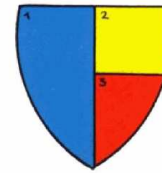


Bordure

Filière

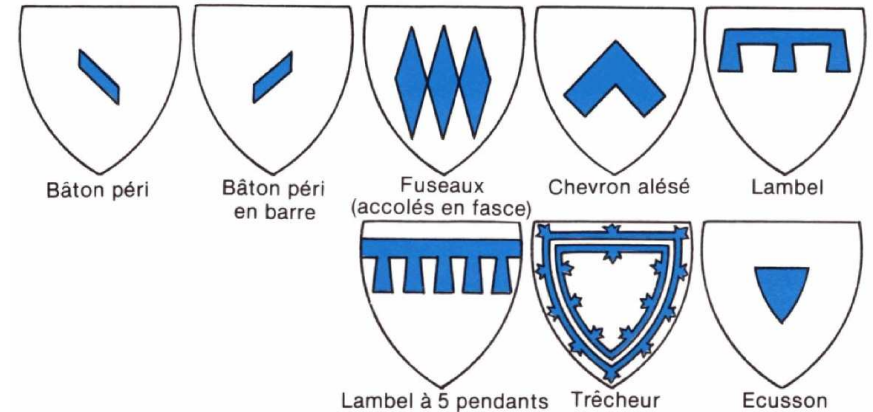
Orle

Les numéros indiquent la division par laquelle on doit commencer le blasonnement. Les premiers écus de la figure ci-contre se lisent : écartelé en coquille d'escargot de gueules et d'argent et chapé-ployé d'argent et de gueules.



Parti mi-coupé Les divisions tiercées sont celles où trois métaux forment le champ de l'écu ; exemple : Tierce en Fasce de gueules, d'or et d'azur ; et plus loin : Palé de six pièces de gueules, d'or et de sable.

Alesées



Bâton péri

Bâton péri en barre

Fuseaux (accolés en fasce)

Chevron alésé

Lambel

Lambel à 5 pendants

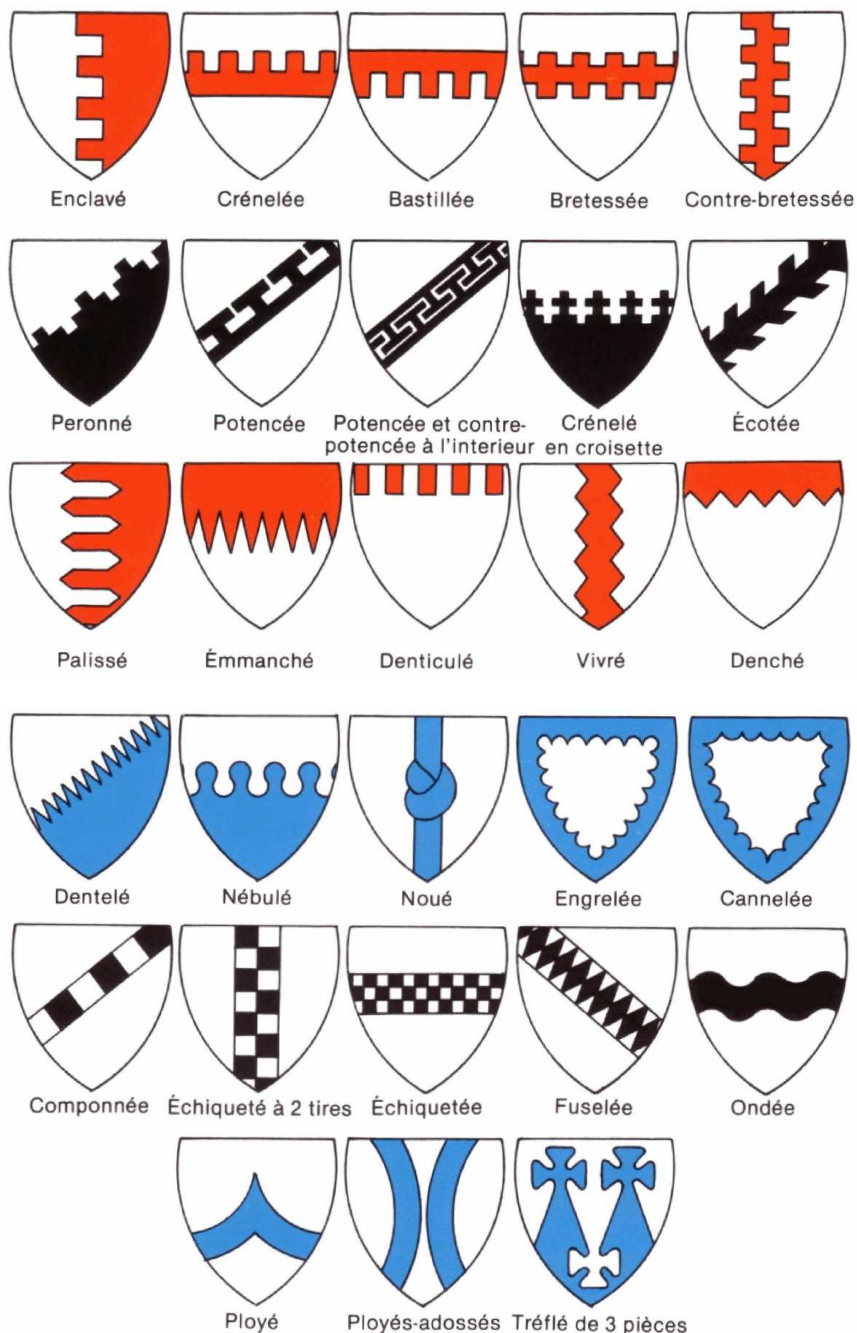
Trêcheur

Ecusson

Quelques-unes de ces pièces perdent leur caractère de pièces honorables en raison même de leurs modifications pour devenir des meubles dont il sera parlé plus loin. Elles sont indiquées ici pour montrer leur parenté avec les pièces honorables dont elles découlent.

Modifications extérieures des pièces et partitions

Les partitions et les pièces honorables peuvent avoir leurs traits modifiés de plusieurs façons : crénelés, dentelés, palissés, etc. La modification s'énonce en décrivant le dessin ; exemple : parti enclavé d'argent et de gueules ; d'argent la face crénelée de gueules. Ces modifications ne peuvent s'appliquer indifféremment aux pièces ou aux partitions ; ainsi le bretessé ne peut que modifier une pièce et l'emmanché une partition.



Voici terminée L'étude des divisions essentielles de l'écu, nous allons maintenant passer en revue les Figures ou Meubles. Ceux-ci ornent pièces et

partitions, soit seuls, soit en plus ou moins grand nombre sur le champ uni de l'écu.

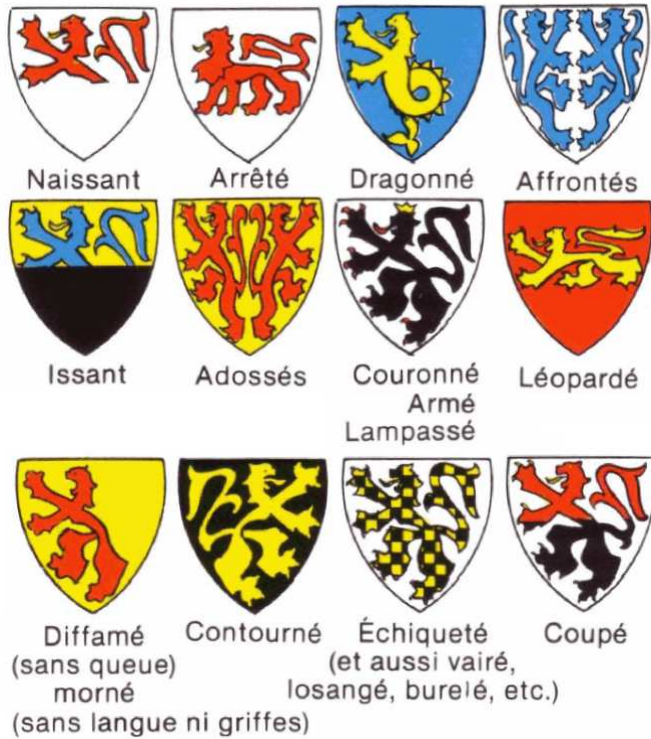
La fleur de lys

C'est l'un des plus beaux motifs héraldiques. Il est particulier à la France. À l'origine, il ne représente pas un lys stylisé, mais bien plutôt un fer de lance, l'Angon des Francs avec ses deux crochets. Chaque époque a créé une Fleur-de-lys de son style, et les artistes campagnards n'ont pas créé les moins décoratives.



Le Lion

Le Lion est bien l'ornement le plus fréquent des armoiries. Il est représenté dressé sur une patte arrière, les trois autres tendues toutes griffes dehors. C'est le symbole du courage et de la magnanimité. Lorsqu'il y en a trois et plus dans l'écu, ils prennent le nom de lionceaux.



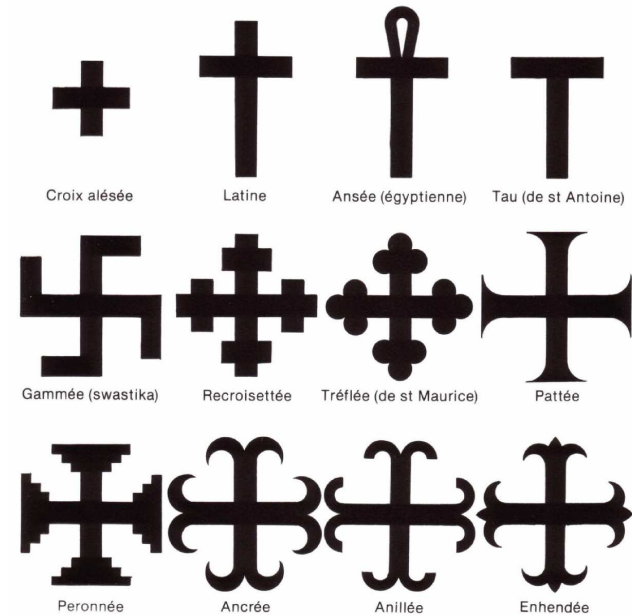
L 'Aigle

L'Aigle est représentée ailes déployées, pattes écartées et la queue en faisceau de plumes décoratif ; elle est parfois bicéphale, couronnée et tenant sceptre, épée, etc. On emploie les termes becquée et membrée pour désigner bec et pattes. C'est le symbole de l'Empire : Rome, Charlemagne, le Saint Empire, les Tsars, ont l'aigle pour emblème ; mais un grand nombre de villes et de familles la portent également.

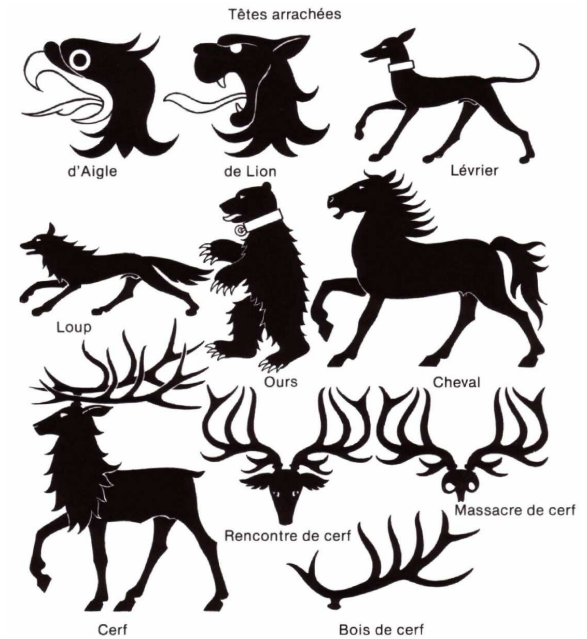
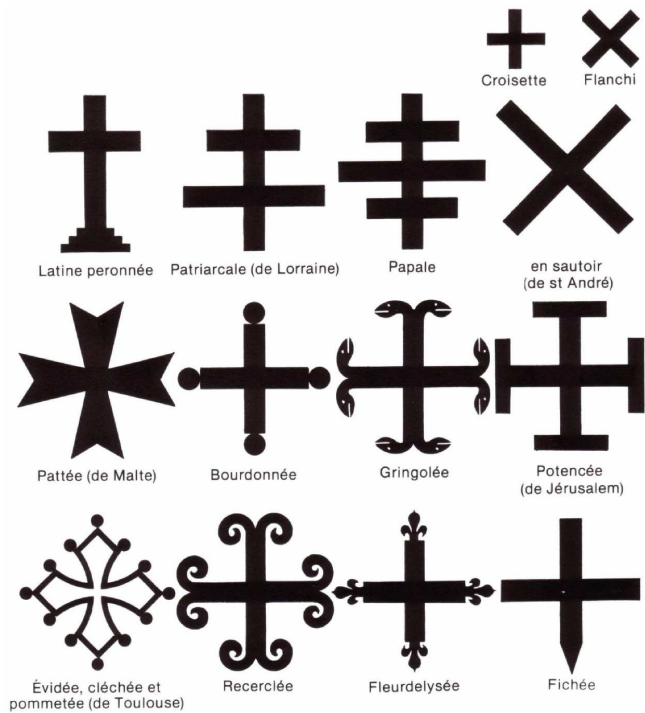
Une petite aigle, toujours représentée en nombre et dépourvue de bec et pattes est désignée sous le nom d'Alérion.



La croix



De la croix simple, formée de la fasce et du pal, symbole de la chrétienté, sont nées une quantité d'autres croix dont certaines sont devenues célèbres, telles la Croix de Lorraine, la Croix de Malte, la Croix de Saint Maurice et la sinistre Croix Gammée.



Le léopard

C'est un lion marchant sur trois pattes, la quatrième étant dressée (on dit «passant») et regardant de face ; sa queue au lieu de retomber vers son dos se redresse l'extérieur ; il est dit «lionné» lorsqu'il est dressé sur ses pattes arrières dans la position du lion («rampant»).

Autres animaux

Lys, Lions, Aigles, Léopards et Croix sont les meubles les plus répandus de l'Héraldique, c'est pourquoi ils ont fait l'objet de planches spéciales; mais tous les animaux, les végétaux et presque tous les objets peuvent être représentés sur un blason, l'essentiel est qu'ils soient dessinés selon les règles à savoir pour les quadrupèdes : de profil, les quatre pattes bien séparées l'une de l'autre et marchant l'amble.



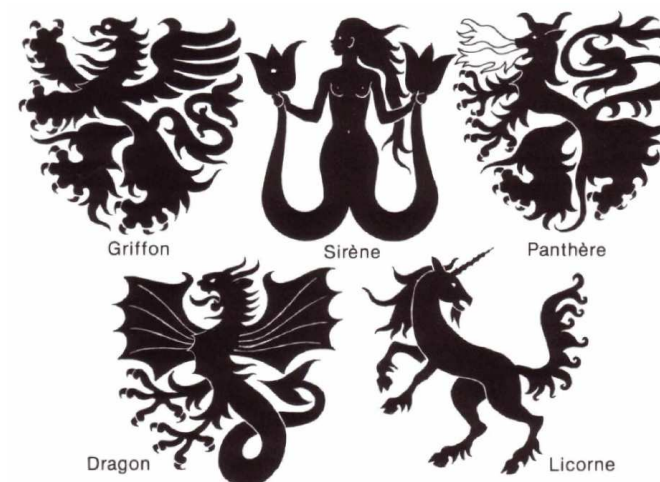
Les quadrupedes sont dits : animé de... quand la couleur des yeux est différente de celle du corps; denté, s'il s'agit de dents, armé des griffes; lampassé, de la langue; défendu de, pour les cornes de defense; colleté, du collier; clariné, de la cloche. On le dira morné s'il est représenté sans dents, ni langue, ni griffes; diffamé, sans queue; couché, s'il est dans l'attitude du sommeil; en repos, s'il est couché tête haute; accroupi, s'il est assis; debout, s'il est sur ses pattes arrieres (se dit seulement pour l'ours) ; paissant, s'il est arrêté tête basse ; passant, s'il a la position du leopard ; rampant, s'il a celle du lion; courant, s'il est au galop. Une tête sans corps est dite arrachée, si elle est de profil ; c'est une rencontre, si elle est de face.

Les oiseaux sont dits : animés, pour les yeux; becqués, onglés, membrés, langués selon les becs, griffes, pattes et langues; arrêtés, s'ils ont les ailes repliées; empiétant, s'ils tiennent un objet; essorants, s'ils ont le corps de profil, avec les ailes déployées; diadémés, s'ils sont couronnés ; perches, sur un perchoir; nageant, sur une onde; descendant, s'ils volent vers la pointe de l'écu.

Les poissons sont dits : animés, pour les yeux ; barbes, pour la bouche écaillée, pour les écailles ; oreillés, pour les ouïes; lorrés, pour les nageoires; pautrés, pour la caudale.

Quadrupedes, oiseaux, poissons, peuvent être adossés ou affrontés.

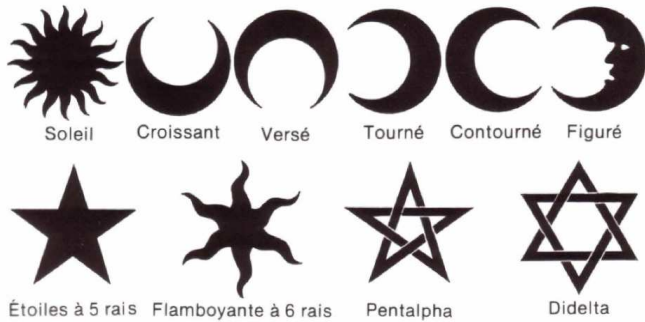
Les animaux fabuleux



On trouve peu d'animaux fabuleux dans les blasons français ; ils sont composés avec les membres des autres animaux héraldiques. La licorne figure dans les armoiries anglaises, c'est un cheval aux sabots fourchus, barbu comme un bouc et armé d'une corne de narval entre les yeux. Quant à la Panthère : pattes arrières et queue de lion, griffes d'aigles, tête de taureau crachant des flammes, elle a une

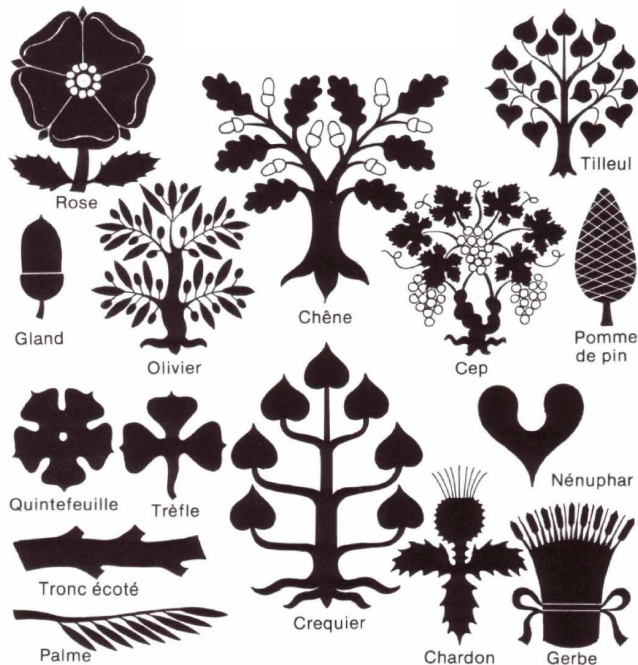
allure bien éloignée de la panthère de jungle ; elle figure sur le blason national de Styrie.

Les astres



Le soleil est généralement d'or ou d'argent ; s'il est d'un émail, il prend le nom d'ombre de soleil.

Les végétaux

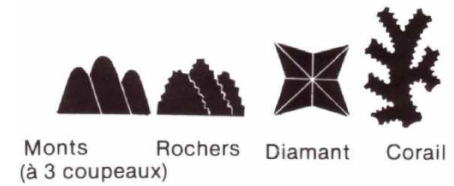


On énoncera les végétaux : futés ou tiges selon le tronc ou la tige ; arraches s'ils montrent leurs racines ; engemmes si la fleur est percée au centre, laissant voir le champ ; boutonnés, si le centre est d'un autre émail que la fleur et le champ ; feuillés si la fleur est accompagnée de feuilles ; fruités pour les arbres avec

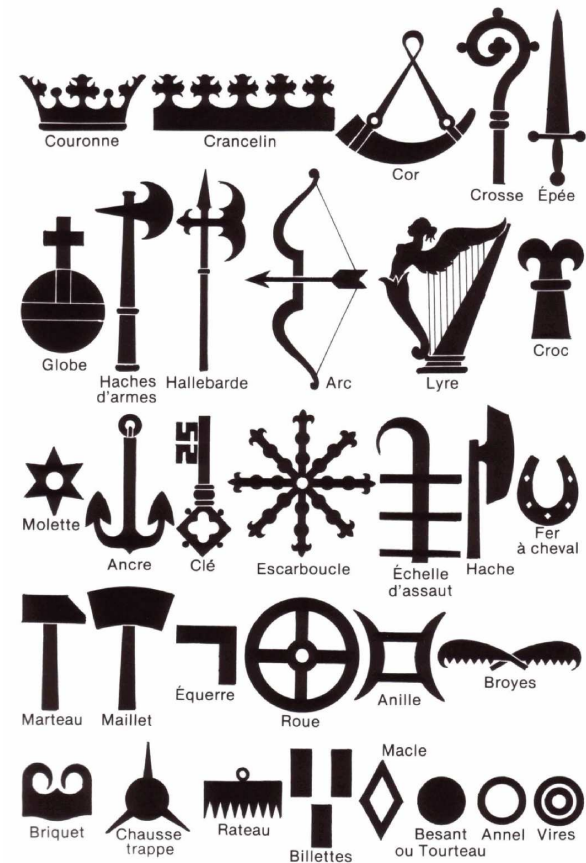
fruits ; fleuris pour les arbres avec fleurs ; englandé pour le chêne ; &cotes pour désigner les troncs ébranchés.

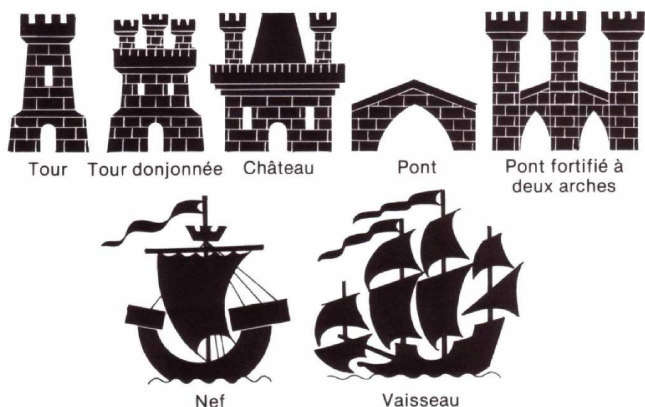
Les minéraux

Le regne minéral est représenté par monts et rochers généralement en forme de pain de sucre appelé à coupeaux ; l'étoile cinq branches prend le nom Monts Rochers de «diamant».



Objets divers



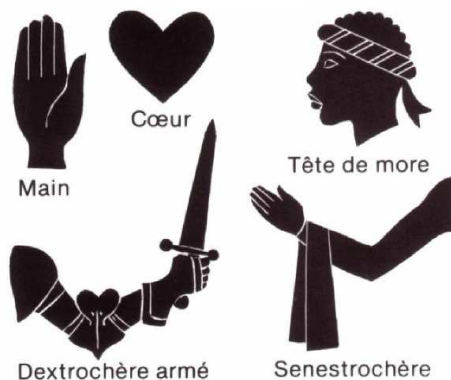


Pour préciser La couleur ou la position de certains objets, on énonce : cerclé et surmonté d'une croix, pour les details du globe; haute, pour l'épée lorsque sa pointe est en l'air; versé dans le cas contraire; cordé pour la corde de l'arc empennée pour les plumes de la fleche; virollé pour le cor; le disque prend le nom de besant s'il est d'un métal, et de tourteau s'il est d'un émail.

Un monument est dit magonné pour le dessin de pierres (généralement de sable);ouvert pour la porte ; ajouré pour les fenêtrés; couvert pour le toit. Un navire est dit habillé pour les voiles; voguant s'il est posé sur une mer.

Le corps humain

Le corps humain a donné peu d'éléments, si ce n'est les representations de saints patrons ou patronnes en teintes naturelles, de mode tardive et peu héraldique. Le dextrochere et le senestochere sont des bras, soit parés s'ils sont revetus d'unemanche, soit armés s'ils sont recouverts d'une piece d'armure.



Le Blasonnement

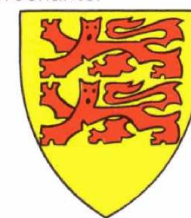
Le Blasonnement est l'art de décrire un écu selon un langage conventionnel qui permet de comprendre sa composition sans avoir recours au dessin.



L'écu sans partition ni figure est dit « Plain » : d'Azur Plain.



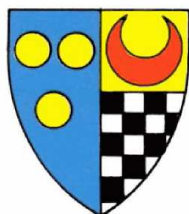
Si une pièce passe d'un champ sur l'autre, elle est dite Brochante : Parti de Vair et d'Or à la Barre de Sable Brochante.



Le blasonnement commence par énoncer le champ de l'écu puis les pièces qui le chargent : de Gueules au Pal d'Argent, de Sable à une Echelle d'assaut d'Or, d'Or à deux Léopards de Gueules.



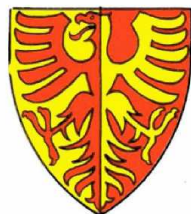
Si l'écu est divisé en partitions, on commence par celle qui est située le plus à Dextre, et la plus élevée : Parti d'Or et d'Azur, Ecartelé de Sable et d'Or, Coupé d'Azur et Ecartelé en Sautoir d'Hermine et de Sable.



On énonce la pièce chargeant chaque partie avant de passer à la partie suivante : Parti mi-coupé, d'Azur à trois Besants d'Or, d'Or au Croissant de Gueules et échiqueté de Sable et d'Argent.



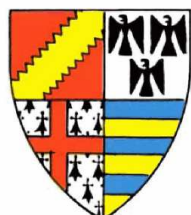
Lorsque plusieurs pièces se superposent, on les énonce en commençant par celle du dessous : Gironné d'Or et de Sable, chargé d'un écusson de Gueules et surchargé d'une Traversée d'Hermine Brochant.



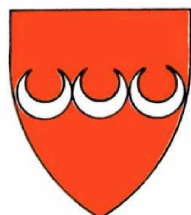
Si une pièce change de couleur en passant d'une partie sur l'autre, elle est dite : « De l'un en l'autre » : Parti d'Or et de Gueules à l'aigle de l'un en l'autre.



Une pièce n'est pas Brochante lorsqu'elle change d'émail d'une partie sur l'autre : coupé d'Azur et d'Or à une Etoile à huit Rais d'Argent sur Azur et de Sable sur Or.

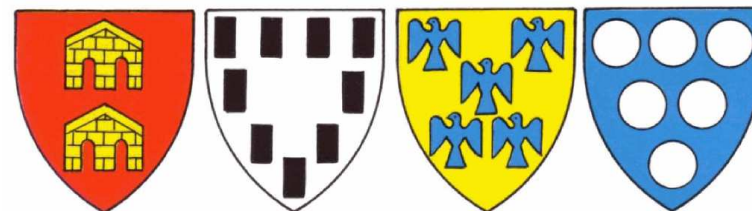


Pour blasonner un Ecartelé, on énonce : au Premier Quartier, au Deuxième Quartier ou pour simplifier au 1, au 2, au 3 et au 4 : Ecartelé au 1 de gueules à la Barre dentelée d'Or. Au 2 d'Argent à trois Alérions de Sable. Au 3 d'Hermine à la Croix de Gueules. Au 4 Fascé d'Azur et d'Or.



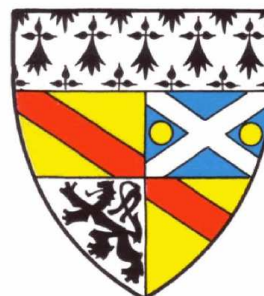
Les meubles se touchant sont « accolés » : de Gueules à trois Croissants accolés en Fasce.

Les Meubles prennent une position normale découlant de leur forme, deux Léopards se placent automatiquement l'un sur l'autre, trois lys ou trois lions, deux en haut un en bas ; s'ils sont placés autrement, on le dit :

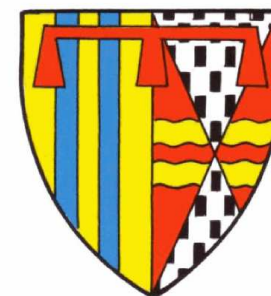


De Gueules à deux Ponts d'Or maçonnés de Sable posés en Pal ; D'Argent à neuf Billettes de Sable posées en Orle. D'or à cinq Alérions d'Azur en Sautoir. D'Azur à six Besants d'Argent 3, 2 et 1.

Si une pièce broche sur une partition, on dit : « Sur le Tout » :



Écartelé au 1 et 4 d'Or à la Bande de Gueules. Au 2 d'Azur au Sautoir d'argent accosté de deux Besants d'Or. Au 3 d'Argent au Lion de Sable. Au Chef sur le Tout d'Hermine.



Parti à Dextre d'Or à deux Pais d'Azur. A Senestre, écartelé en Sautoir : Chef et Pointe d'Argent semés de Billettes de Sable, Flans de Gueules à deux Fasces Ondées d'Or. Au Lambel de Gueules Brochant sur le Tout.



Pièces ou meubles accompagnés d'une seule figure sont : Adextrés, Senestrés, Accompagnés en Chef ou en Pointe : d'Argent à l'Arbre de Sinople sur une Terrasse de Sable Senestré d'une Rose de Gueules ; de Sable au Lévrier Passant d'Argent accompagné en Chef d'un Trèfle d'Or.

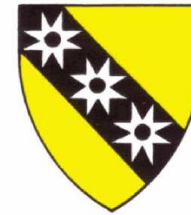


Les figures coupées en partie par le bord de l'écu ou par un trait de division sont dites « Mouvantes » (du Flan, du Chef, de la Pointe ou du Trait) : Parti d'Argent à l'Aigle mi-partie de Gueules mouvantes du Trait et d'Azur à la Fasce d'Or, coupé d'Argent à la Fasce d'Azur et de Sable au Lion d'Or mouvant de la Pointe (on dit également issant de la Pointe).



Les Meubles les plus importants ont priorité dans l'énoncé.

*D'Azur au Soleil d'Or accompagné de trois Macles d'Argent.
De Sinople à trois Demi-Vols accompagnés en Abime d'un Flanchi d'Argent.*

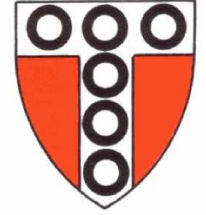


D'Or à la Barre de Sable chargée de trois Molettes d'Argent.



Le Chevron entouré de figure: est dit « Accompagné » : d'Azur au Chevron d'Or accompagné de trois Fleur-de-Lys du même.

Les Meubles chargeant une pièce épousent naturellement la forme de cette pièce sans qu'il soit nécessaire de l'énoncer :



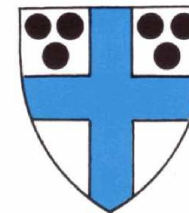
De Gueules au Chef-Pal d'Argent chargé de six Annelets de Sable.



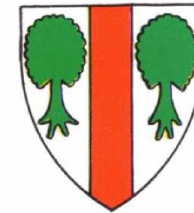
Une pièce est dite « Chargée » par une figure : de Gueules à la Fasce d'Argent chargée d'une Etoile à six Rais de Sable.



La Croix et le Sautoir sont « Cantonnés » lorsque les quatre coins sont chargés de figures : de Sable au Sautoir d'Or cantonné de quatre Coquilles d'Argent.

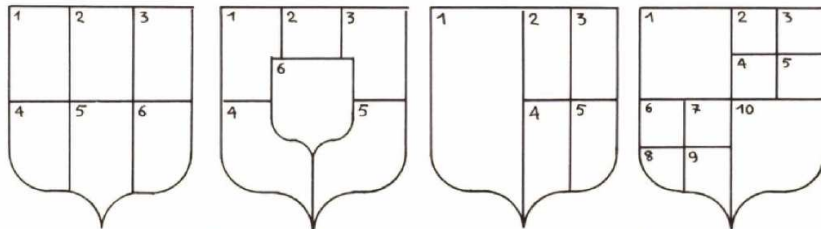


Si certains coins seulement sont chargés, on les désigne: d'Argent à la Croix d'Azur cantonné de six Tourteaux de Sable en Chef.



Les Pal, Bande et Barre sont « Accostés » par les pièces posées de chaque côté : d'Argent au Pal de Gueules accosté de deux Arbres arrachés de Sinople.

Voici quelques exemples de partitions et d'écartelés : les chiffres indiquent l'ordre dans lequel se décrit chaque quartier.

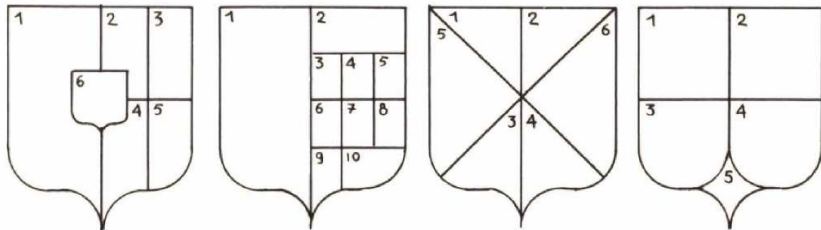


Coupé d'un trait, parti de deux :

Coupé, le chef parti de deux traits, la pointe d'un, écu sur le tout ;

Parti, écartelé à senestre ;

Écartelé, au 2 et 3 contre-écartelés.



Parti, écartelé à senestre, écu brochant sur le parti :

Parti, à senestre coupé de trois traits, le second et le troisième rangs partis de deux traits, le dernier d'un à dextre, ce qui fait dix quartiers ;

Écartelé en sautoir, le chef et la pointe partis ;

Écartelé, enté en pointe.

La multiplication des partitions et la surcharge des meubles qui, peu à peu, éloignèrent les armes de la tradition primitive de simplicité sont dues à différentes raisons.

Nous avons vu qu'à l'origine, les armes seigneuriales étaient attachées à la terre du Seigneur et finirent par devenir les armes de cette terre avec ou sans feudataire. Qu'un seigneur entre en possession de plusieurs domaines, le voici détenteur de plusieurs blasons qu'il aura à cœur de conserver; il va donc généralement diviser son écu, placer ses armes personnelles en bonne place et orner les autres quartiers des armes des nouvelles possessions, d'où les écartelures multiples. Parfois aussi il unira dans un seul écu les nouveaux emblemes : par exemple, s'il avait pour armes un Sautoir, et qu'il acquiert un domaine ayant des Coquilles pour emblemes, il encadrera ou surchargera son sautoir de coquilles.

L'union des familles fut également une cause de surcharges; l'époux et l'épouse unissant leurs armes soit en les combinant, soit en les accolant.

Une autre règle, obligatoire celle-là, modifia les armes primitives; seul le chef de famille, son aîné à sa mort, et sa descendance directe avaient droit au blason d'origine, les cadets devaient, tout en conservant l'élément principal, modifier

L'ensemble en ajoutant d'autres pièces appelées « Brisures », tel que le lambel, La Barre, La Bordure, etc...

Les différentes formes d'écus

Les premiers écus blasonnés eurent une pointe ogivale ou arrondie; L'Espagne conserva jusqu'à nos jours la pointe arrondie. En France, la forme ogivale prédomina. Les écartelures créèrent ensuite une difficulté; en effet, les quartiers de la pointe étaient fort comprimés, et, si par hasard ils étaient eux-mêmes contre-écartelés, les figures devenaient impossibles à caser; La pointe s'élargit, alors, pour donner à l'écu une forme presque carrée qui prit le nom de écu français moderne » ; c'est celui qu'il convient d'employer en cas de partitions multiples.

Quelques pays possèdent des formes d'écus qui leur sont propres; la plus grande variété se trouve en Europe centrale. Ces écus sont souvent asymétriques et percés d'une échancrure à dextre, dans laquelle s'appuyant l'écu.

Les dames et les demoiselles mettent leurs armes, soit dans un ovale, soit dans un losange.

