

L'héraldique

Le langage des blasons

"Nul ne connaissait l'identité de ce chevalier qui joutait de si belle façon depuis le début du tournoi... Les hérauts, déconcertés, cherchaient à se remémorer qui pouvait bien porter de gueules à l'ours d'or armé de sable, et durent finalement avouer leur incompetence au roi Arthur. Cela ne pouvait être sire Lancelot, qui pour une fois portait ses armes, d'argent à trois bandes de gueules. Gauvain, excédé par les prouesses de l'inconnu, décida alors de le défier pour l'obliger à révéler son nom. La foule de Camelot acclama le champion du roi quand il avança dans la lice, armé de son écu de pourpre à l'aigle bicéphale d'or becquée et membrée d'azur..."

L'art et le langage héraldiques semblent toujours ésotériques, mais sont en fait très simples quand les principes essentiels ont été appris. Les quelques explications et suggestions suivantes vous aideront, je l'espère, à composer de magnifiques blasons que vos personnages porteront fièrement au cours de leurs aventures. Un chevalier de la Table Ronde, un paladin d'heroic fantasy mais aussi un marquis de la cour du roi Louis XIII se doivent de connaître les armes de leur famille. Elles sont presque aussi importantes que le titre de noblesse ! Les personnages non-joueurs seront d'autant plus "haut en couleurs" si vous les dotez d'un blason. Le fameux chevalier noir de nombreuses légendes portant de sable plain ne me contredira pas...

Comment composer son blason

L'héraldique, ou science des blasons, est née sur les champs de bataille du Moyen-Age. Dans un combat, il est vital de pouvoir distinguer ses amis de ses ennemis... et les uniformes n'existaient pas encore. Le chevalier dont le visage est caché par le heaume pouvait ainsi être identifié grâce à la décoration de son écu. Cet emblème distinctif devait rester simple et frappant afin d'être immédiatement reconnu de loin. Quelques couleurs et figures nettes furent alors choisies, ainsi que la manière de les associer. Ces contraintes, définies pour conserver une bonne lisibilité des armes, respectent aussi les règles de l'esthétique, et permettent de créer les blasons les plus beaux. Un détail de langage : les mots *armes*, *armoiries* et *blason* sont synonymes, mais le premier terme reste le plus correct.

Les teintes ou *émaux* utilisés en héraldique sont peu nombreux, et ne sont jamais

ombrés, nuancés ou mélangés. L'or (doré ou jaune) et l'argent (argenté ou blanc) constituent les *métaux*. L'azur (bleu), le gueules (rouge), le sable (noir), le sinople (vert), le pourpre (violacé) et très rarement la carnation (couleur chair), l'orangé et le tenné (brun) constituent les *couleurs*. La règle fondamentale impose qu'il ne faut pas mettre "métal sur métal" ni "couleur sur couleur". Ainsi, il est impossible de placer côte à côte l'azur et le gueules, ou l'or et l'argent. Une exception est autorisée pour de toutes petites pièces, comme la langue ou les griffes d'un animal, ou si le blason est constitué de trois teintes. Si cette règle est transgressée, on parle de *fausses armes* ou *d'armes à enquerre*. S'ajoutent deux *fouurrures*, l'hermine et le vair, et leurs variantes. Elles sont dites amphibies et peuvent s'associer avec les couleurs ou les métaux, et même entre elles.



hermine

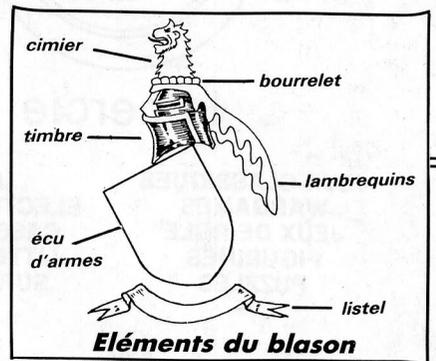


vair

Les armes les plus simples sont toujours considérées comme les plus belles car ce sont les plus anciennes, mais aussi les plus nettes à l'oeil et se reconnaissant de loin.

Les armes sont représentées sur un écu, portant un certain nombre d'ornements extérieurs. Les *lambrequins* et le *bourrelet* (le couvre-nuque de tissu et sa fixation), sont peints du métal fondamental et de la couleur principale du blason. Le bourrelet est remplacé par une couronne d'or dans les armoiries d'un roi. Le heaume surmontant l'écu est appelé *timbre*, et peut prendre diverses formes. Un *listel* portant la devise du chevalier est finalement placé sous l'écu.

Le cimier et la devise sont choisis sans aucune contrainte, si ce n'est celle du bon goût et de la beauté. Toute votre fantaisie peut s'exprimer librement...



Éléments du blason

Les dames doivent porter leurs armes sur un simple écu en losange ou de forme ovale, sans timbre, ni cimier ni lambrequins. Même Jeanne d'Arc, qui gagna sa bannière, ne porta pas l'écu de bataille. Il est impossible de donner dans le cadre de cet article toutes les façons de composer un blason, de citer in extenso les animaux, partitions et symboles utilisés en héraldique. Il faudrait un livre entier pour épuiser ce sujet passionnant. Les joueurs de Légendes de la Table Ronde trouveront dans le livret de civilisation des planches décrivant les différentes partitions et principaux pièces et meubles du blason. Si vous souhaitez approfondir ce domaine, il existe de très beaux ouvrages sur l'héraldique, mais le livret *Le Blason* de la collection Que sais-je ? (Presses universitaires de France) vous livrera pour un prix modeste la majeure partie des secrets de cet art.

Comment choisir son blason

Quand vous saisissez votre crayon pour dessiner les armes de votre personnage se pose souvent un problème crucial : que choisir comme emblème ?

Le blason d'un personnage peut avoir plusieurs origines. Chacune porte un nom particulier qui l'explique, et vous servira de source d'inspiration. De plus les *brisures* (variantes) permettent de reconnaître les différents membres d'une famille, qui n'ont pas le droit de porter des armes identiques. Ce système de variation vous sera très utile si vous jouez des personnages d'une même famille, et surtout pour les personnages non-joueurs les plus importants de votre monde imaginaire.

N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire d'avoir du "sang bleu" pour posséder un blason. Les bourgeois, les corporations



Léodegan

- De sable au léopard d'or, armé et lampassé de gueules.
 - Une tête de léopard d'or, lampassé de gueules.
- ASSES TOST



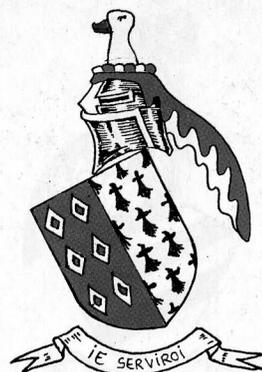
Gringalas le Fort

- De sable à la licorne d'argent encornée d'azur.
 - Une tête de licorne d'argent.
- DV TOVT SAVVAIGE



Yvain, le Chevalier au Lion

- D'azur au lion d'or, armé et lampassé de gueules.
 - Une tête d'or, lampassée de gueules.
- C'EST POVR MORGVEN



Aliblel

- Parti, au premier d'azur à six macles d'argent, au second d'hermine plain.
 - Une tête d'autruche d'argent, becquée de gueules.
- IE SERVIROI

de métier du Moyen-Age, et même certaines villes ont eux aussi leurs armes...

– **Les armes parlantes** (terme français) ou **chantantes** (terme anglais) sont choisies pour exprimer le nom de celui qui les porte. Ainsi, le Chevalier Synados des Sept Fontaines porte d'azur semé de gouttes d'argent, et son cimier est une fontaine. Quelquefois, il s'agit même d'un rébus...les Montfaucon ont pour blason un faucon sur un mont. Il arrive même que l'effet contraire se produise et que le nom dérive du blason !

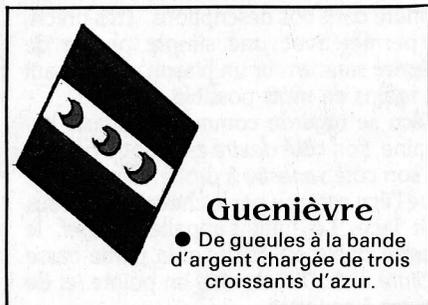
– **Les armes allusives** font référence à un exploit ou à un fait d'armes extraordinaire du possesseur du blason. Ainsi, Yvain porte d'azur au lion d'or armé et lampassé de gueules, en souvenir du lion qu'il sauva d'un serpent monstrueux et qui devint son ami. De même, les armes de Lancelot, d'argent à trois bandes de gueules, rappellent l'écu merveilleux qui lui donna la force de trois hommes quand il conquit la Douloureuse Garde. Si vous inventez les armes de votre personnage au moment de sa création, il vous faudra imaginer les exploits de son père. Par contre, s'il reçoit des armoiries après avoir vécu quelques aventures, vous pourrez les inventer pour rappeler un exploit qu'il aura accompli. Ainsi, il vaut mieux quelquefois attendre un peu pour composer un blason qui définira parfaitement un personnage.

– **Les armes de dévotion** rappellent un saint, un pèlerinage ou un aspect divin, et sont choisies pour exprimer la fidélité envers Dieu. Galaad est un exemple parfait, et porte d'argent à la croix de gueules.

– **Les armes de compagnonnage** proviennent de l'association de combattants sur le champ de bataille. Le chevalier banneret rassemble ses troupes sous sa bannière et les hommes à sa charge portent en principe ses armes sur leur cotte et leur écu. Quand les armes devinrent héréditaires, les combattants transmittent à leurs descendants le blason qu'ils avaient l'habitude de porter à la bataille, avec une brisure. Les vassaux incorporent

ainsi les armes de leur suzerain sur leur blason, et l'on peut alors parler de véritables armes de clan.

– **Les armes allégoriques** portent des éléments symboliques. Une colombe peut évoquer un ami fidèle, la corne d'abondance la richesse, la couronne la royauté. Le roi Arthur porte donc d'azur aux trois couronnes d'or.



Guenièvre

- De gueules à la bande d'argent chargée de trois croissants d'azur.

– **Les armes de prétention** sont les armes d'une famille ou d'un fief que l'on prend pour indiquer soit que l'on prétend descendre de la famille, soit que l'on a des prétentions à l'héritage du territoire. Cela peut donner naissance à des conflits importants. Souvenez-vous de la guerre de cent ans quand les Anglais arboraient sur leur blason les fleurs de lys des Capétiens au côté de leurs trois léopards.

– **Les armes de concession** sont signe de la reconnaissance ou de la protection d'un souverain. Celui-ci accorde le droit de porter un symbole de son propre blason, en augmentation sur les armoiries de celui qu'il veut honorer.

Quelquefois, les armes reçoivent certaines modifications qui ne sont pas du goût de leur propriétaire. Cette altération déshonorante s'appelle **diffamation**. Le chevalier qui arbore un lion coura, à la queue passant entre les jambes, n'a pas dû faire preuve de beaucoup de courage dans une bataille...

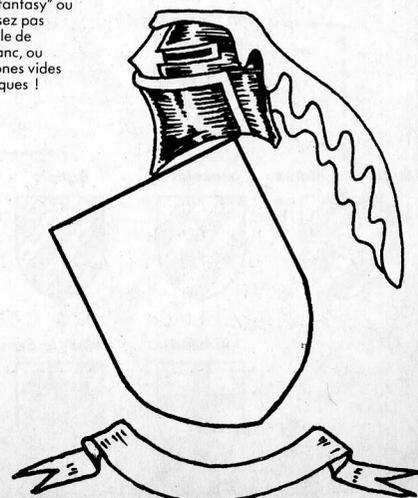
– **Les brisures** permettent de distinguer par des variations les membres d'une même famille, en conservant l'essentiel du blason familial. Seul le chef de famille, chef de nom et d'armes, a le droit de

porter *armes pleines*, sans modification. Les cadets, et même le fils aîné jusqu'à ce qu'il ait hérité, doivent briser leurs armes d'un signe distinctif. Par contre, les femmes et les clercs (personne ayant reçu les ordres mineurs et portant la tonsure ; il ne s'agit pas de la classe de personnage de AD&D), ne combattant pas et n'ayant pas besoin de ce fait de se distinguer sous l'armure, sont dispensés de briser et portent les mêmes armes que leur père ou leur mari. Une des façons les plus simples de briser est le changement de couleur. On peut aussi conserver les émaux et changer le motif, ou modifier la disposition des lignes pour un blason géométrique. Le nombre de meubles (objets figurant sur l'écu) peut être augmenté ou diminué, leur disposition changée. Un détail est quelquefois supprimé ou ajouté. Mais on utilisait le plus souvent les brisures au sens strict : le lambel à trois pendants porté en chef, réservé à l'héritier, la bordure, quelquefois engrelée ou dentelée. La brisure de bâtardise est souvent une barre.

En Angleterre, le système de brisures est très codifié et précis, selon l'ordre de naissance : un lambel pour le fils aîné, un croissant pour le second (évoquant la croisade), une molette pour le troisième (la chevalerie), un martinet (d'Europe ou d'Afrique ?) pour le quatrième (le voyage

Faites votre blason !

Que vous jouiez "fantasy" ou historique, ne laissez pas l'écu de votre feuille de personnage en blanc, ou pire, griffonné d'icônes vides de sens ou hérétiques !





Ban de Benoïc

- D'argent à trois bandes de gueules.
- Une aigle bicéphale de gueules.

A L'AVENTVRE



Synados des Sept Fontaines

- D'azur semé de gouttes d'argent.
- Une fontaine d'or.

PLAINE FONTAINE



Gauvain

- De pourpre à l'aigle bicéphale d'or, becquée et membrée d'azur.
- Une aigle d'or issante, becquée d'azur.

ORCANIE ORCANIE



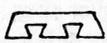
Le Chevalier des Sept Voies

- De gueules au pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière d'argent.
- Un pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière oncée d'argent et d'azur.

PAR TOVTES VOIES

outre-mer), un anneau pour le cinquième (l'alliance avec une héritière), une fleur de lys pour le sixième (l'établissement en France), une rose pour le septième, une croix ancrée pour le huitième, un octefeuille pour le neuvième.

Brisures anglaises



1. Lambel



2. Croissant



3. Molette



4. Martinet



5. Annelet



6. Fleur de lys



7. Rose



8. Croix ancrée



9. Octefeuille

Les chevaliers de la Table Ronde utilisaient rarement les brisures traditionnelles. Prenons par exemple la famille de Lancelot du Lac, largement illustrée. Voici son arbre généalogique et les blasons qui l'accompagnent. Observez les différences et les similitudes quand le fils aîné prend les armes de son père...

– La **devise** peut être un jeu de mot sur le nom du propriétaire, un rappel de sa patrie d'origine, un rébus paraphrasant les armes, une affirmation, une invocation pieuse, une citation de l'écriture, une phrase énigmatique. Elle peut être rédigée dans la langue du pays ou en latin.

– Le **cimier** reproduit souvent une figure de l'écu dans un même métal, ou est totalement fantaisiste. Son origine peut être aussi diverse que celle du blason.

Comment décrire son blason

Le langage héraldique est très particulier, et créera tout de suite une certaine atmosphère dans vos descriptions. Très précis, il permet avec une simple phrase de décrire sans erreur un blason, en utilisant le moins de mots possible.

L'écu se regarde comme une figure humaine, son côté *dextre* est à notre gauche et son côté *senestre* à droite. On suppose que l'écu est tenu par le chevalier qui vous fait face. Le haut s'appelle le *chef*, le centre *coeur* ou *âbime* et la partie basse *pointe*. Il se "lit" de chef en pointe, et de dextre à senestre.

L'écu peut être divisé en parties de couleurs différentes, ce sont les partitions. Il peut être chargé de meubles ou de pièces géométriques. Les pièces géométriques les plus simples sont appelées pièces honorables, car elles sont portées par les maisons les plus anciennes et les plus illustres.

On commence toujours par énoncer le champ de l'écu, la couleur de fond ("d'azur"). Puis on indique les charges principales ("d'azur au chevron d'or"), et les pièces qui les surchargent ("chargée

de"). Ensuite, les pièces qui l'accompagnent, en précisant leur nombre, leur place sur le champ de l'écu et le sens dans lequel elles sont posées. Les pièces et les meubles peuvent comporter des détails, qui seront eux aussi notés ("croix alésée", "lion couronné, armé ou lampassé"). Les armes sont *portées* par leur propriétaire. Ainsi, Gauvain *porte de pourpre à l'aigle bicéphale d'or becquée et membrée d'azur*.

La planche en couleurs vous présente les armes de quelques chevaliers de la Table Ronde. La description qui accompagne chacun d'entre eux vous donne des exemples de lecture, ainsi que de composition de blason. Remarquez les armoiries de Guenièvre qui, étrangement, ne porte pas le blason de son père Léodegan, ni celui de son époux le roi Arthur Pendragon.

Comment utiliser l'héraldique dans le jeu ou

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES



de CB

à développement rapide

L'existence des blasons a donné lieu à de nombreuses situations tragiques ou cocasses dans les légendes des chevaliers de la Table Ronde. Elles peuvent vous inspirer de nombreux scénarios, où le goût du panache et l'esprit chevaleresque seront à l'honneur...

● Ainsi, au cours de la quête du Graal, tous les chevaliers avaient juré de ne recevoir aucun secours tant que durerait leur voyage. Mais après quelques mois, les combats et les intempéries aidant, les boucliers peints aux armes de leur propriétaire étaient dans un piteux état et devenus illisibles. Toutes les méprises étaient alors possibles... Gauvain, le neveu du roi Arthur, rencontra dans une clairière un "fer-vêtu" à l'aspect belliqueux, et le défia sans plus attendre. Hélas, au cours du combat qui s'ensuivit, il tua monseigneur Yvain le Grand, chevalier de la Table Ronde et son plus cher ami.

Lancelot l'Ancien

Ban de Benoïc

Bohort de Gannes

Guinebaut

Nestor de Gannes

Lancelot

Bohort

Lionnel

Blanor

Blioberis

Galaad

Hélain le Blanc

Tableau généalogique de Lancelot



Armond

- D'or au griffon de sinople, armé, becqué et membré d'argent.
- Un griffon issant de sinople, becqué d'or.

A TOVTES BESTES CLOS



Galaad

- D'argent à la croix de gueules.
- Une tête de jeune fille au naturel chevelée d'or.

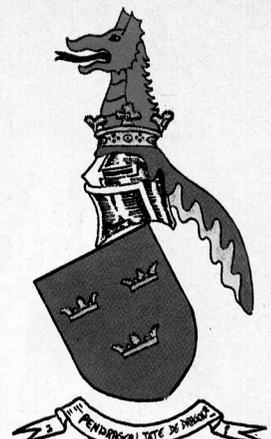
O L'AIDE DIEV



Ariohan

- D'argent au dragon de sable, armé et lampassé de gueules.
- Un dragon issant de sable, lampassé de gueules.

MARTEIZE



Arthur Pendragon

- D'azur à trois couronnes d'or.
- Une tête de dragon de sinople, lampassée de gueules, issant d'une couronne d'or.

PENDRAGON TETE DE DRAGON

● Quoi de plus désagréable pour un chevalier que de réaliser que ses belles armoiries sont déjà portées par un autre... Ce genre de situation ne s'arrange jamais à l'amiable, et seul un duel permet de résoudre le conflit. Le vainqueur s'approprie alors en toute légitimité les armes du vaincu. Ce dernier n'a plus qu'à en assumer d'autres, ou à les reconquérir par un nouveau défi. Si vous voulez "voler" le superbe blason de votre meilleur ennemi, vous savez ce qu'il vous reste à faire... et le risque que vous prenez !

● Il arrive souvent que certains chevaliers portent des armes anonymes pour ne pas être reconnus, dans un tournoi par exemple. Lancelot était coutumier du fait, car ses prouesses l'avaient rendu si célèbre que personne ne voulait jouter contre lui s'il se présentait sous ses armes per-

sonnelles ! De même, un chevalier recouvre quelquefois d'une housse l'écu porté par sa monture s'il désire passer inaperçu. Quoique ce genre de conduite ne soit pas vraiment signe d'une conscience tranquille...

● Lors des tournois, les heaumes des participants munis de leur cimier sont généralement exposés quelques heures avant le début des combats. Lors de la *montre des heaumes*, les dames peuvent désigner le couvre-chef d'un chevalier qui les a outragés par ses paroles, et obliger son propriétaire à s'amender sous peine d'expulsion du tournoi. Cette coutume permet aussi de sélectionner des tournoyeurs, et de chasser tous les indésirables et autres félons. Son heaume est alors jeté dehors sans autre cérémonie.

Bibliographie

- **Le Blason.** Geneviève d'Haucourt et Georges Durivault. Collection *Que sais-je*. Editeur : Presses universitaires de France.
- **Guide du blason.** Fernand Bartholoni. Editeur : Stock.
- **Armorial des chevaliers de la Table Ronde.** Michel Pastoureau. Editeur : Le Léopard d'Or.
- **Nouveau guide de l'héraldique.** Pierre Joubert. Editeur : Ouest France.
- **Le grand livre de l'héraldique.** Otfried Neubecker. Editeur : Bordas. Un livre un peu cher mais superbe, et extrêmement complet.

Texte et dessins
Anne Vétillard

Ce mini-glossaire contient un choix de termes héraldiques, qui vous permettra de décrire les blasons plus facilement. N'oubliez pas que cette liste est bien loin d'être complète...

abîme : centre de l'écu.
accolé : se dit de figures posées l'une à côté de l'autre et se touchant.
aillé : qualifie l'émail des ailes d'un animal
ajouré : bâtiment dont les fenêtres et ouvertures sont d'un autre émail ou laissent voir le champ.
allumé : qualifie l'émail d'un oeil.
ancorné : qualifie l'émail d'une corne.
argent : argenté ou blanc.
armé : qualifie l'émail des griffes (lion, aigle), des fers ou des pointes (flèches, lances).
arraché : qualifie les végétaux dont les racines sont visibles, ou les têtes et membres qui ne sont pas coupés net.
azur : bleu.
becqué : qualifie l'émail du bec d'un oiseau.
bourrelet : torsade de tissu aux émaux de l'écu, placée sur le heaume pour dissimuler la fixation du cimier et des lambrequins.
brochant : qui recouvre une autre figure.
champ : la surface de l'écu, la couleur de fond.
chargé : se dit d'une pièce sur laquelle une autre est posée.
chef : haut de l'écu.
chevelé : qualifie l'émail des cheveux.

cimier : ornement extérieur fixé sur le heaume, et de forme diverse.
coeur : centre de l'écu.
colleté : qualifie l'émail d'un collier (sur un animal ou un heaume).
contourné : tourné vers senestre.
coiffe : bande étroite traversant diagonalement l'écu.
couronné : qualifie l'émail d'une couronne, ou précisant que la figure porte une couronne.
défendu : qualifie l'émail des défenses d'un sanglier ou d'un éléphant.
écaillé : qualifie l'émail des écailles d'un poisson.
emmanché : qualifie l'émail des manches d'une figure.
éployé : les ailes étendues.
essorant : se dit d'oiseaux prenant leur essor.
ferré : qualifie l'émail d'un fer à cheval.
figure : voir meuble.
garni : qualifie l'émail de la garde et de la poignée d'une épée.
gueules : rouge.
habillé : qualifie l'émail des voiles d'un navire.
issant : se dit de figures d'animaux qui ne présentent que la partie supérieure du corps, et paraissent sortir directement de la pièce ou du champ de l'écu.
lambrequins : ornement extérieur. Un morceau d'étoffe en lambeaux attaché au heaume.
lampassé : qualifie l'émail de la langue d'un animal.
listel : banderole sur laquelle figure la

devise du chevalier.
membré : terme qualifiant l'émail des serres ou des membres d'un animal.
meuble : nom de tout objet figuré sur l'écu.
naturel (au) : représenté dans ses couleurs naturelles.
ondé : légèrement ondulé.
onglé : qualifie l'émail des ongles, des sabots.
or : doré ou jaune.
partition : partie de l'écu d'une couleur différente des autres.
pommeté : terminé par de petites boules, comme pour le pommeau d'une épée.
posé en : mis dans le sens de. Ce terme indique l'orientation d'une figure.
pourpre : violacé.
rampant : animal dressé sur une patte de derrière et levant les trois autres. Les griffes sont généralement représentées, et la queue relevée à l'arrière et enroulée.
ravissant : le terme "rampant" pour un loup.
sable : noir.
semé : chargé de petites figures, sans nombre déterminé. Elles sont coupées sur les bords de l'écu, et il est donc impossible de les compter.
sinople : vert.
tenné : brun.
timbre : coiffure ou insigne placé au-dessus de l'écu (heaume, couronne, mitre, chapeau).
vêtu : terme qualifiant l'émail d'un vêtement ou précisant qu'une figure est habillée.



Léodegan

- De sable au léopard d'or, armé et lampassé de gueules.
 - Une tête de léopard d'or, lampassé de gueules.
- ASSES TOST



Gringalas le Fort

- De sable à la licorne d'argent encornée d'azur.
 - Une tête de licorne d'argent.
- DV TOVT SAVVAIGE



Yvain, le Chevalier au Lion

- D'azur au lion d'or, armé et lampassé de gueules.
 - Une tête d'or, lampassée de gueules.
- C'EST POVR MORGVEN



Aliblel

- Parti, au premier d'azur à six macles d'argent, au second d'hermine plain.
 - Une tête d'autruche d'argent, becquée de gueules.
- IE SERVIROI



Ban de Benoïc

- D'argent à trois bandes de gueules.
 - Une aigle bicéphale de gueules.
- A L'AVENTURE



Synados des Sept Fontaines

- D'azur semé de gouttes d'argent.
 - Une fontaine d'or.
- PLAINE FONTAINE



Gauvain

- De pourpre à l'aigle bicéphale d'or, becquée et membrée d'azur.
 - Une aigle d'or issante, becquée d'azur.
- ORCANIE ORCANIE



Le Chevalier des Sept Voies

- De gueules au pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière d'argent.
 - Un pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière ondée d'argent et d'azur.
- PAR TOVTES VOIS



Armond

- D'or au griffon de sinople, armé, becqué et membré d'argent.
 - Un griffon issant de sinople, becqué d'or.
- A TOVTES BESTES CLOS



Galaad

- D'argent à la croix de gueules.
 - Une tête de jeune fille au naturel chevelée d'or.
- O L'AIDE DIEV



Ariohan

- D'argent au dragon de sable, armé et lampassé de gueules.
 - Un dragon issant de sable, lampassé de gueules.
- MARTEIZE



Arthur Pendragon

- D'azur à trois couronnes d'or.
 - Une tête de dragon de sinople, lampassée de gueules, issant d'une couronne d'or.
- PENDRAGON TETE DE DRAGON