



## « La conspiration de Chalais »



## CONTEXTE HISTORIQUE & SYNOPSIS

### 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 complices 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 poussent Louis XIII à la sévérité.

Quoi qu'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.

### 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 chevau-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.

## INTRIGUE

### 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.

### 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 chevau-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 faim 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.

**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 messager 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 aisément 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.

### **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).

### **L'hôtel de Chevreuse**

#### **• Le salon mondain**

Le rang de chevau-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 chevau-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 Galigaï 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 Courtiz

#### • **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 Courtiz, 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 discrueuse. 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)

**Monsieur de Courtiz, amant malheureux**

Armand de Courtiz, 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. Courtiz 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.

**Echauffourée au jeu de paume**

Après quelques questions de droite et de gauche, les joueurs sauront rapidement où se trouve le comploteur : 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 chevau-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 discréption 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.

## PERSONNAGES NON JOUEURS

- Hommes de main du comte de Chalais

FO	EN	AG	DEX	PE	INT	EDU	CH	APP	BR
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

<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>Equipement :</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 confidence des comploteurs.

- Henri de Talleyrand, comte de Chalais

FO	EN	AG	DEX	PE	INT	EDU	CH	APP	BR
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>

<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>Equipement :</b>	
<b>Tactique militaire :</b>	6	Vêtements élégants, pistolet, rapière, feutre, cheval d'exceptionnelle qualité	
<b>Vigilance :</b>	7		

**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
<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

<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>Equipement :</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
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>7</b>

<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>Equipement :</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.