

# Le serment du chevalier

Par OwlFab

Vous voyez souvent des films médiévaux ou de guerre des types qui prennent deux secondes sur le champ de bataille ou sur le lit de mort sacrer en quelques secondes un homme en chevalier.

**Un sacre de chevalier n'est pas un type qui met un genou au sol et se fait taper chaque épaule et devient un soldat d'un coup.**

C'est une erreur fréquente que même des réalisateurs de haut niveaux font dans leur films, ou des Maîtres du jeu qui sont pourtant fascinés par les ces donations de titres de chevaliers.

**Autant savoir que chevalier ne désigne pas uniquement ces types en armures qui se baladent une épée à la main en armure sur un cheval.**

Un chevalier et le représentant ou le fidèle qui se fait donner l'autorisation de représenter ou de porter l'honneur de celui qui le sacre.

Cela peut être un chevalier traditionnel (Ex : sacré par un roi), un chevalier spirituel (Ex : envoyé d'un culte), un représentant de guilde (Ex : Guilde des voleurs, des magiciens, des marchands...), un chevalier politique (Ex : représentant de parti), un érudit de niveau supérieur (Ex : sacré par le maître des érudits), ou encore un héros appartenant à une ville (Ex : sacré par le maître), un messager, un navigateur etc.

**Pour rendre ces instants plus vrais et plus mythiques dans la tête de vos joueurs, je vais vous donner le vrai déroulement, adapté à plusieurs situations.**

**(Pour vous permettre de vous y retrouver, le futur chevalier sera appelé sacré, et celui qui sacre le supérieur.)**

# Le sacre cérémonial

## *La tenue*

L'habit que porte le sacré doit être inférieur en qualité à celui du supérieur ou égaux.

Il peut s'agir d'une tenue d'apprenti si le sacre confirme une formation.

Si le futur sacré porte une armure, il faut qu'elle soit en accord avec celui qui sacre.

## *La pose*

L'un doit se mettre sur un genou, la main droite sur l'épaule gauche.

Celui qui sacre ce tient debout devant lui.

## *Le serment*

Ensuite, le futur chevalier doit réciter le serment qu'il a appris ou une composition de sa création. Le serment est en général appris s'il s'agit d'une représentation publique, ou d'un sacre d'un groupe. Il peut être fait la main posée sur un livre, si celui-ci est représentatif du sacre (la bible de votre monde, un livre des règles d'une guilde, un écrit sacré, un livre de travail personnel...)

Il est composé de trois parties :

- La présentation

(Ex : Moi, Ulrac de Montraplic, fils de Thur le forgeron, représentant du Faher...)

- La demande

(Ex : [ ... ] demande le serment à Lord Garuce, chef des pirates du nord...)

- La fidélité

(Ex : [ ... ] jure fidélité aux érudits de la montagne de Glur, jusqu'à que la mort...)

## *L'acceptation du supérieur*

Le supérieur accepte de sacrer le futur chevalier, en se présentant à son tour avant d'accepter.

## *Le symbole de sacre*

Le supérieur prend l'objet de sacre.

Un objet de sacre peut être un arme (une épée, un hache, une dague, un bâton, une rapière...), un sceptre, un objet de pouvoir.

Dans le cas d'une arme, il ne peut s'agir que de trois armes :

- L'arme personnelle du sacré ;

- L'arme personnelle du supérieur ;

- Ou une arme nouvelle ou ancienne utilisée par le supérieur puis remise à la fin du geste.

## *Le geste*

Le supérieur ordonne de lever la tête au futur chevalier, puis accomplit le geste sacré.

Généralement, il s'agit de poser l'arme par la lame sur l'épaule gauche, la tête puis l'épaule droite, mais il peut s'agir d'autres gestes. Cela peut être une blessure physique (Dans l'histoire {sur terre}, certains rois ou certaines écoles avaient pour habitude de planter l'épée non loin du cœur, justifiant la valeur du sacre par la résistance à la mort.), ou un geste purement symbolique, comme de lever l'épée au ciel, de planter l'épée dans le sol, de remettre la garde de l'épée et cætera.

## *Le signe d'appartenance*

(Optionnel)

Dans le temps, les rois, hommes politiques, nobles, chevaliers (etc.) portaient à l'annulaire gauche une chevalière gravée aux armoiries du roi, de l'école, de la guilde, de la famille, ou encore à leur nom.

Pour graver les armoiries sur l'homme qui se fait sacré, on donnait une claque du dos de la main sur la joue droite du sacré.

En fonction de l'âge, cette claque allait de la petite claquette (pour les plus jeunes) à la baffe magistrale (pour les plus vieux).

Autant dire qu'ils gardaient la marque longtemps, effet escompté du geste.

## *L'égalité*

Le supérieur ordonne au sacré de se lever.

Si il lui a donné un titre égal au sien, ou qu'il se sent dorénavant l'égal de celui qu'il vient de sacré, il le fera se tenir à sa droite, face au public.

Le supérieur annonce ensuite officiellement le titre du chevalier.

## *La fraternité*

Le supérieur peut saluer le chevalier, en lui serrant la main, en lui serrant le biceps droit et le chevalier de même, ou en serrant le chevalier dans ses bras, torse contre torse, le bras droit derrière le dos de l'autre et le gauche le long du corps.

## *La remise de présents*

Si le chevalier a achevé le sacre (ou y a survécu), le supérieur peut lui offrir un ou des présents, par exemple :

- Sa tenue de chevalier
- Ses armes de chevalier
- Des terres, des habitations
- De l'or, des bijoux
- Des symboles de l'appartenance : blasons, chevalière, livres, armes ; toutes aux armoiries
- Des présents pour la femme du chevalier s'il est marié (annoncé lors de la présentation)
  - Des objets particuliers :

D'autres présents spéciaux de type symboliques peuvent être faits. Par exemple une pierre précieuse rare, une fleur spéciale (type rose noire), une antiquité, une potion, des poisons (pour les assassins) etc...

## **Pour les sacres improvisés**

Essayez de respecter les règles au maximum.

Si c'est un sacre sur le champ de bataille, sur le lit de mort ou autres situations qui nécessitent de s'activer, ne conservez que : **Pose**, **Serment**, **Acceptation** et **Geste au minimum**.

**Voilà, vous connaissez tout sur l'art de sacrer.  
Cette aide vous permettra de fabuleux sacres qui resteront dans  
l'esprit de vos joueurs.**

Bonne chance, MJ's, OwIFab