

La Pairie,

Protocole et étiquette en temps de crise

La Monarchie Montaginoise fut officiellement créée en 659 AV. On était alors loin de la monarchie absolue de Léon Alexandre et il fallait composer avec les Ducs bien plus qu'aujourd'hui. Ces derniers étaient appelés Pairs du Royaume et ils pouvaient émettre des avis contre des décisions allant à l'encontre de leurs prérogatives. Ces réunions prenaient la forme de Pairie.

Les us se modifièrent et au fil du temps la Pairie devint un recours de dernière instance lorsque le pouvoir royal était vacant : succession pas claire, nouvelles revendications, partition du pays, folie manifeste d'un dirigeant, etc...

Alors se figèrent les Règles de la Pairie, un ensemble protocolaire strict qui encadre ces moments solennels, avec un folklore tout à fait typique de l'hédonisme Montaginois.

Ainsi, par un système de votes, les décisions pouvant changer fondamentalement le Royaume peuvent être prises et, le cas échéant, une nouvelle tête couronnée peut en émerger. Tout ceci est agrémenté de jeux de cours et autres duels qui obligent les participants à conserver les apparences et jouer avec ces règles.

Faire partie des illustres invités des très exceptionnelles Pairie (la dernière date de plus de deux siècles) c'est intégrer l'Histoire. Des renommées se sont faites ou défaites en ces quelques dizaines d'heures que dure l'événement et tous vous savez que se joue bien plus que votre vie ici !

Ci-après se trouvent la Charte de la Pairie, indiquant règles, us et autres coutumes à connaître. Et en annexe, un petit tour des jeux de cour !

Charte de l'Assemblée Par Electio de Montaigne

Ci-dessous les Règles et Convenances de l'Assemblée Par Electio dite Pairie de Montaigne telles que voulues par Léon Alexandre De Montaigne, Premier Roy Soleil de Montaigne, en l'an de grâce 659 sous la plume de son épouse, Isabeau De Montaigne, Première Reine de Montaigne sous le Regard Bienveillant de l'Astre Solaire.

Amendées par Nous, Henri De Montaigne, dit le Soleil Conquérant, Roy de Montaigne et d'Avalon, en l'an de grâce 1117 sous la plume d'Édouard De L'Éclipse sous le Regard Bienveillant de l'Astre Solaire avec l'aval de la majorité des Pairs.

Amendées par Nous, Orphée De Montaigne, dit le Soleil Sanglant, Roy de Montaigne et d'Avalon, en l'an de grâce 1328 sous la plume de d'Henri De L'Éclipse sous le Regard Bienveillant de l'Astre Solaire avec l'aval de la majorité des Pairs.

Amendées par Nous, Philippe De Montaigne, dit le Soleil Radieux, Roy de Montaigne et d'Avalon, en l'an de grâce 1593 sous la plume d'Élias De L'Éclipse sous le Regard Bienveillant de l'Astre Solaire avec l'aval de la majorité des Pairs.

Les Règles de la Pairie ne peuvent être changées que par le Roy de Montaigne ou l'Hôte avec l'aval de la majorité des Pairs qui s'expriment.

La Pairie de Montaigne ne peut être réunie que par le Roy, ou en son absence, son sang le plus proche. Celui qui invite est dit Hôte.

Lors d'une convocation de la Pairie, chaque partie doit être présente. En personne ou par le biais d'un Représentant de son Sang. La personne présente doit, en permanence, porter sur lui le symbole de Pair associé à la Famille qu'il représente.

La Pairie de Montaigne a pour but la Gloire et l'Intégrité du Royaume uni
sous le règne d'un De Montaigne.

Le Roy ou l'Hôte de la Pairie ainsi que les Pairs ou leurs représentants
peuvent y convier les invités de leur choix.

Une fois l'Assemblée réunie, il ne peut y avoir de nouveaux Pairs ou de
nouveaux invités.

Afin de faire respecter les règles d'étiquette au moins un membre de la Famille
De L'Éclipse, dite Bâtarde Solaire et Maitresse du Protocole de l'Assemblée Par
Electio se devra d'être présent.



Est membre de la Pairie de Montaigne, par ordre de préséance

La Tête de la Famille de Montaigne, dite Royale de Montaigne et d'Avalon

La Tête de la Famille Du Lac, dite Grande Ducale d'Avalon

La Tête de la Famille Allais De Crieux, dite Ducale

La Tête de la Famille Flaubert de Douard, dite Ducale

La Tête de la Famille Riché de Pourcy, dite Ducale

La Tête de la Famille Lévêque De L'Aury, dite Ducale

La Tête de la Famille Dubois D'Arrange, dite Ducale

La Tête de la Famille Valroux de Martise, dite Ducale

La Tête de la Famille Bisset De Verrier, dite Ducale

La Tête de la Famille Etalon de Viltoille, dite Ducale

La Tête de la Famille Praisse de Rachecourt, dite Ducale

La Tête de la Famille Gaultier De La Motte, dite Ducale

La Tête de la Famille Tréville de Torignon, dite Ducale

Les Votes

La Pairie de Montaigne est amenée à se réunir en temps de crise, dans le but d'y mettre fin. Des votes y sont organisés ou Chacun peut apporter des propositions ou des solutions qui seront soumises aux votes à main levée par tour de table des membres de la Pairie, ou de leurs représentants.

Lors des votes, chaque membre de la Pairie, ou son représentant désigné, ne dispose que d'une seule voix.

Lors des votes, le Pair le plus bas dans la gloire et donc à gauche du Soleil ou de l'Hôte vote toujours en premier.

Lors des votes, le Pair le plus haut dans la gloire et donc assis à droite du Soleil ou de l'Hôte, vote toujours en avant dernier.

Lors des votes, le Soleil ou l'Hôte vote toujours en dernier et sa voix est prépondérante en cas de potentielle égalité.

Chaque Pair, ou son représentant, ainsi que chaque invité peut soumettre à la Pairie une Proposition. Ces Propositions sont présentées par ordre de préséance.

Par le biais de vote en un tour, ou l'abstention est permise et l'égalité éliminatoire, Sept propositions seront reconnues comme déterminantes et dignes d'entrer dans les lois de Montaigne. Les Propositions, pas plus d'une par Pair, représentant et invité, devront être obligatoirement au nombre de Sept, chiffre béni des astres et de Theus. Si le nombre de proposition retenues n'atteint pas le chiffre Sept

alors, celles présentées par les Pairs, ou leurs représentants, sont conservées par ordre de préséance jusqu' à atteindre le chiffre béni.

Chaque vote est précédé d'un débat dont la durée ne peut excéder l'impatience du Soleil ou de l'Hôte qui peut annoncer proclamer des pourparlers vingt et une minute après avoir déclaré son impatience.

Les invités ne peuvent participer au vote mais sont bienvenus à s'exprimer lors des débats les précédents.

En cas de vacance du Pouvoir Royal et en l'absence d'héritier légitime et incontesté, des candidats pouvant se revendiquer de la Famille De Montaigne pourront se présenter à la Pairie qui disposera de sept tours de votes pour élire un nouveau Roy de Montaigne. Un nouveau Roy de Montaigne ne peut être désigné que par la majorité absolue exprimée et il est interdit de s'abstenir lors du septième tour si l'on en vient à voter six fois sans conclusions.

Il est admis que les votes pour un nouveau Roy ne sauraient être réalisés tant que les votes préliminaires, relatifs aux Sept nouvelles propositions, ne seront pas terminés.

Un nouveau Roy de Montaigne se doit d'être désigné lorsque le Soleil est à son Zénith.

Le Monarque de Montaigne ne peut être que Mâle car le Soleil est Mâle.

Un nouveau Roy de Montaigne ne pourra s'opposer aux décisions des votes préliminaires de la Pairie en reconnaissance des services et devoirs des Pairs.

Les Offenses

La Pairie de Montaigne est amenée à se réunir en temps de crise, dans le seul but d'y mettre fin, dans une ambiance qui se veut civilisée, courtoise et digne.

En cas de différents au sujet des Offenses et des Châtiments, le membre présent de la Famille De L'Éclipse aura l'autorité pour trancher tout dilemme.

Les Offenses sont classées en deux catégories, Majeures et mineures.

Le Roy de Montaigne est exempt de ces considérations.

L'Hôte voit toute Offense Majeure dégradée en offense mineure.

Les représentants de l'Assemblée Par Electio tout comme les invités sont soumis à ses règles.

Toute offense mineure visant au moins un membre de la Famille Royale de Montaigne ou de sa lignée est automatiquement classée comme Majeure. De l'Auguste Sénateur Numain Octavius Montanus à Léon de Montaigne, Premier Roy de Montaigne. De Léon de Montaigne à Nous, Philippe De Montaigne. De Nous à tous nos successeurs sous le Regard Bienveillant de l'Astre Solaire.

Liste des Offenses Majeures,

Dénigrer l'actuel et les précédents Monarques de Montaigne.

Dénigrer la Gloire de la Montaigne.

Interrompre le vote d'un pair ou de son représentant par le geste ou la parole.

Insulter grossièrement un membre de l'Assemblée Par Electio présent sur place, son représentant ou l'un des invités.

Remettre en question l'autorité du Royaume de Montaigne sur l'île d'Avalon.

Manquer, pour un Pair ou son représentant, de porter le symbole de son statut.

Ne pas se rendre à la convocation, que l'on soit Pair ou invité, vêtu de ses plus beaux atours.

Marcher sur l'ombre d'un membre de la lignée royale.

S'exprimer dans une autre langue que le Beau Parler de Montaigne et l'Ancien et Savant langage Numain.

Brandir son arme sans y avoir été provoqué.

Liste des Offenses mineures

Menacer un membre de l'Assemblée Par Electio présent sur place, son représentant ou l'un des invités.

Moquer grossièrement un membre de l'Assemblée Par Electio présent sur place, son représentant ou l'un des invités.

Écorcher le nom de Famille ou le Titre d'une lignée dont la Tête est membre de l'Assemblée Par Electio.

Salir les atours d'un membre de l'Assemblée Par Electio, son représentant ou d'un invité.

Ne pas céder la préséance à une Dame lorsque l'on entre dans une pièce.

Émettre un bruit corporel disgracieux tel qu'une flatulence, un rôt ou un gargouillis.

Importuner l'Assemblée par un râle de souffrance dû au grand âge ou à une blessure.

Si l'un des invités commet une Offense Majeur, alors le châtement retombera sur le Pair qu'il accompagne.

L'Offensé est maître du Châtiment parmi ceux décrit plus bas qui s'abattra sur l'indécent.

Dans la cas ou l'offensé n'est pas un individu mais la Pairie, il reviendra à un membre de la famille de l'Éclipse de choisir un Châtiment parmi ceux décrit plus bas.

Châtiments s'appliquant au Offenses Majeures,

L'Offensant voit sa place à la table des votes décalée de façon permanente d'un rang vers la gauche de l'hôte.

L'Offensant se voit dénier sa voix lors du prochain vote.

L'Offensant n'aura pas droit à la parole avant la fin du prochain vote.

Châtiments s'appliquant au Offenses mineures

L'Offensant s'il est membre de l'Assemblée Par Electio voit sa place à la table des votes décalée, pour le prochain vote, d'un rang vers la gauche de l'hôte.

L'offensant se voit contraint, jusqu'à la fin du prochain vote de porter sur son chef un Bonnet de Gueux, les moqueries à son encontre sur ce sujet sont autorisées.

Le Canard Boiteux. Jusqu'à la fin du prochain vote, l'offensant se devra de marcher en boitant de la façon la plus disgracieuse possible. Les moqueries à son encontre sur ce sujet sont autorisées.

Les Duels

En cas d'offense non prévue par les règles de l'Assemblée Par Electio, afin de régler un différend ou simplement pour le loisir chacun est libre de défier en duel un membre de l'Assemblée Par Electio présent sur place, son représentant ou l'un des invités.

Celui qui est ciblé par un duel est appelé le Froissé

En cas de refus, voyant son honneur amoindri, le Froissé subira un Châtiment mineur au choix du lanceur du défi.

Il n'est pas permis de défier en Duel lors des votes.

Au choix du Froissé, le Duel peut se résoudre à l'arme blanche, à un jeu ou au bon mot.

Si les deux partis s'étaient engagés sur une clause dépendant de l'issue du duel avec un membre de la Famille De L'Éclipse pour témoin, s'y soustraire constitue une Offense Majeure au choix.

Chaque participant peut se faire représenter par un champion.

Chaque participant doit être accompagné d'un témoin.

Un Duel au Bons Mots se fait en trois passes sur une thématique choisit par le Froissé.

En cas de Duel au Bons Mots, un jury de sept gentilshommes et gentes dames sera tiré au sort par le Roy, l'Hôte ou un membre de la Famille de l'Éclipse (le choix se faisant par ordre de préséance) pour juger de l'issue du duel.

De manière générale et pour assurer à l'esprit et au corps de rester alerte, il pourra être décidé par le Roy, l'Hôte ou un membre de la Famille de l'Éclipse (le choix se faisant par ordre de préséance) de lancer un jeu collectif (c'est-à-dire que chaque Pairs et Faction représentée doit désigner au moins un champion, selon le jeu) entre deux votes. Dans ce cas, le gagnant du jeu voit sa place monter définitivement d'un cran vers l'Astre et le perdant recule d'une place définitivement lui aussi. Ainsi par ce biais l'esprit d'émulation entre Pairs doit être conservé.

Si un participant ne représentant aucun Pair est déclaré vainqueur, alors pour le prochain vote il pourra avoir une voix qu'il exprimera en début de tour. Ainsi par ce biais l'esprit de supériorité des Pairs doit être aiguillonné.

Si un participant ne représentant aucun Pair est déclaré perdant, il n'aura pas voix au chapitre pour la prochaine discussion et ne pourra pas faire le prochain jeu collectif. Ainsi par ce biais l'esprit de dépassement de sa condition est encouragé.



Annexes, les jeux de Cour

Sans possibilité de vous donner un panorama exhaustif des jeux de cour possibles (le Glorieux règne de son Altesse l'Empereur-Soleil a vu une explosion de ceux-ci), voici quelques exemples de jeux en vogue. Ne vous sentez pas limité à ces derniers, les meilleurs courtisans sont ceux qui trouvent les nouveaux moyens de se divertir dit-on !

Colin Maillard : on délimite une zone de jeu, on bande les yeux du chasseur et les proies lui tournent autour, en s'approchant le plus possible mais sans se faire toucher (une variante se joue avec des foulards attachés au chasseur qu'il faut attraper). Si le chasseur touche une proie, cette dernière s'immobilise et par le toucher le chasseur doit deviner qui elle est. Il n'a qu'une tentative et s'il trouve alors la proie prends sa place.

Jeux des vers : Avant de démarrer le jeu, on écrit deux mots qui riment sur un petit bout de papier. Il faut en faire beaucoup. Puis on met ces bouts de papiers pliés dans un récipient. Deux adversaires s'affronteront alors. Chacun à son tour, ils devront tirer deux bouts de papiers et faire des vers qui riment avec ces mots. Celui qui fait le plus bel ensemble ou le plus fin, spirituel, sarcastique bref le meilleur l'emporte !

Jeu du Bel Esprit : les participants s'assoient autour d'une table avant que le jeu commence. Le premier joueur va proposer un thème sur lequel son voisin de droite doit faire un trait d'esprit, puis le second voisin doit suivre et ainsi de suite jusqu'à avoir fait le tour de la table. Les joueurs qui ne trouvent pas de traits ou dont le leur est jugé mauvais par les congénères doivent quitter la table. Puis au second tour, un autre joueur doit à son tour proposer un thème et ainsi de suite jusqu'à élimination des derniers concurrents.

1-2-3 Soleil : jeu très à la mode lors du règne de son Altesse Impériale Solaire, les règles sont les même que celles que nous avons pu tous connaître dans nos cours de récréation. On pourra récompenser ceux qui prennent des poses notables ou trouver des variantes.

Les quilles : sa variante venant de la Ligue de Vendel, nommée Molky fait des ravages dans les cours du Nord de la Montaigne.

Les classiques : cache-cache, jeux de cartes, de dés, tournois sportifs (escrime ou pugilat), jeux licencieux ... la liste est longue et les amusements fantastiques !