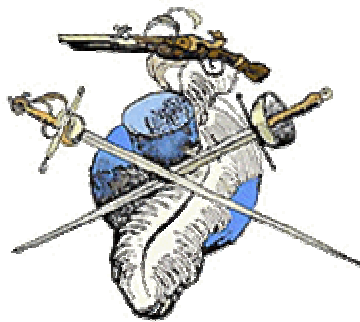


# *1626, Le Gant & L'Épée*

**Jeu de rôle sous le règne de Louis XIII**



**Philippe Quélard**

*Livre 3 - Aides de Jeu*



## Sommaire

<b>SCENARIO « LA CONSPIRATION DE CHALAIS » .....</b>	<b>3</b>
<b>I. CONTEXTE HISTORIQUE &amp; SYNOPSIS .....</b>	<b>4</b>
1. Les faits .....	4
2. Rôle des joueurs .....	4
<b>II. INTRIGUE .....</b>	<b>5</b>
1. Un billet intercepté .....	5
2. Une perquisition mouvementée .....	5
3. La souricière .....	6
4. Déjouer le complot.....	7
5. L'hôtel de Chevreuse.....	7
6. Monsieur de Courtilz, amant malheureux.....	9
7. Echauffourée au jeu de paume.....	9
<b>III. PERSONNAGES NON JOUEURS.....</b>	<b>10</b>
<b>BOTTES SECRETES.....</b>	<b>12</b>
<b>CARRIERES.....</b>	<b>19</b>
<b>I. PREAMBULE : FONCTIONNEMENT DES CARRIERES .....</b>	<b>20</b>
<b>II. REGIMENTS DE LA MAISON DU ROI (M) .....</b>	<b>21</b>
1. Gardes de la porte.....	21
2. Cent-suisses .....	22
3. Gardes du corps – Compagnies françaises & écossaises .....	23
4. Gardes de la prévôté .....	24
5. Gendarmes de la garde .....	25
6. Cheval-légers de la garde .....	26
7. Mousquetaires de la garde .....	27
8. Appendice : les grades communément trouvés .....	28
<b>III. LES COURS DES MIRACLES (I).....</b>	<b>29</b>
1. Malades & mendiants .....	30
2. Voleurs & escrocs .....	31
3. Archi-Suppôts .....	32
<b>IV. LA COMPAGNIE DE JESUS : LES JESUITES (R) .....</b>	<b>33</b>
1. Noviciat.....	34
2. Philosophie .....	34
3. Régence .....	35
4. Théologie .....	35





*Scénario*  
*« La conspiration de Chalais »*



## **I. CONTEXTE HISTORIQUE & SYNOPSIS**

### **1. Les faits**

Richelieu, ministre influent, est cependant un homme fort détesté de la haute noblesse : ses mesures tendant toujours à centraliser le pouvoir autour du roi ne font que retirer du pouvoir et de l'indépendance à cette noblesse qui affectionne tant sa liberté. Il interdit les duels, il favorise la bourgeoisie locale ou la noblesse récente des commerçants, et bat en brèche toutes les faveurs des grands du royaume.

Autour de Gaston, frère cadet du roi, vont se cristalliser toutes ces haines. Louis XIII souhaite le voir épouser l'un des plus beaux partis du royaume, Marie de Bourbon, princesse de Montpensier, ainsi que le voulait déjà le grand roi Henri IV.

Le futur Gaston d'Orléans est alors au centre de toutes les subversions concernant mariages et rapprochements avec des puissances étrangères. L'ordre de succession risque d'être bouleversé tant que Louis XIII n'a pas de descendance : il veut donc contrôler Gaston en lui imposant ce mariage.

C'est alors que les intérêts les plus divers se rejoignent pour former le « parti de l'aversion au mariage », qui veut empêcher cette union.

Le 4 mai 1626, le roi, inquiet des manœuvres des opposants, fait enfermer l'ancien gouverneur de son frère, le maréchal d'Ornano, à Vincennes.

Outre le maréchal d'Ornano, les comploteurs sont bien connus de la couronne : on y trouve notamment la duchesse de Chevreuse, veuve du duc de Luynes, ainsi que les fils illégitimes d'Henri IV et demi-frères du roi, Alexandre de Vendôme (grand prieur de l'ordre de Malte) et César (gouverneur de Bretagne).

Ce qu'ignore le roi, c'est si cette conjuration a pour but d'éloigner Gaston pour le soustraire au mariage qu'on lui impose, ou s'il s'agit d'occire le roi ou de le destituer et l'enfermer dans un couvent afin de mettre Monsieur sur le trône. La gravité des faits et l'incertitude pousse Louis XIII à la sévérité.

Quoiqu'il en soit, l'un des conspirateurs, amant de Mme de Chevreuse, est Henri de Talleyrand, comte de Chalais. Il doit, au cours d'une querelle et d'une diversion provoquées, assassiner Richelieu.

### **2. Rôle des joueurs**

C'est dans cet imbroglio que les joueurs vont mettre par hasard les pieds. Ils découvriront les projets du comte de Chalais, et en tentant de les contrecarrer, s'attireront son inimitié mais le forceront également à révéler ses desseins à Richelieu lui-même avant qu'on le dénonce, espérant la clémence du puissant ministre. L'histoire lui donnera tort, puisqu'il sera décapité à Nantes peu de temps après.

Ce scénario est prévu pour un groupe de 2 à 4 joueurs incarnant des chevaliers-légers de la garde royale.

Par la suite, la fin du complot fomenté par le parti de l'aversion peut aisément faire l'objet d'aventures vécues par les mêmes joueurs.





## II. INTRIGUE

### 1. Un billet intercepté

Nous sommes au milieu du mois de mai 1626. Les joueurs sont mandés par leur capitaine, Jean Lullin, dit « le jeune », bien qu'il soit né en 1582 et ait désormais 44 ans (il mourra d'ailleurs en avril 1627) : ils ont pour mission d'emmener sous bonne escorte un valet destiné au service du maréchal d'Ornano vers le château de Vincennes, où il se trouve enfermé depuis deux semaines.

L'escorte se passe sans heurt : le groupe passe la Bastille, la porte Saint Antoine, parcourt les quelques lieues qui séparent la capitale du château de Vincennes. A leur arrivée, en début d'après-midi, le valet est délivré à son maître (qui joue au jeu de paume sur le toit), un ordre est signé des joueurs pour attester de leur mission.

Puis, alors qu'ils vont repartir vers Paris, ils aperçoivent un homme accroupi dans le fossé, semblant attendre quelque chose : et cela ne tarde pas, puisqu'une balle tombe du haut de la muraille et atterrit à quelques pas de l'homme... Celui-ci s'en saisit et déguerpit. Voilà une attitude des plus suspectes, aussi serait-il de bon ton que les joueurs le rattrapassent.

La chose est simple, et une fois l'homme maîtrisé, on ne découvre sur lui qu'un billet, sans adresse, dont voici le contenu :

*Je dois me retirer  
Soyez sûr que Mlle Michon convainc le puîné.  
N'oubliez point, le Valet doit disparaître  
Trouvez un moyen*

*Votre bien dévoué, le Gouverneur*

L'homme devra être un peu bousculé pour parler, mais il finira par livrer l'adresse d'une maison, située rue aux Ours. Il n'en sait pas plus, a reçu une somme de 30 livres d'un homme cagoulé pour faire la course sans rien demander.

Si les joueurs n'en font rien de leur propre chef, il leur sera donné ordre d'aller perquisitionner la maison et d'emmener sous bonne escorte à la Bastille toute personne y résidant.

#### Infos MJ

Mlle Michon est le surnom que les conjurés ont pris pour Mme de Chevreuse, qui continue de convaincre Gaston. Le « Valet » désigne Richelieu en personne. Dans cette maison de la rue aux Ours se trouve l'un des serviteurs d'Alexandre de Vendôme, un chevalier de Malte du nom de Robert de Longueval, actif partisan de l'aversion au mariage et fidèle du demi-frère du roi.

### 2. Une perquisition mouvementée

Lorsque le groupe arrive devant la maison, il règne une certaine fébrilité dans la rue. Les gens vont et viennent, la rue aux Ours est assez passante. L'on peut peut-être déceler l'attitude de quelques personnes des plus curieuses : ils semblent plutôt faire le guet que vaquer à leurs occupations !

Et les soupçons se vérifient rapidement : dès que les cheveu-légers stoppent leurs montures devant la maison, un homme alors posté devant la porte rentre à l'intérieur, l'air fort pressé. La cavalcade s'engage, car il semble que celui qui tient l'endroit n'ait pas envie de se faire prendre !





#### Infos MJ

Robert de Longueval est fermement décidé à ne pas se faire prendre : il s'échappera par les toits, et une cavalcade pourra s'ensuivre, avec quelques péripéties et acrobaties sur les chaumes et les tuiles. Longueval peut s'en sortir, ou tomber d'un toit et se tuer, ou même se faire prendre (selon le mérite des joueurs). Quoiqu'il en soit, il refusera de parler, et sera âpre à défendre son secret.

En fouillant la maison, les joueurs trouvent, outre tout le nécessaire pour tenir plusieurs semaines sans mourir de fin ni de soif, plusieurs billets dont les contenus sont tout aussi alambiqués que celui du château de Vincennes. Ils semblent tous concorder vers une information : le soir même doit avoir lieu un rendez-vous secret dans la maison, et le mot de passe est « Pater Noster ». En outre, les conspirateurs devant se rencontrer ne se connaissent point de visage ni de nom.

### 3. La souricière

Les joueurs ont entière liberté d'action pour démêler l'intrigue, mais des rapports réguliers auprès du capitaine lieutenant peuvent être mis à profit pour recadrer les choses. Celui-ci conseillera donc à ses hommes de mettre en place une « souricière » (cf. « Les trois mousquetaires », chap. X).

La première personne à se présenter dans le piège est une femme portant un panier de provisions sous le bras, vêtue comme une femme du commun, avec des airs et des manières du commun : une fois prise, il paraît évident qu'elle est terrifiée par toutes ces épées et ces gens en arme. Ce n'est que la femme du messenger de Vincennes, et elle ne sait absolument rien de ces comploteurs.

#### Infos MJ

La femme en question est une des lingères de l'hôtel de Chevreuse, mais elle s'empressera de n'en rien dire, bien convaincue par sa maîtresse. Cependant, avec un peu de bonne volonté, les joueurs pourraient lui faire avouer.

Quelques heures plus tard, 3 hommes se présentent, cette fois-ci bien armés et visiblement désireux de n'être point remarqués. Les joueurs ont alors plusieurs solutions.

Ils peuvent tout d'abord passer en force : capturer ou tuer les conspirateurs, les fouiller, ou les faire parler de quelque façon que ce soit. Mais ces hommes sont d'une autre trempe qu'un laquais, ils ne parleront pas. Cependant, il peut apparaître qu'ils appartiennent à l'entourage de Mme de Chevreuse, mais il ne sera pas aisé de le savoir : un jet d'*intelligence* / *étiquette* SR 20 peut permettre de reconnaître l'un d'entre eux comme étant un habitué des salons précieux, voire un courtisan forcené de la duchesse, mais cela ne constitue en rien une preuve directe. Il se nomme Simon de Lancroix, mais n'en dira évidemment rien.

Ils peuvent également jouer le jeu des comploteurs : sachant qu'ils ne sont pas censés être connus des 3 hommes, les joueurs peuvent se faire passer pour des alliés. Il faut alors jouer serré afin de ne pas commettre de faux pas, de ne pas prononcer une parole malheureuse qui les trahirait. D'ailleurs, dès que les PJ se montrent trop pressant ou trop explicites dans leurs propos, la méfiance des comploteurs sera éveillée.

Quoique les joueurs essaient, les comploteurs sont porteurs d'un autre billet, qui était destiné aux précédents locataires des lieux :

*Je puis vous aider à éliminer le Valet :  
Le coursier est tout trouvé,  
Il est mon amant  
Plan arrêté : exposé prévu au prochain salon*

*Votre dévouée, Mlle Michon*





En outre, Simon de Lancroix doit recevoir le lendemain soir de nouvelles instructions au salon mondain de la duchesse (les joueurs en auront sans doute déjà entendu parler, il s'agit d'un événement pour la noblesse parisienne). Le salon doit avoir lieu à l'hôtel de Chevreuse, situé non loin du Luxembourg, derrière les Carmes Deschaux, dans un lieu plutôt boisé et fort calme.

#### 4. Déjouer le complot

Etant donné la réputation déjà bien établie de Mme de Chevreuse comme experte en conspirations et bête noire du roi et de Richelieu, l'étrange citation de la duchesse à toute occasion peut sembler, sinon suspecte, au moins curieuse, mais rien ne l'implique directement et c'est une dame d'atour de la reine, une de ces grandes dames qu'on n'accuse pas facilement tant ses protections sont hautes.

Toutefois, les joueurs sont désormais certains qu'un complot se trame. Il paraîtra probablement évident que le « Valet » désigne Richelieu, que Mlle Michon est en vérité la duchesse de Chevreuse ou que du moins la duchesse a un rapport avec tout cela, que le « gouverneur » est sans doute le maréchal d'Ornano. Seulement, il s'agit de savoir où doit avoir lieu l'assassinat, et qui doit être l'assassin.

##### Infos MJ

Le plan des conjurés est le suivant : Monsieur doit s'inviter dans une résidence du cardinal de Richelieu à Fleury en Bière, près de Fontainebleau, avec quelques uns de ses officiers, sous prétexte de dîner. Une querelle éclatera alors, au milieu de laquelle le cardinal sera tué, accidentellement. Le coup fatal devra être donné par le comte de Chalais, l'amant de Mme de Chevreuse, dissimulé par le tumulte.

Le déroulement et l'ordre des événements suivants dépendront donc des initiatives prises par les joueurs. Quoiqu'il en soit, pour déjouer le complot, il faut savoir qui est l'amant de Mme de Chevreuse. Ou plutôt lequel est-ce, car la duchesse les collectionne paraît-il, bien que nul n'en ait véritablement la preuve (sans quoi le duc eût provoqué le ou les imprudents en duel).

#### 5. L'hôtel de Chevreuse

##### • Le salon mondain

Le rang de cheveu-léger de la garde permettra aisément aux joueurs d'assister au salon mondain, c'est un rang relativement prestigieux. Si nécessaire, le capitaine-lieutenant Lullin pourra donner du poids à la présence des joueurs au salon, puisqu'il y est lui-même invité. Il s'agit dès lors de réussir à en savoir plus sur le plan des conjurés.

Il y a là d'illustres personnages, parmi lesquels :

- Alexandre de Vendôme, demi-frère du roi et grand prieur de l'ordre de Malte
- Vincent Voiture, poète mondain (encore peu connu à cette époque)
- François de Bassompierre, maréchal de France, qui fait la cour à plusieurs femmes
- M. de Tréville, capitaine-lieutenant des mousquetaires
- M. Lullin, capitaine-lieutenant des cheveu-légers
- M. des Essarts, capitaine-lieutenant des gardes françaises

La soirée consistera alors en un échange de civilités, par petits groupes de 3 à 5 personnes. Les sujets de conversation sont en outre forts variés, de la littérature aux progrès de la science, des potins de cour aux railleries déguisées envers le ministre Richelieu.



Voici quelques exemples de conversations que l'on peut donc entendre :

- *Le second tome de « Don Quichotte » est une merveille, ce Cervantès, quel dommage qu'il soit mort. Il paraît d'ailleurs qu'il est mort le même jour que ce dramaturge anglais, Shakespeare. Quoique non, ces diables d'anglais réformés n'ont pas adopté le calendrier grégorien.*

- *Que pensez-vous de ce Galilée ? La terre qui tourne autour du soleil et non l'inverse ? Cet astronome finira sur un bûcher à Rome s'il continue !*

- *Il paraît que M. de Richelieu aurait acquis une fort belle demeure dans un village non loin de Fontainebleau. Que n'allons-nous pas y faire quelque salon comme celui-ci ! On dit le cardinal fort spirituel. Ah ? Vraiment ? J'ai entendu dire qu'il était amant de sa nièce. Pourtant, la duchesse d'Aiguillon est fort dévote ! Elle assiste tous les jours à une messe privée en l'église Saint-Eustache.*

- *Un ami revenant de Rome m'a affirmé que la basilique Saint-Pierre serait enfin terminée pour la fin de l'année. C'est un édifice somptueux paraît-il... Urbain VIII en crèvera d'orgueil assurément !*

- *On m'a rapporté qu'à la cour d'Italie, un nouveau genre de musique se pratiquait : ils appellent cela « opéra »... C'est une sorte de théâtre chanté, je ne sais exactement.*

- *Cette Léonora Galigai n'était qu'une vulgaire aventurière en vérité. Mais c'est égal, elle était sûrement habile pour avoir convaincu la reine mère pendant tout ce temps. La reine mère ? On la dit assez prompt à l'emportement... (Mais non, il n'a pas dit « stupide »)*

- *Ah le duc de Buckingham ! C'est un gentilhomme accompli ! Beau, le front noble, l'allure princière, cet homme a tout pour plaire en vérité. Il paraît qu'il est fort détesté de ces sinistres réformés tout en noir de là-bas ; ils s'appellent « puritains », sont tristes comme une messe des morts. Je n'en voudrais pas de pareils ici !*

Réussir à apprendre quelque chose au milieu de ce brouhaha entrecoupé d'alcools précieux et d'hypocras n'est pas simple. Les joueurs peuvent sans doute orienter les débats et avec un peu d'habileté apprendre que Gaston d'Orléans compte s'inviter quelques jours dans cette fameuse résidence du cardinal, située non loin de Fontainebleau. Quel endroit exactement ? Mmh, oui, Fleury en Bière il me semble...

Un amant éconduit de la duchesse pourrait également faire quelque indiscretion sur les rumeurs d'affaires de cœur de Mme de Chevreuse. Il paraît qu'elle aurait pour amant un mousquetaire du roi, un certain M. de Courtilz

### • **Les coulisses de l'hôtel de Chevreuse**

Les joueurs peuvent aussi décider de fouiller l'hôtel, mais ceci est autrement plus risqué, même si les résultats seront plus sûrs. Mme de Chevreuse garde sa correspondance de cœur dans un coffret damasquiné fermé à clef, lui-même enfermé dans un meuble de bois précieux situé dans sa chambre. Parvenir jusque là demandera donc une bonne dose d'astuce, de discrétion et de vigilance, que nous laissons à l'appréciation et aux soins d'organisation du MJ.

Les joueurs pourront ainsi savoir que Mme de Chevreuse entretient une relation avec Monsieur le comte de Chalais, avec un mousquetaire du roi nommé M. de Courtilz, et avec le comte de Holland, un officier anglais de l'entourage du duc de Buckingham (impliqué l'an passé dans l'incident du jardin d'Amiens).







**Infos MJ**

Connaître ces informations peut consister en un secret mortel, mais les joueurs ne pourraient en user, les ayant obtenus de façon plutôt discourtoise. Quoiqu'il en soit, si la duchesse apprend que les joueurs ont en leur possession ces informations, ils se seront fait une ennemie mortelle en sa personne ! (Et donc pas des moindres)

## **6. Monsieur de Courtilz, amant malheureux**

Armand de Courtilz, enseigne à la 1<sup>ère</sup> compagnie des mousquetaires du roi, est un homme bien malheureux. A l'hôtel des mousquetaires, on le décrit comme quelque peu apathique ces dernières semaines, il a le vin triste et on lui prête quelque peine de cœur dont il ne s'est ouvert à personne semble-t-il. Le faire parler sera chose fort compliquée, tant l'honneur est une vertu précieuse ; et révéler avoir été l'amant de Mme de Chevreuse compromet celle-ci, mais révéler ne plus l'être compromet l'honneur de l'amant éconduit.

Les PJ pourront trouver ce mousquetaire le lendemain au palais du Louvre : il est laissé à l'appréciation du MJ quels efforts devront être déployés pour faire parler l'officier, mais ce dernier ne dira jamais clairement avoir été l'amant de la belle duchesse, il l'aime encore et ne souhaite pas la compromettre. Il peut cependant dire à mots couverts qu'il l'a vue plusieurs fois en compagnie d'un écuyer du roi.

A ce stade, si les joueurs ont surpris la correspondance de la duchesse, ils connaissent donc le nom de l'assassin : il s'agit du comte de Chalais. Sinon, les joueurs peuvent avoir un doute entre le comte de Saint Simon et le comte de Chalais. Il s'agit alors de se rappeler quelle place de faveur occupe le comte de Chalais auprès de Monsieur pour se persuader qu'il s'agit bien de lui.

**Infos MJ**

Contrairement au comte de Holland et au comte de Chalais, ce M. Courtilz n'a aucun fondement historique.

Une fois ceci établi, les joueurs ont une certitude, mais aucune preuve. Il leur est donc impossible d'arrêter le futur assassin. Néanmoins, ils peuvent l'empêcher de nuire.

## **7. Echauffourée au jeu de paume**

Après quelques questions de droite et de gauche, les joueurs sauront rapidement où se trouve le complot : il serait à l'hôtel du jeu de paume, à disputer une partie avec quelques uns de ses amis.

La rencontre du jeu de paume tourne court : dès que les joueurs se montrent, le comte de Chalais comprend la raison de leur venue. Il sait que la cache de la rue aux Ours a été prise par 3 cheveau-légers de la garde, il sait le nom des joueurs, il se sait donc perdu. Il décide donc de tenter le tout pour le tout : il donne ordre à ses hommes de tomber sur les joueurs pour les retarder, tandis qu'il court au Louvre pour se confesser à Richelieu en espérant sa clémence.

Le jeu de paume est une grande salle vide, bordée de deux galeries à piliers et de rambardes. Les détails du combat final sont laissés à la discrétion du MJ, mais le comte de Chalais réussira à s'échapper quoiqu'il arrive, l'Histoire le veut ainsi.

**Infos MJ**

Les livres donneront tort à Chalais, puisque après avoir confessé son intention, il sera exécuté en août 1626 dans d'atroces conditions. Mais ceci est une autre histoire.





### III. PERSONNAGES NON JOUEURS

#### • Hommes de main du comte de Chalais

FO	EN	AG	DEX	PE	INT	EDU	CH	APP	BR
6	5	5	5	4	5	6	5	5	5

<b>Acrobatie :</b>	4	<b>Armement.....</b>	Dégâts
<b>Armes de tir :</b>	3	<b>Rapière.....</b>	D6+7
<b>Armes d'hast :</b>	2		
<b>Bagarre :</b>	4		
<b>Escrime :</b>	3	<b>PV.....</b>	25
<b>Equitation :</b>	4	<b>Pugnacité.....</b>	10
<b>Intimidation :</b>	2	<b>Équipement :</b>	
<b>Tactique militaire :</b>	3	Vêtements élégants, rapière, feutre.	
<b>Vigilance :</b>	5		

**Dons :** /

**Description :** hommes dévoués au comte, ils sont prêts à se faire tuer pour lui, mais ne sont pour autant pas dans la confiance des comploteurs.

#### • Henri de Talleyrand, comte de Chalais

FO	EN	AG	DEX	PE	INT	EDU	CH	APP	BR
5	5	6	4	6	7	7	6	6	7

<b>Acrobatie :</b>	3	<b>Armement.....</b>	Dégâts
<b>Armes de tir :</b>	5	<b>Rapière.....</b>	D6+6
<b>Armes d'hast :</b>	2	<b>Pistolet.....</b>	D10+5
<b>Bagarre :</b>	3		
<b>Escrime :</b>	7	<b>PV.....</b>	27
<b>Equitation :</b>	5	<b>Pugnacité.....</b>	12
<b>Intimidation :</b>	2	<b>Équipement :</b>	
<b>Tactique militaire :</b>	6	Vêtements élégants, pistolet, rapière, feutre, cheval	
<b>Vigilance :</b>	7	d'excellente qualité	

**Dons :** Ambidextrie, Riche maîtresse (Mme de Chevreuse), Relation (Gaston d'Orléans)

**Description :** homme de cour élégant et raffiné, favori de Louis XIII, le comte de Chalais est passé dans le parti de l'aversion après avoir tué en duel, il y a deux ans de cela, M. de Pontgibault. En effet, le couplet suivant courait alors dans Paris :

*Pontgibault se vante  
D'avoir vu la fente  
De la comtesse d'Alais  
Qui aime fort les balets  
Et dit qu'elle est plus charmante  
Que celle de la Chalais*

On comprend dès lors qu'il ait dû tuer l'intéressé. A la suite de cette affaire, il fut protégé par Monsieur et sa suite, en particulier le maréchal d'Ornano, qui lui obtinrent la clémence du roi pour ce duel retentissant.





• **Simon de Lancroix et ses 2 acolytes**

FO	EN	AG	DEX	PE	INT	EDU	CH	APP	BR
6	6	6	4	4	5	6	5	5	6

<b>Acrobatie :</b>	4	<b>Armement.....</b>	Dégâts
<b>Armes de tir :</b>	3	<b>Rapière.....</b>	D6+7
<b>Armes d'hast :</b>	2		
<b>Bagarre :</b>	3		
<b>Escrime :</b>	4	<b>PV.....</b>	30
<b>Equitation :</b>	4	<b>Pugnacité.....</b>	12
<b>Intimidation :</b>	3	<b>Équipement :</b>	
<b>Tactique militaire :</b>	4	Vêtements élégants, rapière, feutre, cheval de bonne qualité	
<b>Vigilance :</b>	4		

**Dons :** /

**Description :** gentilhomme de bonne famille, fidèle à l'honneur de la noblesse, les 3 comploteurs de l'entourage de Mme de Chevreuse seront aussi muets que des carpes. Ils ne tiennent cependant pas à mourir, ignorant en particuliers les desseins exacts du parti de l'aversion au mariage, sans quoi ils auraient probablement refusé.

• **Robert de Longueval, chevalier de Malte**

FO	EN	AG	DEX	PE	INT	EDU	CH	APP	BR
6	7	5	4	4	5	5	3	4	7

<b>Acrobatie :</b>	2	<b>Armement.....</b>	Dégâts
<b>Armes de tir :</b>	2	<b>Rapière.....</b>	D6+7
<b>Armes d'hast :</b>	5		
<b>Bagarre :</b>	5		
<b>Escrime :</b>	5	<b>PV.....</b>	42
<b>Equitation :</b>	4	<b>Pugnacité.....</b>	16
<b>Intimidation :</b>	7	<b>Équipement :</b>	
<b>Tactique militaire :</b>	4	Vêtements de voyage solides, épée, feutre, cheval de bonne qualité	
<b>Vigilance :</b>	5		

**Dons :** Hargneux, Robuste

**Description :** vieux soldat à la peau cuivrée par le soleil et les voyages, Robert de Longueval est dévoué corps et âme à son maître Alexandre de Vendôme, mais également au parti de l'aversion. C'est un homme rude, impressionnant, trapu et patibulaire. Il se fera écarteler plutôt que de dire un mot sur les comploteurs.





## *Bottes secrètes*





### La botte florentine

**Notoriété :** 24 (peu commune)

**Armes :** rapière, sabre

**Pré-requis :** L'escrimeur doit posséder le style italien

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement

**Engagement :** 1 tour

**Explication :** Grâce à cette botte, l'attaquant rompt et riposte une seconde fois avec une grande rapidité. L'adversaire est pris de court et ne peut que se défendre sans blesser lors de la seconde attaque. Idéal pour se débarrasser rapidement d'un adversaire encombrant.

**Déroulement :**

→ Tour 1 : Malus -3

→ Si réussi, deuxième attaque Malus -4, sans riposte.

### La botte du vilain petit canard

**Notoriété :** 21 (classique)

**Armes :** rapière, sabre, épée, armes d'hast, armes courtes

**Pré-requis :** /

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** L'escrimeur choisit l'endroit où il va porter son attaque, et arme son bras pour un coup de taille. Puis il blesse son adversaire par un coup superficiel, mais qui lui laissera une marque à vie. Très pratique pour reconnaître par la suite un adversaire masqué.

**Déroulement :**

→ Tour 1 : pas de Malus, pas de dégât

→ Tour 2 : malus -4, dégâts/2

→ Si réussi, l'adversaire subit une blessure qui lui laissera une cicatrice.

### La botte des Jésuites

**Notoriété :** 29 (rare)

**Armes :** épée, rapière, sabre, armes courtes

**Pré-requis :** L'escrimeur doit posséder le style français

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** Grâce à une manœuvre de feinte et de dégagé, l'escrimeur se place de telle façon qu'il attaque au tour suivant son adversaire sans que celui puisse se défendre normalement. La position avantageuse ainsi acquise permet de trouver un angle d'attaque propice à toucher un organe vital.

**Déroulement :**

→ Tour 1 : malus -4, pas de dégât

→ Tour 2 : malus -4, dégâts x 3



### La botte d'Orséac

**Notoriété :** 28 (rare)

**Armes :** rapière, épée, armes courtes

**Pré-requis :** L'escrimeur doit posséder le style espagnol.

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement. Ne peut s'effectuer que contre un escrimeur de la même main d'arme.

**Engagement :** 3 tours

**Explication :** L'escrimeur feinte et se décale par rapport à son adversaire. Il entame une prise de fer avec son arme et maintien l'engagement en tierce haute pour détourner l'attention. Puis il dégaine sa dague et par un contournement la plonge dans le flanc de l'adversaire en se fendant.

**Déroulement :**

- Tour 1 : malus -2, pas de dégât
- Tour 2 : malus -2, pas de dégât
- Tour 3 : malus -4, dégâts x 5 (dague ou main gauche)

### La botte de l'école de Saint Didier

**Notoriété :** 30 (rarissime)

**Armes :** rapière

**Pré-requis :** L'escrimeur doit posséder le style français.

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement. Ne peut s'effectuer que contre un escrimeur possédant une arme sans garde pleine.

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** Après avoir fatigué pendant le poignet de son adversaire en frappant la lame, l'attaquant engage son arme dans la garde de celle de son opposant. Par une torsion du poignet, il fait sauter l'arme de l'adversaire en l'air et la récupère dans sa main libre. Parfait pour forcer une reddition, et très impressionnant !

**Déroulement :**

- Tour 1 : malus -2, pas de dégât
- Tour 2 : malus -4, pas de dégât
- Si test de dextérité SR15 réussi, l'escrimeur attrape la lame adverse en plein vol

### Le coup de Jarnac

**Notoriété :** 33 (légendaire)

**Armes :** rapière, armes courtes, sabre, épée

**Pré-requis :** /

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** L'escrimeur entame une manœuvre In Quartata basse, puis place une attaque de taille au niveau du genou ou des jarrets de l'adversaire. Ce dernier peut abandonner toute idée de marche pendant les prochains mois, voire à vie. C'est une botte très vicieuse, mais l'escrime n'est pas pratiquée que par des gentilshommes !

**Déroulement :**

- Tour 1 : malus -4, pas de dégât
- Tour 2 : malus -2, dégâts x 2
- Si la botte est réussie, le défenseur est hors de combat





### La botte gasconne

**Notoriété :** 22 (classique)

**Armes :** armes d'hast, sabre, épée, rapière

**Pré-requis :** Intimidation  $\geq 6$

**Restriction :** Ne peut s'effectuer que contre 2 à 4 adversaires en même temps.

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** Accompagné d'un juron gascon, l'impétueux escrimeur, par de grands moulinets, déstabilise ses adversaires de façon à placer une attaque courte de taille sur chacun d'eux (maximum quatre). Les attaques sont masquées par les moulinets, chacune d'elle est résolue indépendamment.

**Déroulement :**

→ Tour 1 : intimidation / force SR 16, charge, pas de dégât

→ Tour 2 : malus -1 pour 1<sup>er</sup> adversaire, -2 pour 2<sup>ème</sup>, etc.

→ A l'issue de la botte, l'escrimeur peut rompre s'il en a les moyens

### La botte de Ferrières

**Notoriété :** 27 (rare)

**Armes :** rapière

**Pré-requis :** Ambidextrie, Posséder au moins un style d'escrime.

**Restriction :** Ne peut s'effectuer que contre 2 adversaires en même temps.

**Engagement :** 3 tours

**Explication :** Après s'être muni d'une deuxième arme identique à celle déjà en main, le flamboyant escrimeur engage le fer avec ses 2 adversaires en même temps. Il attire sur lui ses ennemis en reculant légèrement, puis feint de rompre et laisse croire à une ouverture possible. Puis il se fend brutalement et embroche ses deux adversaires à la fois !

**Déroulement :**

→ Tour 1 : malus -3

→ Tour 2 : malus -3

→ Tour 3 : pas de malus, dégâts x 3

### Le bec du cygne

**Notoriété :** 34 (légendaire)

**Armes :** rapière, sabre, épée

**Pré-requis :** Agilité  $\geq 8$

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement :** 3 tours

**Explication :** Au premier temps d'engagement, l'escrimeur feint un estoc puis esquive pour commencer se placer. Au second temps, il pare en none en tournant le dos à l'adversaire. Enfin, au dernier temps, il amorce un pas arrière en se baissant, pour se retrouver accroupi sous la lame de son ennemi. La lame jaillit et perce la gorge de l'adversaire du bas vers le haut, d'un coup d'estoc arrière par-dessus la tête.

**Déroulement :**

→ Tour 1 : malus -2, pas de dégât

→ Tour 2 : malus -3, pas de dégât

→ Tour 3 : malus -4, mort immédiate de l'adversaire





### La botte de Nevers

**Notoriété :** 34 (légendaire)

**Armes :** rapière

**Pré-requis :** Ambidextrie

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement :** 3 tours

**Explication :** Au premier temps, l'escrimeur déstabilise l'adversaire par un saut de côté et un coup sur la main qui tient l'arme. Au second temps, il profite de l'avantage pour faire un tour sur lui-même, tout en changeant son épée de main en la passant dans son dos, sans que l'adversaire ne le voie. Enfin, il frappe l'adversaire entre les yeux en se fendant de son côté faible, à la grande surprise de l'intéressé qui en meurt sur le coup.

**Déroulement :**

- Tour 1 : malus -3, dégâts 1
- Tour 2 : dextérité / escrime SR20
- Tour 3 : malus -1, mort immédiate de l'adversaire

### La botte du jeu de paume

**Notoriété :** 23 (classique)

**Armes :** épée, rapière, sabre, armes courtes

**Pré-requis :** /

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** L'assaillant commence par effectuer une parade de prime, tout en rapprochant son corps de celui de l'adversaire. Dans un geste brusque et rapide il donne un grand coup sec avec la garde de son arme en visant le menton. L'adversaire est étourdi par le choc et perd quelque peu ses moyens. Une gourmande pas très digne, mais très efficace !

**Déroulement :**

- Tour 1 : malus -4, pas de dégât
- Tour 2 : pas de malus, force / bagarre SR16
- Si la botte est réussie, le défenseur est étourdi pour 1d4 tours avec malus de -4 sur tous ses jets

### La botte de Sainte Barbe

**Notoriété :** 21 (classique)

**Armes :** toutes les armes permettent cette botte, même à main nue.

**Pré-requis :** Ambidextrie conseillée

**Restriction :** Attaque sur deux adversaires en même temps. L'assaillant doit avoir un pistolet à portée de main, prêt à être dégainé.

**Engagement :** 1 tour

**Explication :** L'assaillant charge un premier adversaire et le bouscule pour le déstabiliser. Il degaine en même temps un pistolet et se retourne, et brûle la cervelle du second !

**Déroulement :**

- Tour 1 : bagarre / agilité SR18, SR22 si pas ambidextre.
- En même temps : armes à feu / perception, SR à déterminer.
- Le premier adversaire bénéficiera d'un bonus de +4 au tour suivant







### La botte du chas d'aiguille

**Notoriété :** 25 (peu commune)

**Armes :** Rapière, sabre, armes courtes, armes d'hast

**Pré-requis :** /

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** L'attaquant engage le fer de son adversaire presque en parallèle, en position de tierce hardie. Il laisse ainsi volontairement une ouverture, mais esquive le coup pour placer un adroit estoc en plein sur le poignet adverse, qui lâche immédiatement son arme.

**Déroulement :**

→ Tour 1 : pas de malus, pas de dégât. Si cet engagement est perdu, le joueur subit +1D6 de dégâts

→ Tour 2 : malus -4, dégâts/2

→ Si la botte est réussie, l'adversaire laisse tomber son arme devant lui

### Le revers d'infortune

**Notoriété :** 31 (rarissime)

**Armes :** rapière

**Pré-requis :** L'escrimeur doit posséder le style espagnol

**Restriction :** Attaque sur deux adversaires en même temps.

**Engagement :** 3 tours

**Explication :** L'attaquant est face à deux adversaires : il s'engage avec le premier, pare en quinte l'assaillant de gauche en tournant le dos à l'autre, après avoir fait un quart de tour. Puis il effectue un nouveau quart de tour rapide comme l'éclair tandis que le second assaillant attaque, esquivant le coup pour le laisser porter vers le premier adversaire, qui se retrouve blessé par son propre camp. Enfin, ainsi libéré du premier, l'attaquant envoie un coup de la tranche de la main dans la gorge du second, qui se retrouve le souffle coupé... Très impressionnant !

**Déroulement :**

→ Tour 1 : malus -1, pas de dégât

→ Tour 2 : malus -2, adversaire 1 subit le coup d'adversaire 2

→ Tour 3 : bagarre / dextérité SR 16, adversaire 2 hors de combat

### La botte du pilon

**Notoriété :** 22 (classique)

**Armes :** armes d'hast

**Pré-requis :** /

**Restriction :** Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement :** 2 tours

**Explication :** L'attaquant laisse venir son adversaire, pare le premier coup de la hampe de son arme en la tenant bien verticalement. Puis, il glisse rapidement son arme le long de la lame adverse, et lui écrase le pied de la base de sa hampe, de toutes ses forces. L'adversaire est dérouté...

**Déroulement :**

→ Tour 1 : malus -2, pas de dégât

→ Tour 2 : malus -2, dégâts/2

→ Si la botte est réussie, malus de -4 aux 3 prochains tours pour l'adversaire





## La botte de l'empaleur

**Notoriété** : 28 (rare)

**Armes** : armes d'hast

**Pré-requis** : Spécialiste en Armes d'hast

**Restriction** : Attaque sur un seul adversaire seulement.

**Engagement** : 3 tours

**Explication** : Ce difficile enchaînement a été semble-t-il mis au point par un piquier espagnol au siècle dernier : l'attaquant feint tout d'abord une attaque frontale violente, puis pare le coup. Il rompt brutalement en faisant glisser la hampe de son arme contre l'arme adverse, et abaisse la pointe en même temps. Enfin, il se fend brutalement vers le flanc de l'adversaire, partie vitale, pour le blesser gravement.

**Déroulement** :

- Tour 1 : Pas de malus, pas de dégât
- Tour 2 : Malus -4, pas de dégât
- Tour 3 : Malus -3, dégâts x 2





## *Carrières*





## I. PREAMBULE : FONCTIONNEMENT DES CARRIERES

Le classement des diverses carrières s'effectue selon deux critères : la **famille** et le **type**.

Il existe quatre **types** de carrières :

- **Les carrières militaires** : Ce sont tous les métiers ayant trait aux armes, des plus nobles aux plus vils. Elles sont représentées par la lettre **(M)**.
- **Les carrières religieuses** : Ce sont tous les postes ecclésiastiques, du bas au haut clergé. Elles sont représentées par la lettre **(R)**.
- **Les carrières civiles** : Ce sont tous les métiers de la petite et moyenne administration, la bourgeoisie, le commerce. Elles sont représentées par la lettre **(C)**.
- **Les carrières illégitimes** : Elles regroupent les occupations moins saines et bien souvent illégales telles que le vol, la fraude, la contrebande. Elles sont représentées par la lettre **(I)**.

Les **familles** sont des ensemble de plusieurs carrières du même type partageant des traits communs, que ce soit l'activité même, le domaine ou l'endroit dans lequel on les exerce, ou encore les objectifs concourants qui les dirigent.

Ce classement n'a pour but que de délimiter de façon **arbitraire** divers métiers, occupations ou états sociaux qu'il serait autrement bien délicat de définir avec précision. Parfois, certaines carrières ou familles de carrières pourraient se trouver dans plusieurs types, et le choix de classement est alors tout à fait empirique.

Les carrières sont ainsi définies de la façon suivante :

- **Description** : un historique ou un descriptif du contexte et des circonstances de la carrière en question.
- **Dotations** : ce que reçoit le personnage, matériel, armes et/ou argent.
- **Avantages** : divers bonus accordés sur les talents, représentant les spécificités de la carrière choisie.
- **Obligations** : il y a parfois des contraintes pour accéder à une carrière (ex : être catholique, être noble, être un homme, avoir un appui ecclésiastique, etc.).

D'autres aspects sont parfois ajoutés à la carrière, selon les circonstances.

**IMPORTANT : Ce classement et ces carrières n'ont rien d'absolu ni de définitif. Le MJ est tout à fait en droit (et est vivement encouragé) à sortir de ces archétypes pour construire ses scénarios et permettre la création de personnages plus ciblés et plus riches.**





## II. REGIMENTS DE LA MAISON DU ROI (M)

Les régiments de la Maison du Roi sont destinés plus probablement à jouer des intrigues de Cour, à fleureter avec les hautes sphères du pouvoir et de la noblesse, autant française qu'étrangère. Leur utilisation en tant que compagnie de rattachement de PJ est donc relativement restreinte, mais peut présenter une alternative intéressante pour un MJ désirant faire vivre à ses joueurs des scénarios de haute distinction.

Il est très probable (et même obligatoire pour certains régiments) que les PJ soient nobles ou gentilshommes, ce qui dirige l'intrigue dans un sens très précis. C'est donc dans cette famille de carrières que le MJ devra volontiers piocher pour construire des aventures ressemblant à celles écrites par Dumas !

### 1. Gardes de la porte

**Description :** Considérée par certains historiens comme la plus ancienne garde des rois de France, cette compagnie veille pendant le jour aux portes intérieures du palais, qu'ils confient le soir aux gardes du corps.

Après avoir effectué leur service devant la principale porte du logis royal, depuis six heures du matin jusqu'à six heures du soir, les gardes remettent les clefs à un des brigadiers de la Garde écossaise et se retirent dans leur logis.

Outre un traitement de deux cents livres, chaque garde reçoit plusieurs gratifications annuelles atteignant cent soixante-douze livres, plus dix écus du trésorier des offrandes chaque fois que des malades viennent se faire toucher par le roi, qui passe pour avoir le pouvoir de guérir les écrouelles.

**Arme :** Pertuisane

**Composition :** 50 hommes

- 1 capitaine de la porte
- 4 lieutenants

**Dotations :** pertuisane, livrée complète, solde de 20 livres / mois.

**Avantages :** Armes d'hast+2, Etiquette+1

**Obligations :** /





## **2. Cent-suisses**

**Description :** La compagnie des Cent-suisse puise ses origines dans les cinq cents premiers Suisses introduits en France par Jean d'Anjou, duc de Calabre, au début de la guerre contre le roi Louis XI. Ce dernier, ayant pu apprécier la valeur de ces mercenaires, en accueillit six mille dans son armée en 1478. Les Suisses avaient créé une sorte de bureau d'émigration, destiné à canaliser et à discipliner l'ardeur guerrière d'une jeunesse qui ne trouvait pas de meilleur exutoire aux conditions de vie médiocres de son pays surpeuplé.

Les traités d'alliance signés avec les grandes puissances s'assortissaient de clauses militaires, dans lesquelles le « Corps helvétique » fournissait les troupes désirées, en échange d'importants avantages commerciaux.

Il faut toutefois attendre le règne de Charles VIII (1483-1498) pour voir naître la compagnie des Cent-Suisse. Au cours des cérémonies, ils entourent le carrosse royal, et leur capitaine, qui porte un costume extrêmement riche pour les circonstances solennelles, marche toujours devant le souverain.

Armés de la hallebarde et vêtus en temps normal de leur riche habit bleu et rouge à la livrée du roi, les Cent-suisse revêtiront, en 1771, un uniforme de campagne plus apte aux exercices guerriers. Sur leur hoqueton, on peut voir une massue semblable à celle d'Hercule avec la devise *Erit haec quo que cognita monstros*, c'est-à-dire « Cette massue aussi sera connue des monstres ».

**Arme :** hallebarde

**Composition :** 100 hommes

- 1 colonel
- 1 lieutenant-colonel
- 1 major
- 2 capitaines
- 1 sergent-major
- 6 sergents
- 10 caporaux
- 10 vice-caporaux
- 67 hallebardiers
- 1 chapelain (rang de lieutenant-colonel)

**Dotations :** hallebarde, dague, livrée complète, solde de 20 livres / mois.

**Avantages :** Armes d'hast+1, Etiquette+1, Vigilance+1, Bagarre+1

**Obligations :** être catholique, être Suisse (si si !)





### **3. Gardes du corps – Compagnies françaises & écossaises**

**Description :** C'est dans la première moitié du XV<sup>ème</sup> siècle que fut réunie une première compagnie de gardes du corps, composée de 125 farouches Écossais. 3 compagnies « françaises » furent ensuite ajoutées sous les règnes de Louis XI (1464-1483) et de François 1er (1515-1547). L'effectif de chacune des quatre compagnies n'est désormais que de 100 hommes. La charge de garde du corps est vénale. Pour y être admis, il faut « mesurer 5 pieds 4 pouces au moins » (soit la bagatelle d'1m70), être bien fait et « bien facé », d'âge mur, de famille noble ou tout au moins « hors du commun », et, bien sûr, appartenir à la religion catholique, apostolique et romaine.

Au sein de la compagnie écossaise des gardes du corps, se recrutent vingt-quatre gentilshommes, choisis parmi les plus anciens. L'habit, revêtu pour la circonstance est un hoqueton ou cotte d'armes en broderies sur fond blanc, porté par-dessus l'habit de garde du corps : ces 24 gentilshommes portent le titre de « garde de la manche », titre dû au fait que deux gardes se trouvent constamment auprès du roi, l'un à sa droite et l'autre à sa gauche avec leur pertuisane. Ils ont en outre le privilège insigne, à la mort du monarque, de garder sa dépouille sans aucune marque de deuil, de le mettre en bière et de déposer le sarcophage dans le tombeau.

Dans les cérémonies extraordinaires telles que le sacre ou le mariage du roi, six des plus anciens gardes de la manche prennent un costume particulier. Ils portaient le titre de « gardes écossais » et leur capitaine celui de « premier homme d'armes de France ». La vieille compagnie écossaise d'où proviennent nos gardes a été commandée depuis le XV<sup>ème</sup> siècle par des seigneurs d'Écosse de la plus haute distinction et a eu ensuite des chefs encore plus prestigieux : Jacques VI, fils de Marie Stuart, en 1584, son fils Henri sous Henri IV, suivi de son frère Charles 1er en personne, et enfin le duc d'York, futur Jacques II.

Pourtant, depuis François 1er, l'effectif a cessé d'être purement écossais. Peu à peu la compagnie écossaise des gardes du corps n'est plus écossaise que de nom et recrutée dans les troupes françaises. On conserve néanmoins l'usage de répondre « hamir ! » à l'appel du guet, expression provenant de « hhay ham ierj », correspondant à l'anglais « I am here » : « Je suis ici ».

Notons enfin que le 6 octobre 1789, c'est un garde du corps qui constituera l'ultime rempart contre la foule déchaînée qui voudra envahir la chambre de la reine. Il se nommera Varicourt et son dernier cri sera : « Sauvez la reine ! », avant que d'être taillé en pièces. On peut citer parmi les capitaines de ces compagnies le comte de Tresmes, et M. des Essarts, qui n'est autre que le beau-frère de M. de Tréville, le capitaine des mousquetaires. Au début des « Trois mousquetaires », D'Artagnan intègre la compagnie des gardes de M. des Essarts : il s'agit donc d'une des trois compagnies françaises des gardes du corps de la maison du roi.

**Arme :** pertuisane (fantassins), mousquet & rapière (cavaliers)

**Composition :** 100 hommes par compagnie

- 1 compagnie de Gardes Écossais
- 3 compagnies de Gardes Français

**Dotations :** mousquet, rapière, cheval, harnachement simple (cavaliers), pertuisane, dague (fantassins), livrée complète, solde de 30 livres / mois.

**Avantages :** Armes d'hast+1 (fantassins), Escrime+1 (cavaliers), Etiquette+1, Vigilance+2.

**Obligations :** être catholique, être noble ou gentilhomme réputé.





#### **4. Gardes de la prévôté**

**Description :** Les gardes de la prévôté de l'hôtel du roi sont sous les ordres du prévôt de l'hôtel, ou grand prévôt de France, qui a le rang de capitaine. Cette autre catégorie de gardes, très ancienne également, est chargée de la police et de l'exécution des règlements à la cour ainsi que dans tous les lieux où se trouvent le souverain. Toujours en mouvement, ils interpellent les visiteurs d'allure suspecte et arrêtent les prisonniers d'État.

Lorsque le roi sort en carrosse, les gardes de la prévôté précèdent les Suisses qui marchent immédiatement devant le véhicule royal.

**Arme :** fleuret

**Composition :** 100 hommes

- 1 capitaine (grand prévôt de France)
- 4 lieutenants

**Dotations :** fleuret, livrée complète, solde de 20 livres / mois

**Avantages :** Administration+1, Escrime+1, Vigilance+2

**Obligations :** /





## 5. Gendarmes de la garde

**Description :** Les gendarmes, institués en 1609 par Henri IV pour la garde du dauphin, ont été maintenus par Louis XIII et placés, en vertu d'une ordonnance, immédiatement après les gardes du corps. Ils ont le pas sur les chevau-légers, dont ils diffèrent peu cependant, car une survivance de la tradition féodale donne aux cavaliers « armés de pied en cap » la prééminence sur les cavaliers armés à la légère.

Le corps des gendarmes de la maison du roi est celui qui accumule le plus de privilèges. Ses quatre officiers supérieurs ont le droit de vendre eux-mêmes les places de gendarme, usage qui sera néanmoins aboli en 1664.

Ayant le roi pour capitaine, les gendarmes ont l'insigne honneur de détacher un certain nombre d'entre eux pour accompagner les étendards dans la chambre royale, jusque dans la ruelle (espace compris entre le lit et le mur). Le même curieux cérémonial s'effectue, en sens inverse, lorsque le monarque décide de passer une revue ou de partir en campagne.

L'équipement des gendarmes est réputé comme particulièrement onéreux, la simple cuirasse valant dans les 600 livres. Il est de coutume que les officiers supérieurs montent des chevaux gris et le reste de la compagnie des chevaux bais.

**Arme :** sabre, pique, pistolet

**Composition :** 200 hommes

- 1 Capitaine de compagnie : le Roi
- 1 Capitaine Lieutenant
- 3 Lieutenants
- 3 Enseignes
- 3 Guidons
- 10 Maréchaux des Logis
- 8 Brigadiers
- 8 Sous brigadiers
- 4 Porte-étendards
- 4 Aides majors
- 1 Commissaire à la conduite
- 1 timbalier

**Dotations :** pique, sabre, 2 pistolets, livrée complète (dont cuirasse susmentionnée), cheval bai, harnachement lourd, solde de 25 livres / mois

**Avantages :** Etiquette+1, Armes d'hast+1, Equitation+1, Stratégie militaire+1, Equitation+1

**Obligations :** être assez riche pour s'offrir l'équipement !



## **6. Cheveau-légers de la garde**

**Description :** À l'origine, les cheveau-légers constituèrent la compagnie d'ordonnance du futur Henri IV. La compagnie proprement dite des cheveau-légers de la Garde fut créée avec un effectif de 100 hommes fin 1593. Elle se substitua aux deux compagnies de 100 gentilshommes, dites « au bec de corbin », qui étaient jusque-là préposées à la garde du souverain et tiraient leur nom de la courte canne d'armes dont le fer affectait vaguement la forme d'un bec de corbeau.

Dès lors, Henri IV prit la nouvelle compagnie pour sa garde ordinaire à cheval et s'en fit capitaine. Elle compta 120 hommes (y compris les officiers) en 1611, et en compte 200 en 1627. En 1640, les effectifs seront passés à 280.

Le roturier qui parvient à acheter une place de cheveau-léger est anobli après cinq ans de service, mais les grands seigneurs accaparent très vite l'exclusivité des enrôlements. Il faut alors souvent être d'origine noble et fortunée.

La compagnie sera quasi détruite à la bataille de Dettingen en 1743, avant de disparaître totalement en 1787.

**Arme :** sabre, pique, pistolet

**Composition :** 200 hommes

- 1 Capitaine de compagnie : le Roi
- 1 Capitaine Lieutenant
- 2 Sous lieutenants
- 4 Cornettes
- 10 Maréchaux des Logis
- 8 Brigadiers
- 8 Sous brigadiers
- 4 Porte-étendards
- 4 Sous aides majors
- 4 trompettes
- 1 timbalier
- Divers officiers et sous-officiers pour le « service du corps » : aumônier, vétérinaire, etc.

**Dotations :** pique, sabre, 2 pistolets, livrée complète, cheval, harnachement léger, solde de 25 livres / mois

**Avantages :** Etiquette+1, Escrime+1, Equitation+1, Héraldique, Stratégie militaire+1

**Obligations :** être noble ou gentilhomme réputé





## 7. Mousquetaires de la garde

**Description :** C'est en dotant de mousquets une compagnie de carabins que Louis XIII roi créa, en 1622, la première compagnie de mousquetaires. Il s'en proclama le capitaine et s'adjoignit, un capitaine-lieutenant, M. de Tréville. La compagnie comprend dès lors 100 mousquetaires. Une autre compagnie fut créée en 1624 pour la garde du cardinal de Richelieu (et par la suite pour celle du cardinal Mazarin) : ce sont les fameux « Gardes du cardinal », frères ennemis mortels des mousquetaires du roi dans les romans d'Alexandre Dumas.

Les mousquetaires font le service à pied et à cheval, accompagnant le roi dans ses sorties, mais ne pénètrent jamais dans ses appartements. C'est pour cette raison qu'ils portent toujours de larges bottes à chaudron ou à calice, alors que les gardes du corps sont, pour leur service quotidien, chaussés de petits souliers à talons. En raison de leur double nature, les mousquetaires possèdent le drapeau, les tambours et les fifres quand ils sont à pied et les étendards et les trompettes pour le service à cheval. Les chevaux gris ou blancs de la 1<sup>ère</sup> compagnie et ceux de couleur noire de la 2<sup>nde</sup> sont à l'origine des noms de « mousquetaires gris » et de « mousquetaires noirs » qu'on leur donne parfois.

Le surnom de « grands mousquetaires » est également décerné aux membres de la 1<sup>ère</sup> compagnie : il est probable qu'il marque la différence d'origine de cette troupe par rapport à la 2<sup>nde</sup> et reflète la rivalité qui oppose les gardes du roi à ceux du cardinal. Un autre nom se rencontre encore parfois, celui, commun aux deux compagnies, de « maison rouge du roi ». Il évoque tout simplement l'habillement de drap écarlate des mousquetaires, l'habit et la culotte dont ils doivent se fournir à leurs frais, alors qu'ils reçoivent du roi la casaque et la soubreveste caractéristiques de leur corps.

Orgueilleux de leur noblesse, de leur excellente tenue et de leur inflexible discipline, les mousquetaires déploient le plus grand luxe allié au plus grand courage. Ils suscitent l'admiration de toute l'armée en montant les premiers à l'assaut, comme de simples fantassins. Ils se distinguent aux sièges de plusieurs forteresses. La hiérarchie des mousquetaires est la même que celle des gendarmes et des chevaux légers. Seuls changent les grades pour les officiers : cornette ou exempt. Les promotions dépendent du bon vouloir du roi, surtout pour les officiers.

**Arme :** rapière, mousquet, pistolets

**Composition :** 2 compagnies de 100 cavaliers, qui se détestent cordialement

- Capitaine de compagnie : le Roi
- 1 Capitaine-lieutenant (M. de Tréville)
- 1 Sous-lieutenant
- 1 Enseigne
- 1 Maréchal des Logis
- 2 Brigadiers

En outre, l'on peut ajouter 44 officiers et sous-officiers, 6 tambours, 4 hautbois, ainsi que 1 apothicaire, 9 chirurgiens, 3 vétérinaires, et bien d'autres encore qui gonflent l'effectif de chacune des deux compagnies. Celles-ci, en temps de guerre, s'accroissent d'un nombre considérable de gentilshommes volontaires.

**Dotations :** rapière, mousquet, 2 pistolets, cheval, harnachement lourd, livrée complète de mousquetaire, solde de 25 livres / mois

**Avantages :** Etiquette+1, Escrime+1, Armes de tir+1, Equitation+1, Tactique militaire+1, Stratégie militaire+1

**Obligations :** être noble ou gentilhomme réputé, avoir servi et s'être distingué dans un autre régiment pendant au moins 6 mois.





## **8. Appendice : les grades communément trouvés**

- **Brigadier**

Il s'agit du premier grade de sous-officier. Le soldat, logé dans la caserne de son régiment, n'a pas à assurer sa subsistance, il reçoit une solde de 500 livres par an. Un brigadier peut être promu Maréchal des logis, en particulier s'il a l'appui du capitaine lieutenant.

- **Maréchal des Logis & Sergent**

C'est l'échelon supérieur des hommes de rang. Le maréchal des logis reçoit une solde de 700 livres par an et est logé à la caserne (pas de frais de subsistance).

- **Cornette & Enseigne**

Ces officiers subalternes sont chargés notamment de représenter et de rallier les hommes de la compagnie au cours de la bataille. Le cornette est ainsi nommé en raison de sa fonction : il porte l'un des 4 étendards situés aux coins – corne – de la compagnie. La solde est de 1000 livres par an, et il peut s'il le souhaite loger dans les quartiers de la compagnie. Comme tous les officiers, il est exempté des taxes royales, considérant qu'il a acquitté l'impôt du sang.

- **Sous-lieutenant**

Le Sous-lieutenant est le bras droit du Capitaine lieutenant de la Compagnie. Il peut passer son temps de service au quartier de sa compagnie s'il le souhaite, et reçoit une solde de 1500 livres par an. C'est généralement le Roi qui nomme un tel poste.

- **Capitaine lieutenant**

Le Capitaine lieutenant commande la compagnie. Il a la possibilité de passer son temps de service dans la caserne de la compagnie s'il le désire, et reçoit une solde de 2000 livres par an. Le Capitaine Lieutenant peut proposer sa compagnie pour une campagne si celle-ci n'est pas mobilisée. Il peut également assigner des missions personnelles à certains de ses hommes. S'il décide de quitter son poste de commandement, il rentre alors automatiquement dans l'état Major du Roi. Les Charges d'officiers des mousquetaires et des gardes sont vénales : celle de Capitaine lieutenant par exemple est vendue pour plus de 200.000 livres parfois. La promotion au mérite peut toutefois se faire, bien que cela reste rare.





### III. LES COURS DES MIRACLES (I)

Les cours des miracles sont des lieux mythiques dont tous parlent mais que peu semblent avoir réellement vu. Elles sont ainsi nommées en raison de ceux qui y vivent : en effet, celui qui vit à la cour des miracles avec les siens peut se dépouiller de son masque d'imposteur. Ainsi, les estropiés se remettent à marcher, les sourds à entendre, et les aveugles à voir. On compte environ 6 cours des miracles à Paris en 1626, et en général au moins une dans chaque grande ville du royaume. La principale Cour de Paris se tient dans un cul-de-sac donnant sur la rue Saint Sauveur, à quelques minutes au nord de l'île de la cité.

Nul oeil profane ne peut pénétrer dans un tel endroit. En revanche, le mendiant est certain d'y trouver une retraite à l'abri de toute maréchaussée. L'anarchie n'y règne pas pour autant : une justice et des châtiments sévissent également pour ceux qui ne respectent pas les coutumes de cette étrange société. On raconte qu'un Roi existe pour diriger toute ces gens, un roi élu par ses pairs, nommé « le grand Coësre », ou encore « le roi de Thune ». On le décrit traîné sur un charrette attelée de chiens, ses sujets lui payant une redevance en échange de sa protection.

En province, des « Cagous » ou « Archi-suppôts » seraient directement sous les ordres de ce Grand Coësre, et de façon pyramidale une extraordinaire hiérarchie guiderait cette étonnante fourmilière de la truanderie, faite de lieutenants, de professeurs et de petits chefs. Pour entrer dans ce cercle, il faut faire ses preuves, en réalisant deux chefs-d'oeuvre devant un maître (Cagou), à la façon des compagnonnages.

Les talents de comédiens de ces mendiants sont parfois extraordinaires de vraisemblance : leurs ruses sont toutes plus astucieuses les unes que les autres, afin de tromper toujours et encore les crédules, et les inciter à donner de l'argent, ou s'en laisser prendre. C'est une véritable armée souterraine, dont chaque soldat pris un à un est plus bas que tout dans l'échelle de la société, mais qui, une fois unie, est une force inouïe, possédant une influence et un pouvoir hors de toute estimation raisonnable.

Pour autant, la vie n'y est pas facile : on ne sait pas ce que sera le soir même, ni même si l'on aura à manger, ou si l'on n'aura pas à se battre pour manger. La mortalité infantile y est terrifiante, la vermine et les maladies déciment les plus faibles. L'on y vit partagé entre vice, violence, plaisir, jouissance immédiate, et menace de mort.





## **1. Malades & mendiants**

**Description :** ce sont les plus misérables, les plus crasseux, les plus pauvres, mais souvent les plus rusés, prêts à tout et dont la faculté de feindre les maux dépasse les talents des meilleurs troupes de comédiens.

Il existe plusieurs spécialités parmi les mendiants et les malades, et chacune reflète une habileté particulière dans une duperie. Bien sûr, chacun se fait fort de perfectionner son art, mais d'autres font le choix d'un certain éclectisme dans leurs pratiques. Ainsi, l'on trouve :

- Les Courtauds de Boutange : sortes de demi-mendiants, ils n'ont le droit de mendier que pendant l'hiver. Ce sont généralement des aspirants, n'ayant pas encore fait leurs preuves dans la Cour des Miracles.

- Les Capons : ils officient dans les cabarets et les lieux de rassemblement. Accompagnés d'un complice, ils feignent de perdre leur argent et engagent les passants à les rejoindre, avant de les plumer bel et bien.

- Les Francs-mitoux : ils sont passés maîtres dans l'art de contrefaire les malades. Leurs tromperies sont tellement réalistes qu'ils parviennent à duper les véritables médecins.

- Les Malingreux : tout comme les Francs-mitoux, les malingreux sont des malades simulés. Ils usent d'artifices et de maquillages divers en se couvrant les bras, les jambes et le corps d'ulcères factices. Puis, ils demandaient l'aumône dans les églises en prétextant devoir réunir la somme nécessaire pour entreprendre un pèlerinage curatif.

- Les Orphelins : recrutés parmi les plus jeunes, bien souvent des garçons, ils arpentent les rues presque nus, en feignant de trembler de froid et de faim, été comme hiver !

- Les Piètres : ils contrefont les estropiés, et marchent toujours avec des béquilles. Le réalisme de leur art est surprenant.

- Les Coquillards : ce sont de faux pèlerins, devant leur nom à leur accoutrement. Ils sont en effet recouverts de coquilles. Ils demandent l'aumône afin de pouvoir continuer leur soi-disant voyage.

- Les Sabouleux : Ces mendiants se roulent à terre, frappés de subites crises d'épilepsie. Afin de parfaire leur art, ils se mettent un morceau de savon en bouche et crachent de l'écume.

**Dotations :** haillons divers, couteau ou dague, une vingtaine de sols en poche, au mieux.

**Avantages :** bagarre+1, baratin+2, vigilance+1

**Obligations :** /





## 2. Voleurs & escrocs

**Description :** cette catégorie de la Cour des Miracles se destine plus généralement à des actes plus sévèrement réprimés, mais vivent de façon moins misérable que les mendiants et les faux malades. Ils officient plus volontiers la nuit pour certains d'entre eux, donnant ainsi à Paris sa réputation si dangereuse le soir venu. Outre les innombrables voleurs à la tire et assommeurs de bourgeois, il existe parmi ces gens certaines personnes s'étant forgé une relative spécialité.

- Les Mercandiers : souvent grands et costauds, ils arpentent les rues deux par deux, vêtus d'un bon pourpoint et de mauvaises chausses, et crient qu'ils sont de bons marchands ruinés par les guerres, le feu, la contagion, ou quelque catastrophe que ce soit, selon les circonstances. Ils gagnent la confiance des crédules, et entrent dans certains foyers ou magasins, dérobent l'argent, dupent et escroquent les véritables marchands.

- Les Millards : munis d'une grande besace, ils vadrouillent aux alentours des étals et des marchés, et volent de la nourriture en quantités souvent impressionnantes. Ce sont ainsi les principaux pourvoyeurs de repas de toute la société souterraine.

- Les Narquois, ou Drilles : recrutés le plus souvent parmi les soldats, ils vont dans les rues, l'épée au flanc, et demandent des aumônes qu'il n'est généralement pas prudent de refuser.

- Les Polissons : fonctionnant un peu comme les Narquois, souvent jeunes, les Polissons vont quatre par quatre, vêtus d'un pourpoint sans chemise, d'un chapeau sans fond et portent une bouteille sur le côté. Ils demandent des aumônes plutôt menaçantes.

- Les Rifodés : accompagnés de femme et enfants, ils portent un certificat attestant que le feu du ciel a détruit leur maison et tout ce qu'elle contenait. Est-il utile de préciser que ce certificat est faux ?

- Les Hubains : autres adeptes de la contrefaçon, les hubains portent un certificat attestant que Saint-Hubert en personne est intervenu pour les guérir de la rage. Ceci leur procure une certaine aura mystique auprès des crédules.

- Les Callots : ils sont choisis parmi les gens ayant une belle chevelure, et prétextent avoir été guéris de la teigne après un pèlerinage à Flavigny, en Bourgogne, où sainte Reine fait des miracles.

**Dotations :** vêtements pauvres mais solides, couteau ou dague, parfois épée rouillée ou récupérée d'une rapine, quelques livres en poche.

**Avantages :** bagarre+2 (polissons, narquois, mercandiers), baratin+2 (callots, hubains, rifodés), discrétion+2 (millards), manipulation+2 (millards, mercandiers...). Cette liste est indicative, et selon les spécialités, le MJ est libre d'attribuer des avantages personnalisés.

**Obligations :** /





### 3. Archi-Suppôts

**Description** : également appelés « Cagous », les Archi-Suppôts sont en quelque sorte les professeurs de la Cour des Miracles. Généralement les plus anciens (et donc les plus doués, la vie étant courte dans ces sociétés), ils se chargent d'enseigner aux novices leur art. Ils apprennent à délester les aristocrates de leurs bourses, fabriquer des plaies factices, confectionner de faux documents, inventer des histoires crédibles ou encore instruisent les plus jeunes sur l'argot et les façons de faire à la Cour des Miracles. Ils jouissent généralement d'un certain respect, et parfois même d'un certain confort.

Les Cagous sont également les subordonnés directs du Grand Coësre dans les Cours des Miracles de province : ils dirigent ces dernières en tenant compte des directives du Roi des mendiants, et lui payent un tribut, tout comme n'importe quel autre de ses sujets. Ils jouissent cependant d'une considération accrue, puisque faisant office de gouverneurs fantoches dans ce simulacre de royauté mendiante.

**Dotations** : vêtements simples mais confortables, couteau ou dague, divers faux documents, matériel de maquillage.

**Avantages** : selon la spécialité, les avantages peuvent varier. Cependant, les Cagous sont la plupart du temps maîtres dans l'art subtil du mensonge et de la dissimulation. Commandement+1

**Obligations** : avoir fait ses preuves dans la rue pendant plusieurs années.







#### IV. LA COMPAGNIE DE JÉSUS : LES JÉSUITES (R)

La **Compagnie de Jésus** est un ordre catholique qui fut fondé par Ignace de Loyola en 1540. Ses membres sont nommés **jésuites**. Tous les membres de la Compagnie forment les vœux de pauvreté, de chasteté et d'obéissance, et se conforment à de stricts **exercices spirituels**, composés par Ignace de Loyola en personne. Ces exercices se caractérisent notamment par une obéissance poussée à son extrême, ce qui confère une force tout particulière à l'ordre des jésuites.



Le sigle de la Compagnie est **IHS** (Iesus Hominum Salvator : Jésus sauveur des Hommes), et leur devise est : « **Ad maiorem Dei gloriam** », ce qui signifie « **Pour une plus grande gloire de Dieu** ». Ainsi, les jésuites s'immiscent dans un très large éventail d'activités intellectuelles, sociales et même politiques, notamment l'enseignement (collèges congréganistes), les missions et l'évangélisation (en Asie, en Amérique), les recherches scientifiques, et bien d'autres domaines encore. C'est par exemple Samuel Champlain, un jésuite, qui fonda Québec en 1608.

On les retrouve en tant que prédicateurs, directeurs de conscience auprès des **élites** des royaumes catholiques, théologiens brillants, grands rhétoriciens **contre la Réforme** et le protestantisme, mais également contre le jansénisme: le confesseur de Louis XIII, un certain père Jean Arnoux, est un compagnon de Jésus. La pugnacité des jésuites face à la Réforme fait d'ailleurs d'eux des clandestins dans les pays Protestants, voire parfois des martyrs.

Une personne dirige tous ces gens : le **supérieur général des jésuites**. Son identité est un **secret** fidèlement gardé, et les façons de faire de cet ordre tiennent plus souvent de la **société secrète** que de l'ordre religieux, à tel point que le supérieur général est parfois surnommé le « **pape noir** ». De ce chef suprême découle toute une hiérarchie calquée sur un modèle militaire, telle une armée d'évangélisation. Ainsi, le **Provincial** dirige une province, puis viennent une kyrielle de dirigeants locaux désignés par le Provincial. Il y a quatre provinces en France : province de Paris, province du Nord (Est, Normandie et Nord), province de la Méditerranée (Sud-Est) et province de l'Atlantique (Ouest et Sud-Ouest).

**Infiltrés** toujours plus avant dans les **hautes sphères**, les jésuites sont désormais un ordre très puissant, **indépendant**, suscitant des **jalousies farouches**.

C'est ainsi plus de 13000 compagnons de Jésus qui sont dispersés dans toute l'Europe et à travers le monde, à tous les niveaux de la société, et surtout parmi les **hautes strates décisionnaires**. Leurs origines, situées souvent dans la **noblesse** ou la **bourgeoisie**, alliées à un **très haut niveau intellectuel** et une **obéissance** à toute épreuve, font d'eux des gens dont l'influence est difficilement quantifiable, mais certainement très importante...





## 1. Noviciat

**Description :** durant leur noviciat, les novices se forment à la spiritualité de Saint Ignace de Loyola, aux textes fondateurs, à la vie en communauté, à la compréhension des vœux de pauvreté, chasteté, obéissance, et à la façon de faire des Compagnons de Jésus. Ils reçoivent une solide formation intellectuelle et théologique, et vivent d'autre part des périodes de mise en pratique des préceptes jésuites sur le terrain (missions, aides aux pauvres, aux orphelins, aux malades, constructions de bâtiments caritatifs, etc.). Ils sont généralement regroupés dans un établissement nommé lui-même Noviciat.

Le noviciat dure 2 ans : durant cette période, les jésuites s'assurent de la totale affiliation de leurs semblables avant de les initier plus avant à leurs secrets. A l'issue de ces deux années, le novice prononce les vœux perpétuels de pauvreté, chasteté et obéissance.

**Dotations :** les jésuites ne possèdent rien, sinon une robe de bure. L'ordre pourvoit à leurs besoins.

**Avantages :** latin+1

**Obligations :** être catholique fervent, d'origine sinon noble ou bourgeoise, au moins irréprochable de vertu.

## 2. Philosophie

**Description :** après le noviciat, les jeunes jésuites étudient pendant 2 à 3 ans les textes de philosophie, les modes de pensées, et approfondissent leur quête de raison, en particulier grâce aux écrits d'Aristote. Les jésuites rejettent en effet le modèle Galiléen qui place le soleil au centre de l'univers.

On étudie également dans ces classes les sciences exactes, la physique, les mathématiques, l'astronomie.

**Dotations :** les jésuites ne possèdent rien, sinon une robe de bure. L'ordre pourvoit à leurs besoins.

**Avantages :** théologie+1, latin+1, éloquence+1

**Obligations :** avoir terminé son noviciat





### 3. Régence

**Description** : la régence dure généralement 2 ans, et consiste la plupart du temps à assurer des cours dans les collèges jésuites. Il peut s'agir également de se rendre dans des lieux de famine, de maladie, ou de grande pauvreté, et de donner de sa personne corps et âme afin d'aider les nécessiteux.

Certains frères jésuites ne vont pas au-delà dans l'initiation au sein de l'ordre, soit par humilité personnelle, soit par incompetence intellectuelle. A ce stade, les frères sont nommés « Coadjuteurs temporels ». Il n'accéderont pas aux études supérieures auxquelles se destinent ceux d'entre eux qui désirent poursuivre plus avant leur initiation.

**Dotations** : les jésuites ne possèdent rien, sinon une robe de bure. L'ordre pourvoit à leurs besoins.

**Avantages** : théologie+2, latin+2, éloquence+2

**Obligations** : avoir terminé ses classes de philosophie

### 4. Théologie

**Description** : cette longue période d'étude dure généralement de 4 à 5 ans. Le compagnon de Jésus y affine ses connaissances théologiques, et pénètre plus avant dans les secrets des jésuites. On nomme généralement un élève de ces classes un « scolastique », ou encore un « Nôtre ».

A l'issue des classes de théologie, le frère peut décider s'il le souhaite d'être ordonné prêtre : on le nomme alors « coadjuteur spirituel ». S'il est particulièrement capable, il pourra alors prononcer le quatrième vœu, le vœu spécial d'obéissance au pape. Il entrera alors dans la *societas professa*, le noyau central de l'ordre, et sera nommé « Profès ». Extérieurement, rien ne distingue un coadjuteur spirituel d'un père profès, ce qui contribue au secret : un profès peut être chargé, pour une durée temporaire, de diriger une Province. Il sera quelques années plus tard remplacé par un autre et redeviendra le subordonné de celui qu'il avait dirigé auparavant.

**Dotations** : les jésuites ne possèdent rien, sinon une robe de bure. L'ordre pourvoit à leurs besoins.

**Avantages** : théologie+3, latin+3, éloquence+2

**Obligations** : avoir accompli sa Régence

