

Scénario non-officiel pour les Lames du Cardinal • Ne peut être vendu

DE LA PETITE À LA GRANDE



Ce document pdf est doté de Signets (*Bookmarks*) parfois appelés Table des Matières.
Pensez à activer cette fonction pour une meilleure navigation au sein de ce document...

De la petite à la grande...

scénario pour le jeu 2.K.P.D.P. « Les Lames du Cardinal »



Synopsis : Kakita Inigin
Développements, rédaction, plans,
recherches iconographiques & mise en pages du scénario :
David « Mystery Man From Outerspace » Bercovici

<http://tinyurl.com/ResLamCrd>

Vous trouverez d'autres scénarios et des aides de jeu pour le jeu de rôle Les Lames du Cardinal ici :
<http://tinyurl.com/ResLamCrd> (c'est gratuit, c'est en libre téléchargement et, bien sûr, c'est légal...)



De la petite à la grande...

scénario pour les Lames du Cardinal

Drame en 2 actes, 10 scènes et 4 intermèdes

La *Griffe noire* (ou autre) veut détruire une personnalité française importante.
Un serviteur possédant un *Artefact draconique* est introduit dans l'entourage de ce *président à mortier*.

SOMMAIRE



Introduction.....4

L'intrigue.....4

Principes de base.....4

Arc secondaire.....4

Distillat de rumeurs.....4

Acte 1. L'Artefact.....4

Scène 1 – Le Cristal.....4

Scène 2 – Le Fuyard.....6

Scène 3 – L'Enquête.....6

Scène 4 – Chez Pierre Pommier.....7

Intermède – Explications.....8

Scène 5 – Démasqué !.....8

Intermède – Conclusion de la première partie..9

Petit jeu macabre : Le jeu du pendu.....11

Acte 2. L'Ambassadeur12

Intermède – Pierre Teyssier..12

Scène 1 – À l'ambassade.....12

Scène 2 – Chez le Cardinal.....12

Intermède – Explications.....12

Scène 3 – Où donc est-ce ?.....13

Scène 4 – Le Sauvetage.....13

Scène 5 – Final & Conclusion.....14 / 15

Pages wikipedia et personnages principaux15-16

Wikipedia : Fontainebleau et Avon (Atlas de Trudaine) 17

Wikipedia : Forêt vue des gorges de Franchard.....18

Wikipedia : Forest of Fontainebleau circa 187419

Wikipedia : Platière d'Apremont20

Wikipedia : Forte érosion due aux randonneurs....21

Wikipedia : Lande de la forêt de Fontainebleau....22

Grands plans de la demeure de Pierre Pommier..23-24

Introduction

Kakita Inigin, par principe, parle des Joueuses. C'est un principe auquel je me dois de ne pas déroger. Mais ça tombe bien, vos ~~Joueurs~~ Joueuses sont des Lames (mot féminin). J'accorderai donc toujours au féminin les articles, les participes et les adjectifs s'y rapportant...

« De la petite à la grande... »

Un scénario pour Les Lames du Cardinal

Synopsis : Kakita Inigin

Développements et rédaction : David Bercovici

Conseiller historique : Pr Éric Anquier de l'Université de Gagny

Merci à : Artefal & Vaevictis pour leur aide précieuse. Ils font une brève apparition dans ce scénario.

Résumé : La *Griffe noire* (ou autre) veut détruire une personnalité française importante. Un serviteur possédant un *Artefact draconique* est introduit dans l'entourage de ce *président à mortier*.

Dater la mission : premiers jours de septembre 1647 (quelques jours avant la neuvième année – le 5 septembre – de Louis-Dieudonné – le futur Louis XIV, pas encore couronné)

Rivière draconique :

Première partie

« L'astrologue en prière » (fatalité) et/ou « Le chevalier au dragon » (domination)

Deuxième partie

« La tisserande oubliée » (sacrifice) et/ou « L'horloger des chimères » (diplomatie)

L'intrigue

Principes de base

Pourquoi ce *président à mortier* est-il si important, pourquoi veut-on le voir mort et qu'est-ce que cela rapporterait ?

- Parce qu'il est incorruptible
- Parce qu'il fait figure de modèle moral dans son entourage
- Peut-être sent-il venir les prémisses de la *Fronde* (il est le *second président* du *Parlement de Paris*) ? Et qu'il pourrait la faire étouffer dans l'œuf ?
- Et parce que sa disparition rendrait certains dignitaires « raisonnables »

Arc secondaire

- Dimension autre, transverse
- Par exemple : dénigrer la **reine-mère** en suggérant une liaison avec **Mazarin**

Distillat de rumeurs durant les deux premières parties

- **Hommes de cour** : d'après certaines rumeurs, la **reine-mère** serait « indisposée » (rumeurs de grossesse) (Ces rumeurs finiront vite par être démenties)
- **Combattants** : d'après un garde, la **reine-mère** aurait fait dernièrement une visite nocturne à **Mazarin** (Il s'avèrera qu'il s'agissait d'une discussion sur l'*Italie*)
- **Lettres** : d'après mon *médecin*, la **reine-mère** aurait contracté la *ranse* (La **reine-mère** s'éloignera bientôt de la *Cour* accompagnée d'une dizaine de fidèles car elle a vraiment la *ranse*)
- **Roturiers** : quelqu'un travaillant pour une ambassade, et sous l'emprise de l'alcool au beau milieu de la taverne, a souhaité que la **reine-mère** se laisse « corrompre » et dit que cela

pourrait se produire rapidement (Y aurait-t-il un complot dans ce sens ? Ce scénario vous en apprendra plus)

Acte 1. L'Artefact

Rivière draconique : « *L'astrologue en prière* » (fatalité) et/ou bien alors « *Le chevalier au dragon* » (domination)

Une *dent de Dragon* a été dissimulée dans un présent diplomatique (un cristal) offert au futur *roi* pour son neuvième anniversaire.

Ce présent a été confié à **Pierre Pommier**, *second président* au *Parlement de Paris*, qui le conserve par-devers lui tant que le *roi* est absent de son palais.

Scène 1 – Le Cristal

La description suivante risque sans doute d'endormir vos joueuses. J'assume entièrement. C'est fait pour.

Le scénario commence *in media res*, en pleine action. Les **Lames**... ont été priées de se rendre *absque mora* et dès potron minet à la porte de service du *Louvre*. Bien entendu, elles se sont présentées, alors que l'aube pointait à peine, à l'entrée située à l'arrière-cour du palais, l'allure fringante, la moustache cirée ou la coiffure bien mise, mais l'œil un peu éteint ceci dit.

Le jour s'est bien levé (comme tous les matins). Les **Lames** sont chargées de surveiller la livraison d'une pièce que l'on dit unique. Enfin, personne n'en a rien dit en

fait. À part le **Cardinal Mazarin** bien entendu. La livraison s'effectuant dans le plus grand des secrets, nul n'en sait rien dans *Paris*. Pas plus qu'ailleurs non plus. L'information n'a pas filtrée.

« Il s'agit d'un bijou de pur cristal, assez massif, se présentant sous la forme d'une pierre bleutée translucide à laquelle est reliée une chaîne d'or fin fixée par des chatons. » C'est la description qu'en a faite le maître-joaillier du **Cardinal**. Rien de bien excitant donc.

Le « colis » ne risque rien. Les gardes dépêchés par le sieur **Pierre Pommier**, *second président du Parlement de Paris*, sont armés de lourds mousquets qu'ils ont pris soin de charger avant même que d'ouvrir les portes du carrosse blindé qui transportait le précieux chargement.

Cependant, **Pierre Pommier** a tenu à faire le déplacement. il observe la scène, installé dans son carrosse dont la porte est grand ouverte en cette fin d'été. Il est là en personne, sans doute pour s'assurer que tout se passe bien. Cela semble très important pour lui, sinon il aurait envoyé quelque obscur intendant.

Le présent, car il s'agit bien d'un présent fait au jeune **Louis-Dieudonné**, futur *roi de France* de son état, à l'occasion de son neuvième anniversaire, qui sera fêté le 5 septembre, a été confié par l'*ambassadeur des Provinces-Unies* à *Paris*, au nom des *seigneurs des États généraux*, au sieur **Pierre Pommier** pour qu'il le garde par-devers lui jusqu'au retour dans la capitale du jeune *roi*, parti en villégiature au *Château de Saint-Germain* demeure de ses ancêtres

et où il a vu le jour. Il s'y trouve en compagnie de sa mère, la *régente Anne d'Autriche*, de son jeune frère **Philippe** et de ses nombreux chiens.

Phébus, le glorieux astre solaire, fait son apparition. L'une des **Lames** réprime alors un bâillement, « cependant fort légitime » se surprend-elle à penser, tout en commençant à apprécier « la douce routine », pourtant peu à son goût en temps ordinaire, qui s'installe. Quand soudain...

On entend un sourd gémissement venant du carrosse de **Pommier**. Suivi d'un râle lugubre. **Pommier** semble défaillir. Son valet se précipite vers lui, mais aucun des gardes n'a sourcillé. Les **Lames** non plus n'ont pas failli. Garder le poste coûte que coûte.

On entend bientôt le son d'une déchirure. Le valet vient d'ouvrir sans ménagements la chemise de son maître. Il crie soudain : « La Ranse ! ». Il referme la porte du carrosse en un tournemain et l'équipage se met en branle tout aussitôt tandis qu'on ouvre la porte-cochère donnant sur la rue devant l'attelage qui disparaît à grand bruit.

« La routine », se répète la **Lame**. « Il sera bien mieux chez lui qu'ici. Mais qu'est-ce que je fais ici ? » Ses yeux se ferment presque. Quand soudain...

La cassette qui contenait le bijou si précieux s'échappe des mains du garde qui était chargé de la transférer à l'armoire-forte du *Louvre* et vient s'écraser inexorablement à ses pieds, tombant lourdement sur le sol pavé de la cour. Son couvercle s'ouvre alors sous le choc et l'écrin, qui renfer-

mait l'objet auquel on portait tant de soins, fait de même. la pierre s'en échappe à ce moment et vient se fracasser en mille éclats de verre scintillants dans la lumière du jour nouveau sur l'un des gros pavés de pierre.

« Attendez, mille éclats de verre ? Ce bijou n'était pas censé être constitué de cristal pur ? »

Le temps semble suspendu. Puis soudain, le bruit d'un mousquet qu'on lâche et qui chute suivi de pas de course résonnant sur le pavé dans ce silence absolu et interminable qui n'a duré pourtant en tout et pour tout que trois secondes : un des gardes vient de filer à l'anglaise. Enfin, pas si discrètement que ça en fait !

Laissez vos **Lames** agir. Elle peuvent enfin vraiment « se réveiller » après ce fastidieux soliloque, courir vers l'écrin et regarder ce qui s'est passé ou poursuivre le garde en fuite. Le groupe peut se séparer sans problème à ce moment-là...

Les **Lames** devront se frayer un chemin au milieu des gardes agglutinés autour du bijou brisé. On peut découvrir, au beau milieu des éclats de verre, une *dent de Dragon*. C'était donc un *Artefact draconique*. Mais pour quel usage ? Et qui est responsable ? On pourra se saisir de la dent afin de l'examiner plus avant.

Pour la suite, on va casser un peu la routine et changer les codes.

Scène 2 – Le Fuyard

La/les **Lame(s)** peu(ven)t pour-suivre le garde en fuite. Il semble s'être réfugié dans les écuries du **Palais**. **Don Florenzo Artefal**, le palefrenier qui s'occupe personnellement de la jument espagnole préférée de la **reine-mère**, fait un signe à la **Lame** ; il a vu passer le fuyard, il se serait réfugié dans une des stalles.

La **Lame** pourra se rendre dans les écuries. Elle sera sans doute attirée par les bruits de renâlements de la jument. Si elle se précipite dans sa stalle, elle manquera de justesse de prendre la ruade de l'andalouse. Mais personne en vue.

Maître **Brennus Vaevictis**, le maréchal-ferrant, qui travaillait un peu plus loin, pousse soudain un cri. Il a été pris comme bouclier et est menacé par le fuyard d'une pièce de fer dont l'extrémité est portée au rouge.

La **Lame** peut tenter de calmer le garde en fuite. Ce dernier s'expliquera alors. En fait, il remplace au pied levé son beau-frère qui est souffrant. Sa sœur le lui a demandé pour que son mari ne perde pas son emploi. Le remplaçant est une petite frappe, voleur à la tire de son état. Mais il n'a rien d'autre, si je puis dire, à se reprocher. Bref, ils n'ont rien à gagner tous les trois à ce que tout cela se sache... Trop tard me direz-vous.

Quand la/les **Lame(s)** ramène(nt) le garde en fuite, elle(s) voi(en)t que le **Cardinal Mazarin**, qui avait suivi lui aussi toute la scène, mais en retrait, dissimulé aux yeux des participants, exhorte depuis une fenêtre du second étage, le visage plus cramoisi que sa soutane, les autres **Lames** à se rendre :

« ...immédiatement chez Pierre Pommier ! Pommier a contracté la ranse ! Je vous invite à découvrir ce que cela recouvre ! Ne me décevez pas ! »

Voilà qui évite une scène convenue dans son cabinet ! L'enquête peut donc commencer.

Scène 3 – L'Enquête

L'adresse de **Pierre Pommier** est connue des **Lames**. Mais si vous pensez que ce n'est pas le cas, elles l'obtiendront facilement. Elles peuvent se rendre directement chez lui. Ce serait la meilleure solution... pour le sauver (voir la suite). Mais, vos **Lames** sont peut-être des enquêtrices dans l'âme. Laissez-les donc faire.

Si les Lames passent par la Cour des Miracles

Ce que les **Lames** pourront apprendre si elles posent les bonnes questions.

- **Pierre Pommier** est riche (rumeurs : pour le petit peuple, les dignitaires sont forcément très riches... en tout cas bien plus riches qu'eux, c'est certain).
- « Un des serviteurs de **Pierre Pommier** est passé il y a quelques mois pour se renseigner du lieu où il pourrait se procurer de la *Jusquiamé dorée* pour son maître, dont il n'a pas caché l'identité. »
- On a renvoyé ce serviteur vers les *Plumets / Les Frères de la Samaritaine*

Si les Lames interrogent les Plumets / Frères de la Samaritaine du Grand Urbain (cf. création d'Artefal)

Ce que les **Lames** pourront apprendre si elles posent les bonnes questions.

- **Pierre Pommier** est riche (rumeurs : pour le petit peuple, les dignitaires sont forcément très riches... en tout cas bien plus riches qu'eux, c'est certain).
- « Un de ses serviteurs a acheté en maintes occasions de grandes quantités de *Jusquiamé* pour l'usage personnel de son maître. Il n'a d'ailleurs pas caché l'identité de ce dernier. »
- « On ne connaît pas le nom du serviteur, mais on peut vous le décrire. »

Si les Lames interrogent Mathieu Molé, premier président du Parlement de Paris

Mathieu Molé est un homme fort occupé. Mais c'est un homme public. Il fera patienter les **Lames** un certain temps (ou plutôt un temps certain) dans son antichambre avant de les recevoir.

Mathieu Molé à la soixantaine...

Ce que les **Lames** pourront apprendre si elles posent les bonnes questions.

- **Pierre Pommier** est un proche de **Mathieu Molé**.
- **Pierre Pommier** fait figure de modèle moral dans son entourage.
- **Pierre Pommier** est incorruptible.
- **Pierre Pommier** sent venir les prémisses de la *Fronde* (**Mathieu Molé** ne livrera que de très vagues insinuations à ce sujet et seulement s'il a affaire à une noble parmi les **Lames** présentes).
- Si les **Lames** parlent de la supposée ranse de **Pierre Pommier**, **Mathieu Molé** restera d'abord incrédule et sans voix pendant quelques secondes avant de préciser qu'« il semblait en bonne santé et jouir de toutes

ses facultés physiques et intellectuelles il y a peu. »

- Si les **Lames** mettent en doute la probité de **Pierre Pommier**, **Mathieu Molé** s'emportera et les congédiera prestement mais dignement.
- Si les **Lames** apprennent à **Mathieu Molé** le coma ou bien la mort de **Pierre Pommier** (voir plus loin), **Molé** sera très affecté. Il répondra cependant à toutes leurs questions, mais souhaitera bientôt se retirer et leur donnera donc congé.

Si les Lames interrogent les commerçants dans le quartier de Pierre Pommier

Ce que les **Lames** pourront apprendre si elles posent les bonnes questions.

- Les serviteurs de **Pierre Pommier** viennent très souvent à l'échoppe.
- **Pierre Pommier** est riche et se nourrit bien. Il reçoit parfois du beau monde.
- **Pierre Pommier** a un nouveau serviteur et maintenant c'est toujours lui qui vient chez nous.

Si les Lames interrogent les voisins dans le quartier de Pierre Pommier

Ce que les **Lames** pourront apprendre si elles posent les bonnes questions.

- Hormis ses serviteurs, **Pierre Pommier** vit seul (il est veuf).
- **Pierre Pommier** reçoit parfois du beau monde. Mais c'est rare.
- **Pierre Pommier** a reçu chez lui le *premier président* du *Parlement de Paris*. « Dis **Germaine**, comment qui s'appelle déjà ? ».
- **Pierre Pommier** a un nouveau serviteur très courtois et compétent : **Philippin Lantierry**.

- Le carrosse de **Pierre Pommier** est arrivé tout à l'heure et ses gens l'ont soutenu pour l'aider à marcher.
- **Philippin Lantierry** a donné congé aux autres serviteurs – il leur a demandé de laisser leur maître se reposer.

Scène 4 – Chez Pierre Pommier

Les Lames peuvent se rendre au domicile de Pierre Pommier

Lorsque les **Lames** frapperont à l'huis du domicile de **Pierre Pommier**, personne ne viendra leur ouvrir. Cependant la porte n'est pas verrouillée et elles pourront s'y introduire sans difficultés. il n'y a aucun bruit dans la maison et aucun serviteur ne semble présent.

Philippin Lantierry est sorti pour se rendre chez l'*apothicaire*. Il va rentrer sous peu.

Si les Lames visitent le rez-de-chaussée

Rien de particulier. Décrivez-leur l'intérieur d'une maison aisée de l'époque. On peut trouver assez facilement, cependant, un petit meuble à battants présentant plusieurs flacons. Le premier de ces flacons est vide, le second est bien entamé, trois autres sont pleins. Ils contiennent (ou contenaient à l'origine) de la *Jusquiamé dorée*.

Si les Lames visitent le cabinet de curiosités

Pierre Pommier collectionne des choses étranges et hétéroclites. Mais rien en rapport avec les *Dragons*.

On trouvera cependant, et bien en évidence, un objet sous cloche posé sur une table. Après examen, cela se révélera être une *écaille de Dragon*.

Philippin Lantierry rentre à ce moment-là, les mains chargées de remèdes. Il semble fort surpris de la présence des **Lames** et s'inquiète de les savoir avoir pénétré ainsi au domicile de son maître. Il se calmera si les **Lames** disent être venues prendre des nouvelles de **Pommier**.

Les **Lames** peuvent interroger **Lantierry** à ce moment-là. Il restera sur ses gardes et n'avouera que ce qui peut bien l'arranger (à moduler selon ce que les **Lames** auront appris et de ce qui est développé plus loin au sujet de **Lantierry**). Il jouit, et fera preuve, d'un extrême sang-froid (mais les **Lames** ne doivent pas le savoir).

Si les Lames montent au premier étage

La chambre de Pierre Pommier

Les **Lames** trouveront **Pierre Pommier** pendu à un poutre du plafond de sa chambre. Elles pourront avoir le temps de « décrocher » celui-ci avant qu'il n'expire, si elles en ont le réflexe, et même le sauver. Mais on ne pourra l'interroger avant des jours.

(proposez à vos **Lames** de jouer au « *Jeu du pendu* » présenté ci-après page 11 si elles souhaitent tout de même pouvoir poser une question au pendu avant qu'il ne tombe dans le coma)

Lorsque **Philippin Lantierry** découvre son maître, il pousse un



cri d'effroi puis se met à gémir, recroquevillé dans un coin.

Lorsqu'on pourra enfin l'interroger, il précisera avoir dit à son maître qu'il devait sortir et se rendre chez l'*apothicaire* afin de rapporter un remède pour le soulager. Son maître avait alors acquiescé par un hochement de tête et un sourire crispé.

Si les Lames fouillent la chambre

Sous le lit de **Pierre Pommier** on découvrira un coffret de bois ferré. Il contient une certaine quantité d'une sorte d'acier mou (*acier-mage*), des bijoux de valeur ainsi qu'un bourse de soie rouge remplie de pièces d'or. Parmi ces pièces on pourra trouver un *ducado* (ancien ducat) espagnol.

Intermède – Explications

Tout accuse Pierre Pommier

Le suicide de **Pierre Pommier** semble être un aveux de culpabilité. L'enquête menée par les **Lames** paraît le corroborer. Il aurait une addiction profonde à la *Jusquiamé dorée* et aurait fini par s'endetter sérieusement. Cela aurait donc été facile de le corrompre pour des envoyés de la *Griffe noire*. Il fréquenterait assidûment les *Dragons* ou leurs semblables et aurait ainsi contracté la *ranse*.

Ce qui c'est réellement passé

Mais ce n'est pas un suicide, c'est un meurtre maquillé et une sombre machination montée de toute pièce (les faux « indices » ont été patiemment semés). L'assassin et le semeur d'indices est **Philippin Lantierry**, le nouveau serviteur infiltré par la *Griffe noire* chez **Pierre Pommier** (le ver était dans la pomme !). **Lantierry** drogue « son maître »

depuis des jours sans que celui-ci n'en ait eu conscience. Cette *drogue* l'affaiblit petit à petit. Une autre *drogue* instillée par **Lantierry** a donné rapidement tous les symptômes de la *ranse* à **Pommier**. Au retour précipité de **Pommier** de la livraison du bijou, **Lantierry** a congédié les autres serviteurs sous prétexte de laisser reposer **Pommier**, puis a tranquillement pendu ce dernier, profitant de l'inconscience de celui-ci due aux *drogues* administrées.

Ce que cela rapporte à la Griffe noire

Pourquoi ce « *président à mortier* » est-il si important, pourquoi veut-on le voir mort et salir sa réputation et qu'est-ce que cela rapporterait ?

Parce qu'il est incorruptible. Parce qu'il fait figure de modèle moral dans son entourage. Parce qu'il peut être un frein à la *Fronde* qui couve parmi les parlementaires, *Fronde* qui arrangerait bien les affaires de la *Griffe noire* en affaiblissant le pouvoir de la monarchie de *France*. Enfin parce que sa disparition rendraient certains dignitaires « raisonnables ».

La Griffe noire fait d'une pierre (de cristal) trois coups

Elle se débarrasse de **Pierre Pommier** et substitue l'*Artefact draconique* au bijou offert à **Louis-Dieudonné** pour son anniversaire (c'est **Philippin Lantierry** qui s'en est chargé aussi). L'*Artefact draconique* pourra ainsi influencer la *reine-mère* en faveur des *Dragons*. Enfin elle salit la réputation de l'*ambassadeur* des *Provinces-Unies* qui veulent la scission avec les *Pays-Bas espagnols* et qui ont contraint l'*Espagne* à s'engager dans une guerre (aussi appelée la *révolte des Gueux*) qui a

duré près de 80 ans et qui a vidé les caisses du royaume.

Scène 5 – Démasqué !

Si Lantierry est démasqué

Si les Lames remarquent les gants de soie de Philippin Lantierry

Lantierry est très méticuleux et son coup a été préparé et planifié de longue date. Un petit détail peut le trahir cependant. Il porte des gants de soie (quoi de plus normal pour un serviteur me direz-vous). Si les **Lames** lui demandent des les ôter, il refusera dans un premier temps. Puis il s'exécutera. Ses mains sont écorchées. Il s'est fait ces blessures lorsqu'il a pendu **Pommier**. En effet, il a dû le hisser au moyen de la corde pour l'accrocher là-haut.

Si les Lames fouillent la petite chambre de Philippin Lantierry

Les **Lames** pourront découvrir, dans l'unique armoire de la chambre, une boulette de papier froissé. Enroulé dans une des feuilles d'un numéro de la célèbre *Gazette* de **Théophraste Renaudot** elles trouveront le bijou original offert pour l'anniversaire de **Louis-Dieudonné**.

Si jamais **Lantierry** se sent/est démasqué, il jouera le tout pour le tout. Il se saisira d'une épée accrochée au mur et se mettra en garde. Il s'avèrera un excellent bretteur... pour un simple serviteur ! Il ne se rendra pas et combattrà jusqu'à la mort, sauf si on arrive à le saisir au corps et à le maîtriser. Si vous voulez donner un tour dramatique au scénario, la fameuse « capsule de cyanure avalée subrepticement » des romans d'espionnage donnera alors l'effet escompté.

Caractéristiques de Philippin Lantierry

École française
Att 3 Def 3 (+3) Ténacité 5
Armé d'un fleuret
Feinte : Fente
Botte : Botte de Desbordes

Décors interactifs

Philippin Lantierry connaît parfaitement les lieux (cf. plans page suivante)

- L'escalier est un lieu idéal pour affronter plusieurs adversaires à la fois
- Une lourde armure située au demi-palier peut être poussée dans l'escalier
- On peut s'accrocher au pendu dans la chambre et s'en servir comme balancier (oui, je sais, c'est moche !)
- Le cabinet de curiosité regorge de petits objets qui peuvent être jetés au visage
- On peut monter sur la table, s'accrocher au lustre, se servir des chaises comme boucliers dans la salle de vie
- Les cuisines sont emplies d'ustensiles divers et variés (poêles, marmites, casseroles, assiettes, coupes, couteaux de cuisine) que l'on peut « balancer » ou utiliser comme « armes »

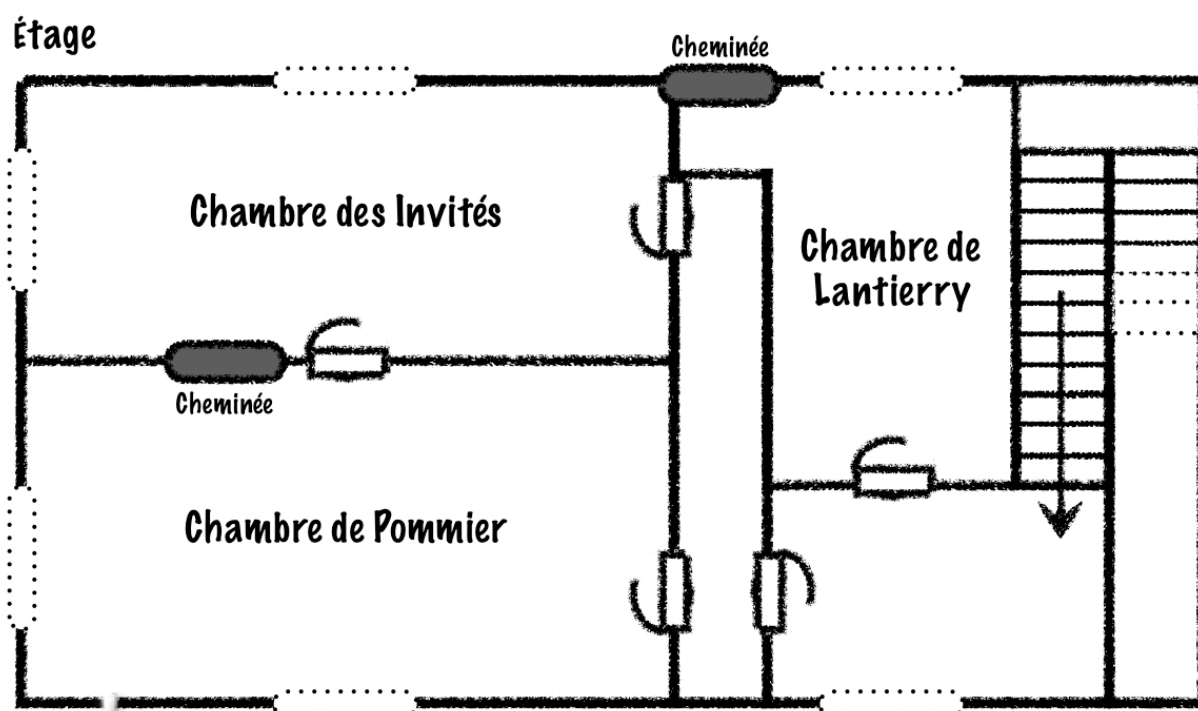
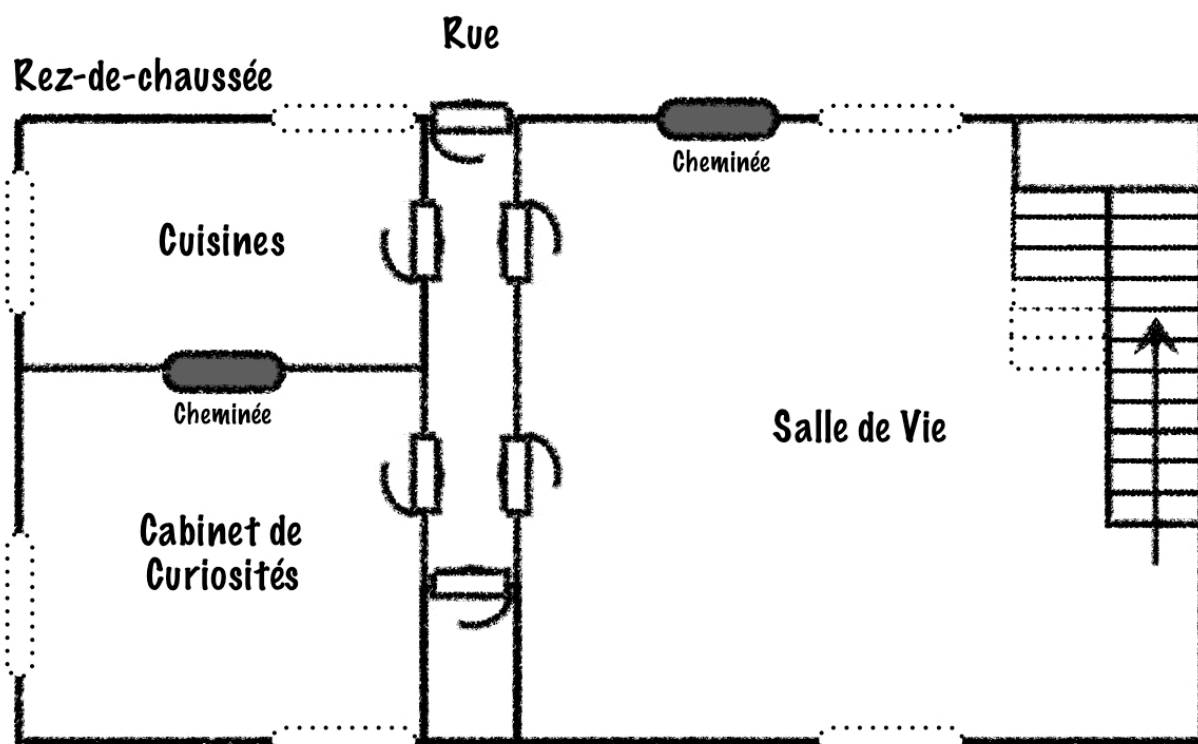
Conclusion de la première partie

Les **Lames** pourront avoir eu le temps de « décrocher » **Pierre Pommier** avant qu'il n'expire, et même l'avoir sauvé (mais on ne pourra l'interroger avant des jours). Et si on le laisse, juste après ça, aux soins de ses domestiques et que **Lantierry** n'est pas inquiété, il n'y survivra pas. Le serviteur infiltré mènera sa mission à son terme et l'achèvera à coup sûr, ni vu, ni connu.



Si l'enquête suit son cours normal et que la dépouille de **Pommier**, si ce dernier meurt, est disséquée à l'*École de Médecine*, on trouvera traces des *drogues* et celui-ci pourra être réhabilité à titre posthume. Mais ce sera bien après la fin de ce scénario.

N.B.: n'oubliez pas de demander aux **Lames** qui manipulent le pendu d'effectuer des tirages contre la *ranse*. Ça ne sert à rien (puisque **Pommier** n'a jamais eu la *ranse*) mais c'est toujours rigolo à faire (pour vous **MJ**, car vous êtes le seul à savoir ça !)



Intermède – Petit jeu macabre : le jeu du pendu

(Uniquement si vos joueuses sont matures)

Proposez un défi à vos Lames

Soit elles ne jouent pas au jeu du pendu avec le MJ : lorsqu'elles décrocheront le pendu, le pendu sera sauvé automatiquement, mais tombera dans un profond coma et n'en sortira pas avant longtemps.

Soit elles jouent au jeu du pendu avec le MJ : lorsqu'elles décrocheront le pendu, et si elles battent le MJ au « Jacques Lenoir », le pendu ouvrira les yeux et les Lames pourront lui poser une seule et unique question. Le pendu répondra automatiquement à cette question, mais si et seulement si il connaît la réponse. *Soyez large*. Puis il tombera dans un profond coma et n'en sortira pas avant longtemps.

Les règles du jeu du pendu

- Le MJ bat le *Tarot* (sans les *atouts*).
- Le MJ tire pour lui-même 5 *cartes* au hasard.
- Les Lames tirent n *cartes* au hasard. n dépend des règles suivantes :
(Il s'agit de comptabiliser toutes les actions entreprises par les Lames avant qu'elles aient décroché le pendu.)

Au début, $n = 0$

- Si les Lames sont passées par la *Cour des Miracles*, $n = n + 2$

- Si les Lames ont interrogé les *Plumets* / les *Frères de la Samaritaine*, $n = n + 2$
- Si les Lames ont interrogé le *premier président du Parlement*, $n = n + 3$
- Si les Lames ont interrogé les commerçants, $n = n + 1$
- Si les Lames ont interrogé les voisins, $n = n + 1$
- Si les Lames ont fouillé le rez-de-chaussée, $n = n + 2$
- Si les Lames ont attendu le retour et ont interrogé le domestique, $n = n + 1$
- Si les Lames se sont battues avec le domestique, $n = n + 2$
- Si les Lames ont entrepris d'autres actions que celles listées, $n = n + 1$ (en tout, au maximum)

Ici, n peut donc être compris entre 0 et 15.

- Si les Lames se sont réparties les tâches, ôtez, au hasard, autant de *cartes* tirées que de Lames dans le groupe. Il doit tout de même leur rester au minimum une *carte* en main.
- S'il y a des *médecins* parmi les Lames, le MJ tire pour lui-même autant de *cartes* supplémentaires que de *médecins* en présence.
- Si les Lames n'ont aucune *carte* en main (elles se sont rendues directement dans la chambre du pendu sans aucune étape), le pendu est automatiquement sauvé, les Lames lui posent la question de leur choix avant qu'il tombe dans un profond coma et n'en sorte pas avant longtemps.

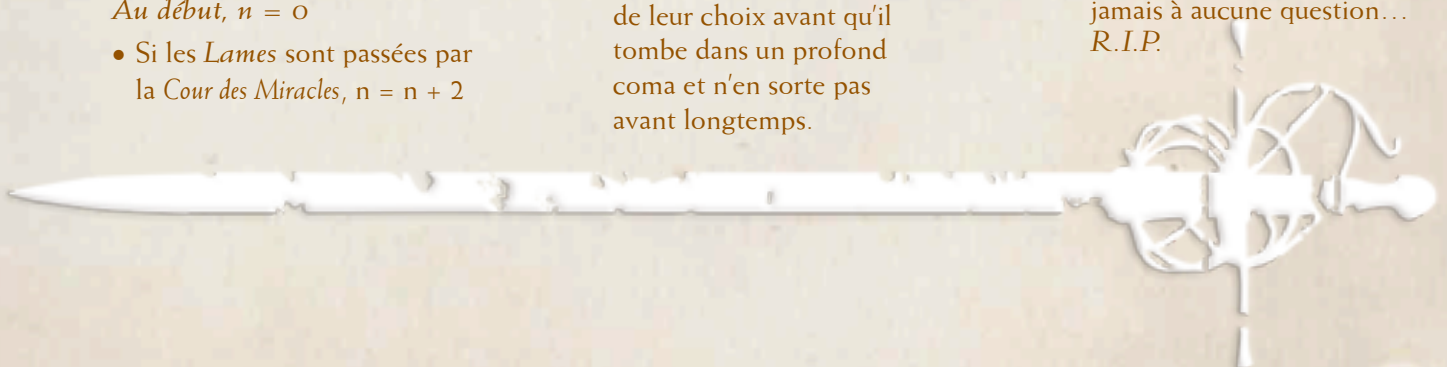
La confrontation de cartes : « Jacques Lenoir »

Si les Lames ont au moins une *carte* en main :

- Le MJ pose ses *cartes* faces contre table sur la table.
- Les Lames y déposent leurs *cartes* faces vers le haut.
- Les Lames totalisent leurs *points* :
 - Chaque *carte* entre 2 et 10 compte pour le *nombre de points* figurant sur la *carte*.
 - Un As compte 1 pour les Lames.
 - Un As compte 15 pour le MJ.
 - $V = 11$, $C = 12$, $D = 13$, $R = 14$.
- Le *nombre de points total* calculé est le nombre de minutes effectives que le pendu a passées la corde au cou.
- Le MJ retourne ses *cartes*.

Pour sauver le pendu, les Lames doivent faire un *total inférieur ou égal* à celui du MJ. Si elles réussissent, le MJ dit alors : « Jacques Lenoir ! ».

- Si le pendu est sauvé, les Lames lui posent la question de leur choix avant qu'il tombe dans un profond coma et n'en sorte pas avant longtemps.
- Sinon, malheureusement, le pendu ne répondra plus jamais à aucune question... *R.I.P.*



Acte 2. L'Ambassadeur

Rivière draconique : « La tisserande oubliée » (sacrifice) et/ou bien alors « L'horloger des chimères » (diplomatie)

Intermède – Pierre Teyssier

Les Lames pourraient, à un moment donné, aller voir un maître de magie (sieur Teyssier ?) pour avoir des détails sur le sortilège inclus dans la dent de Dragon

Teyssier se saisit d'un très vieux grimoire qui traînait là sur sa table, le parcourt du regard, en plissant les yeux, plusieurs minutes et s'écrie : « L'artefact incluant la dent de Dragon aurait dû contrôler – ou du moins brouiller – l'esprit de notre bien-aimée régente... Qui sait les décisions qu'elle aurait pu prendre et la politique qu'elle aurait pu mener à l'égard des Dragons si le faux cristal n'avait pas été si providentiellement brisé par accident ! »

Scène 1 – À l'ambassade

Les Lames peuvent se rendre à l'ambassade des Provinces-Unies

Les **Lames** peuvent se rendre à l'ambassade des *Provinces-Unies* pour interroger l'*ambassadeur*. C'est un homme affable. Il se pliera volontiers au jeu des questions. **MJ**, essayez de le rendre sympathique aux yeux des **Lames**. Elles auront encore plus à cœur d'aller le sauver des griffes de la *Griffe noire* lorsque le moment sera venu.

Si les **Lames** lui ont apporté les éclats du bijou et la *dent de*

Dragon, **Gustav Laïfhel** dira à son tour qu'« au cristal d'origine on a substitué du simple verre que l'on a coulé sur une dent de Dragon ». Il courra vers une armoire vitrée et demandera aux **Lames** de le suivre. Il leur montrera un reliquaire en cristal sur forme d'or pour leur faire comprendre comment est conçu le véritable bijou offert au *roi*.

Si les **Lames** sont ici, c'est sans doute qu'elles n'ont pas découvert le cristal original chez **Pommier**, dans la chambre du serviteur infiltré. Maintenant, elles savent quoi chercher.

Quand elles l'auront retrouvé et à l'issue de leur rapport on dédouanera l'*ambassadeur* qui les remerciera chaleureusement (s'il survit à toute l'affaire).

Scène 2 – Chez le Cardinal

Les Lames font leur rapport au Cardinal

Les **Lames** peuvent faire leur rapport au **Cardinal** qui les écoutera attentivement. Il leur posera les questions que vous, **MJ**, jugerez nécessaires afin de clarifier la situation dans l'esprit de vos *joueuses* avec pour but de leur faire comprendre si elles sont passées à côté de quelque chose d'important dans la première partie.

C'est à ce moment que surgit le *secrétaire* de **Mazarin**, suivi de près par **Abraham de Wicquefort**. C'est un personnage d'une quarantaine d'années, d'origine hollandaise, fils de négociant, qui a émigré très jeune à *Paris*, où il a

embrassé la même carrière que son père. Ses capacités en politique, en droit, en diplomatie, l'ont fait rapidement connaître par l'électeur de *Brandebourg*, qui l'a nommé dès 1626 résident auprès de **Louis XIII**. **Wicquefort** a fréquenté alors les milieux du pouvoir et s'est lié avec la maison de **Condé** dès 1626. Il a acquis également l'estime des cercles littéraires auprès de **Pierre et Jacques Dupuy**, dont il fréquente assiduellement la célèbre bibliothèque. Malgré le décès du **Cardinal Richelieu**, puis celui de **Louis XIII**, il a continué toutefois à entretenir des liens avec le **Cardinal Mazarin**, qui le connaît assez bien.

Il est très essoufflé, semble affolé, reprend difficilement sa respiration pour annoncer : « On vient d'enlever monsieur l'ambassadeur des Provinces-Unies ! »

Et le **Cardinal Mazarin** de dire au **Lames** : « Mes Lames, je vous confie cette nouvelle mission. Allez libérer l'Ambassadeur ! »

Les **Lames** sont déjà en route. **Wicquefort**, toujours haletant, les suit en leur faisant part de la situation : « Alors voilà... »

Intermède – Explications

L'Enlèvement de l'ambassadeur

L'*ambassadeur* des *Provinces-Unies* a été l'objet d'une tentative d'enlèvement réussie. Dix cavaliers à la chasse y ont pris part. Cet enlèvement à pour objectif la création d'un incident diplomatique ainsi que d'une diversion.



En effet, les autres **Lames** assurant la garde à effectif réduit depuis le départ de vos **joueuses**, la *Griffe noire* va profiter de cette occasion pour placer un autre *masque* auprès de la **reine-mère**. Il s'agit en fait d'un *masque de prêtre-dragon* (la copie de secours de celui qui a été « malencontreusement » brisé) qui aura un effet, à grande échelle, sur la **reine-mère**.

(À garder en réserve pour vous MJ : un moyen d'amplifier son rayon d'action.)

Une servante infiltrée sur les lieux (oui, c'est une habitude, bien mauvaise s'il en est : « On peut plus faire confiance au petit personnel, **Charles** ! ») va œuvrer dans ce sens pour le mettre en place.

Scène 3 – Où donc est-ce ?

Comment trouver le lieu de détention de l'ambassadeur Cour des Miracles ou Plumets/ Les Frères de la Samaritaine

« Des gens à nous ont été engagés la semaine dernière par des hommes bien habillés. Ils ont fait le coup et se sont réfugiés avec leur otage dans la Forêt de Fontainebleau. Mon cousin y participe – un peu contraint, faut dire – et son frère les ravitaille deux fois par semaine. Faut bien vivre, hein ? »

Philippin Lantierry

S'il est encore en vie (mais c'est peu probable si les **Lames** ont éventé sa mission) il connaît le repaire et pourra dévoiler sa situation géographique, mais uniquement sous la torture (normalement, si les **Lames** ont bien œuvré, il est déjà en prison non ?) Et le bourreau de s'adresser aux **Lames** : « Faut bien vivre, hein ? »



L'étrange *tumulus* à tête de *Dragon* en Forêt de Fontainebleau...

Scène 4 – Le Sauvetage

L'ambassadeur a été enlevé par 10 affidés de la *Griffe noire* : les fautifs se sont réfugiés en Forêt de Fontainebleau. On découvre un *tumulus* et il va y avoir des combats sur les rochers.

Qui que soit la personne qui les a conduites jusqu'ici, les **Lames** arriveront trois heures avant la tombée de la nuit. En effet, il faut plusieurs heures de cavalcade à bride abattue depuis Paris pour arriver sur les lieux.

Le campement est déjà déserté. L'ambassadeur a été conduit sur le lieu du sacrifice, car, oui, il s'agit bien d'un sacrifice aux *Dragons*.

On peut suivre facilement dans le sable les traces de plusieurs chevaux. La piste conduit à une clairière où se dresse un élément rocheux assez singulier, mais totalement naturel, qui peut faire penser à une tête de *Dragon*. C'est là que la *Griffe noire* a décidé de sacrifier son otage...

Les **Lames** pourront observer, à leur gré et à couvert depuis les hauteurs, ce qui se trame.

L'*ambassadeur* est ligoté près de l'étrange *tumulus* à tête de *Dragon*. Sont aussi présents sur les lieux : 2 sbires, 7 malfrats (ceux engagés par les hommes bien habillés) ainsi que le *prêtre-officiant* (le compte a l'air d'y être).

Toutes les personnes présentes semblent s'intéresser – certaines paraissent même fascinées – aux préparatifs du *prêtre-officiant* et personne ne remarquera l'arrivée des **Lames**. 1 malfrat garde l'otage.

Le plan de vos **Lames**, si elles en ont un, m'étant inconnu, je vais considérer qu'elles vont attaquer au bout d'un certain temps, parce qu'à part ça, il ne se passe pas grand chose (le sacrifice aura lieu à la tombée de la nuit. Des torches sont prévues pour ça et seront allumées un peu avant ce moment-là).

Donc, affrontement...

Scène 5 – Final

Les **Lames** pensent avoir sauvé l'*ambassadeur* d'un mort par sacrifice. Mais, en fait, on ne l'a amené ici que pour assister à celle de sa jeune fille adolescente, **Sonja** qui a été aussi enlevée (mais il l'ignorait).

Alors que les **Lames** viennent à peine de libérer l'*ambassadeur*, le *grand méchant*, suivi du reste de ses hommes, se met en travers de leur route. Il menace **Sonja**, la fille de 16 ans de l'*ambassadeur* (que ce dernier ne savait pas avoir été enlevée avec lui) d'une dague posée contre sa gorge. Il ne peut, comme tout *grand méchant* qui se respecte, s'empêcher de délivrer son grand *speech* final aux **Lames** :

« Ainsi, vous êtes venues sauver ce tout petit ambassadeur, de ces toutes petites soi-disantes "Provin-

ces-Unies". Ces "Gueux" qui nous ont imposé leur scission avec nos chers Pays-Bas espagnols. Qui nous ont imposé cette guerre qui dure depuis 80 ans et qui a vidé les caisses de notre beau pays, l'Espagne ! Mais c'est peine perdue. Vous n'y parviendrez pas ! »

« Tout comme pour ce Pierre Pommier que vous n'avez pas réussi à sauver. D'une intégrité sans faille. Totalement incorruptible. "L'intouchable" se faisait-il appeler ! Il m'a ri au nez lorsque je lui ai proposé de se joindre à nous, l'infâme ! Eh bien ! ce grand homme sera maintenant considéré comme faisant partie de la lie de la société malgré sa très haute probité. Il faut bien un jour que les lies hautes naissent ! »

« Quant à votre régente, la très charmante Anne d'Autriche – votre cardinal a d'ailleurs l'air de la trouver fort à son goût à ce qu'on m'a dit ! – elle viendra bientôt manger dans la main des Dragons. Nous nous y employons en ce moment même. Nos hommes sont à pied d'œuvre pendant que vous perdez vainement votre temps ici... »

Il repousse alors brutalement **Sonja**, qui choit sur le côté, et il dégaine son épée...

« Vous m'avez volé mon otage et ôté tout mon plaisir ! Je vais vous faire rendre gorge ! En garde ! »

Il reste donc : le grand méchant, son bras-droit, 1 sbire et 3 malfrats. Considérez, si ça vous arrange, que les 3 malfrats survivants, voyant l'état dans lequel vos **Lames** ont mis leurs 7 autres congénères, sont prêts à fuir au moindre pépin ou s'ils sont dépassés, à fuir ou bien à se rendre.

Décor interactif

- Le sol est constitué de sable. Un personnage qui a chuté peut en ramasser une poignée et la jeter dans les yeux de son adversaire.
- Pareil, une bonne grosse pierre peut faire très mal et sonner ou déconcentrer quand elle est lancée à la tête ou au visage.
- Une grosse branche peut servir de gourdin ou de bouclier improvisé.
- On peut grimper sur les rochers

Caractéristiques des Méchants

Raúl de Castro y Lealtad, le grand méchant

École espagnole

Att 3 Def 3 (+3) Ténacité 5

Armé d'une rapière de Tolède à la garde ouvragée

Feinte : Intouchable

Botte : Botte de Cervantès

Son second, Sentado Sánchez

École espagnole

Att 2 Def 2 (+1) Ténacité 5

Armé d'une rapière et d'un pistolet

Feinte : Parade

Botte : Botte de Narvaez

Les sbires (3),

Poraquí, Porallí, Ningún Aparte

École espagnole

Att 2 Def 2 Ténacité 3

Armés d'une rapière

Les malfrats (10) (dont 3 sont prêts à fuir au moindre pépin ou s'ils sont dépassés)

Le Balafré, Lebeaux, Courtes-Jambes, Échalas, Leblond, Leroux, Clopin, Sans-nez, L'Artiste, Le Boucher

École française

Att 1 Def 2 Ténacité 1 Armés

d'un fleuret – Les 3 deniers ont un pistolet – Le Balafré, qui garde l'*ambassadeur*, a un Mousquet

Le prêtre-officiant, S'Ass'Klirr'

Att 1 Def 1 Ténacité 1

Armé d'une dague

Conclusion

De retour à *Paris*, les **Lames** seront sommées par le **Cardinal Mazarin** d'assister aux cérémonies du neuvième anniversaire du *roi*.

L'Anniversaire royal

Bien entendu, les **Lames** ne peuvent penser intervenir lorsque les cérémonies de l'anniversaire de **Louis-Dieudonné** battront leur plein. Mais le **Cardinal** les « auto-risera » à rester après leur fin, ne serait-ce que pour assurer la protection de la famille royale.

Après les fastes de la fête d'anniversaire, la famille royale se retrouve en petit comité au Palais-Royal ou celle-ci a emménagé, ayant quitté depuis la mort de Louis XIII les appartements incommodes du Louvre.

Il y a donc **Anne d'Autriche**, **Louis-Dieudonné** et son jeune frère **Philippe**. Ainsi que le **Cardinal Mazarin**. Sont aussi là : le **Marquis Simon du Berryer** et son épouse **Jacqueline**, accompagnés de leurs enfants **Laurence** et **Philippe**, enfin le **Comte Robert Ducastel-Baubet** et son épouse **Guenièvre** (surnommée « **Gi-nou** ») et leurs deux enfants, **Alexandrine** et **David**.

Le Roi danse

Le petit **Louis-Dieudonné** dédaigne ostensiblement le cristal qui lui a été offert et paraît plus intéressé par une boîte à musique qui semble fasciner aussi bien tous les autres enfants présents. Une sphère de verre scintillante, tournoyant sur une musique envoûtante. Le petit *roi* se lève soudain et se met à danser gracieusement au rythme des oscillations, bientôt imité par les deux **Philippe**, suivis par tous les autres bambins.

« Mon Louis-Dieudonné déteste la danse depuis toujours », se met à rire la *régente*, dont les esclafements s'éteignent soudain, remplacés par un regard fixe en direction de la boîte à musique.

Le jouet a été offert à l'enfant par la nouvelle camériste d'**Anne d'Autriche**, la **baronne de la Biand-Tronchet**. Celle-ci est étrangement absente des lieux. On aura beau la quérir pour l'interroger sur l'origine de l'objet, on ne la trouvera point.



Vous vous en doutez, il s'agit du nouveau *masque de prêtre-dragon*. Une *dent draconique* est aussi fichée au centre de la sphère. Il sera très difficile de convaincre **Louis-Dieudonné** de s'en séparer et de l'abandonner aux mains des **Lames**. Mais il faut ce qu'il faut, cela devra être fait pour le bien de la famille royale. Le **Cardinal**, très patient, finira par faire céder l'enfant sur lequel il a une très grande influence.

L'objet, une fois éloigné de la famille royale, n'exercera plus ses effets néfastes sur cette dernière. On trouvera facilement un nouveau jouet luxueux au petit *roi*, qui restera, malgré cela et pour la vie, un excellent danseur.

Page des Co-Pirates : (joke inside)

Le Jeu du pendu qui apparaît p. 11 de ce recueil est un jeu de Marc Déposay et C.O. Pirayte et de leur société l'Accord d'Okkou. Les auteurs vous remercient de ne pas y jouer sans leur autorisation et seulement en présence d'un adulte – corde non fournie dans la boîte – photo non contractuelle – n'engage que vous. *Allez donc vous faire pendre !*

Blague™ © David

N.B. : le Copyright sur les Jeux de mots™ page suivante, c'est juste une blague de plus, hein ! Faut pas prendre ça au sérieux ! Blague™ © David

N'hésitez pas à visiter les pages wikipedia suivantes :

Parlement (royaume de France)
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Parlement_\(royaume_de_France\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Parlement_(royaume_de_France))

Parlement de Paris
https://fr.wikipedia.org/wiki/Parlement_de_Paris

Président à mortier
https://fr.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A9sident_%C3%A0_mortier

Fronde
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fronde_\(histoire\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fronde_(histoire))

Guerre de Trente Ans

https://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_de_Trente_Ans

Louis XIII

https://fr.wikipedia.org/wiki/Louis_XIII

Pierre Pommier

est un personnage inventé par Kakika Inigin

Guerre de Quatre-Vingts Ans

https://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_de_Quatre-Vingts_Ans

Louis XIV

https://fr.wikipedia.org/wiki/Louis_XIV

Le ver était dans la pomme !, Jeu de mot™ © David

Traités de Westphalie

https://fr.wikipedia.org/wiki/Trait%C3%A9s_de_Westphalie

Anne d'Autriche

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Anne_d%27Autriche_\(1601-1666\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Anne_d%27Autriche_(1601-1666))

« *Il faut bien un jour que les lies hautes naissent !* » à propos de **Pierre Pommier**, « *D'une intégrité sans faille. Totalement incorruptible. "L'intouchable" se faisait-il appeler !* » est un Jeu de mot™ sur Eliot Ness, © David

Traité de Münster (janvier 1648)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Trait%C3%A9_de_M%C3%BCnster_\(janvier_1648\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Trait%C3%A9_de_M%C3%BCnster_(janvier_1648))

Cardinal de Richelieu

https://fr.wikipedia.org/wiki/Armand_Jean_du_Plessis_de_Richelieu

Don Florenzo Artefal, le palefrenier royal et Maître **Brennus Vaevictis**, le maréchal-ferrant, son des clins-d'œil aux deux auteurs de scénarios qui m'ont aidé dans la rédaction du scénario

Traité d'Osnabrück

https://fr.wikipedia.org/wiki/Trait%C3%A9_d%27Osnabr%C3%BCck

Cardinal Mazarin

https://fr.wikipedia.org/wiki/Jules_Mazarin

le Jeu de mot™ *Brennus Vaevictis* va de soi, ainsi que le fait qu'il serve de *bouclier* au fuyard... (ça parlera aux amateurs de rugby) © David

Traité de Münster (octobre 1648)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Trait%C3%A9_de_M%C3%BCnster_\(octobre_1648\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Trait%C3%A9_de_M%C3%BCnster_(octobre_1648))

Mathieu Molé

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Mathieu_Molé_\(1584-1656\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mathieu_Molé_(1584-1656))

Abraham de Wicquefort

https://fr.wikipedia.org/wiki/Abraham_de_Wicquefort

Philippin Lantierry

est un personnage inventé par Moi

Autres sources :

<http://www.cosmovisions.com/parlement.htm>

Pour les hispanophones, il y a aussi des Jeux de mot™ en espagnol... Par exemple, *Sentado Sánchez*, Sentado voulant dire « Assis », il faut donc lire « Assis Sans-Chaise » Cherchez donc les autres...

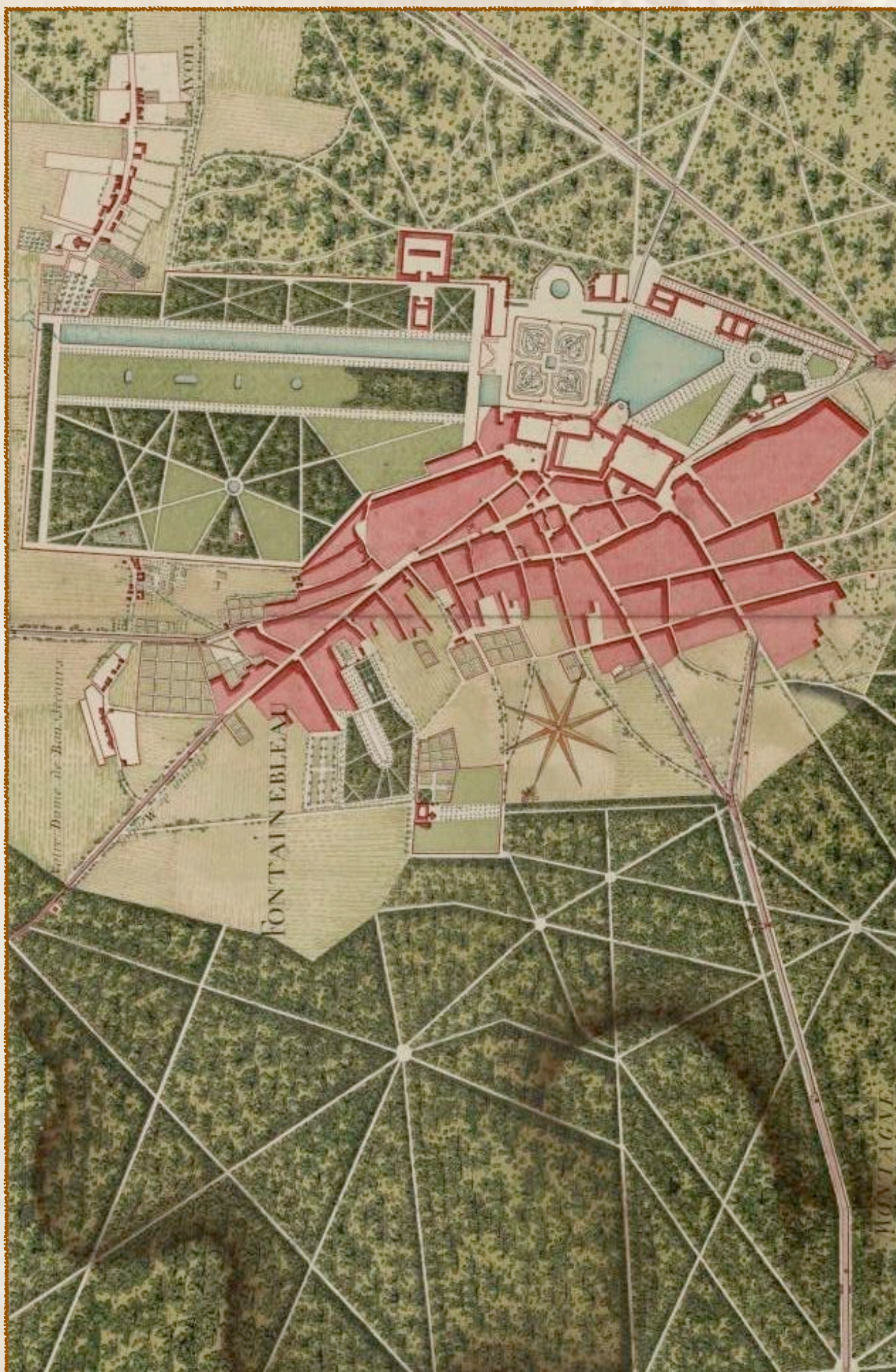
Gustav Laïfhel

est un personnage inventé par Moi

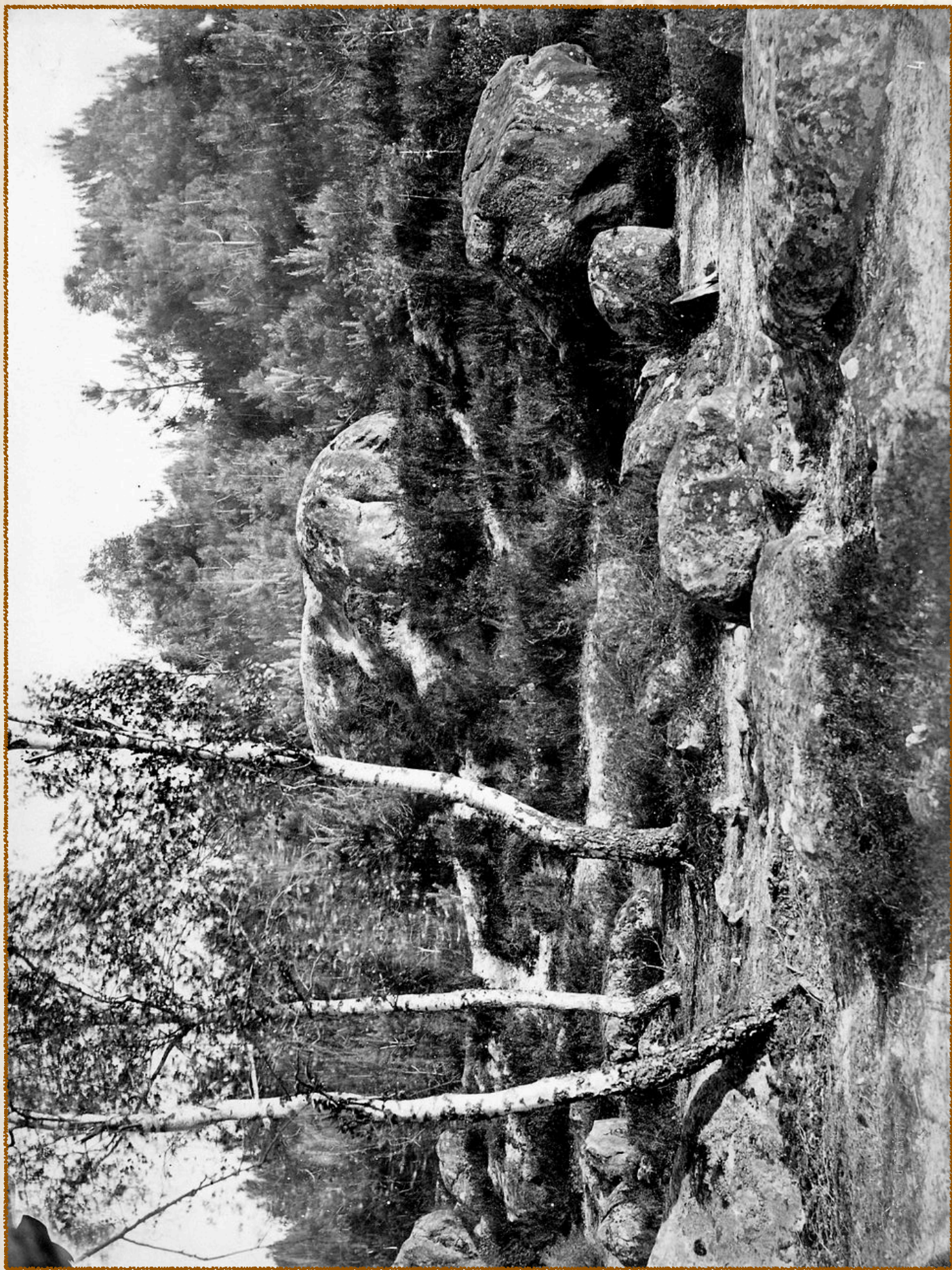
Gustav Laïfhel dira à son tour...

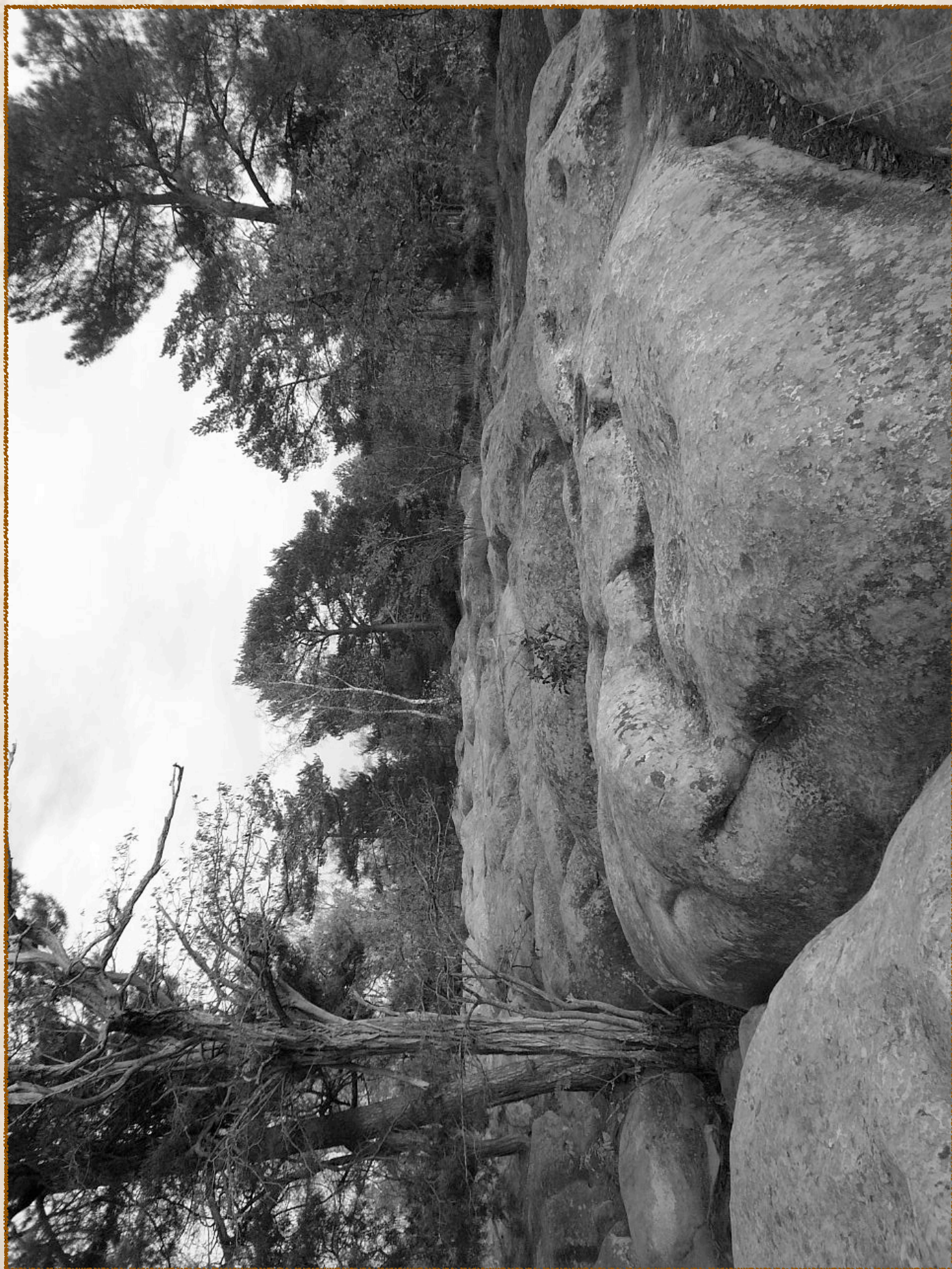
Jeu de mot™ sur Gustave Eiffel et sa fameuse Tour, © David

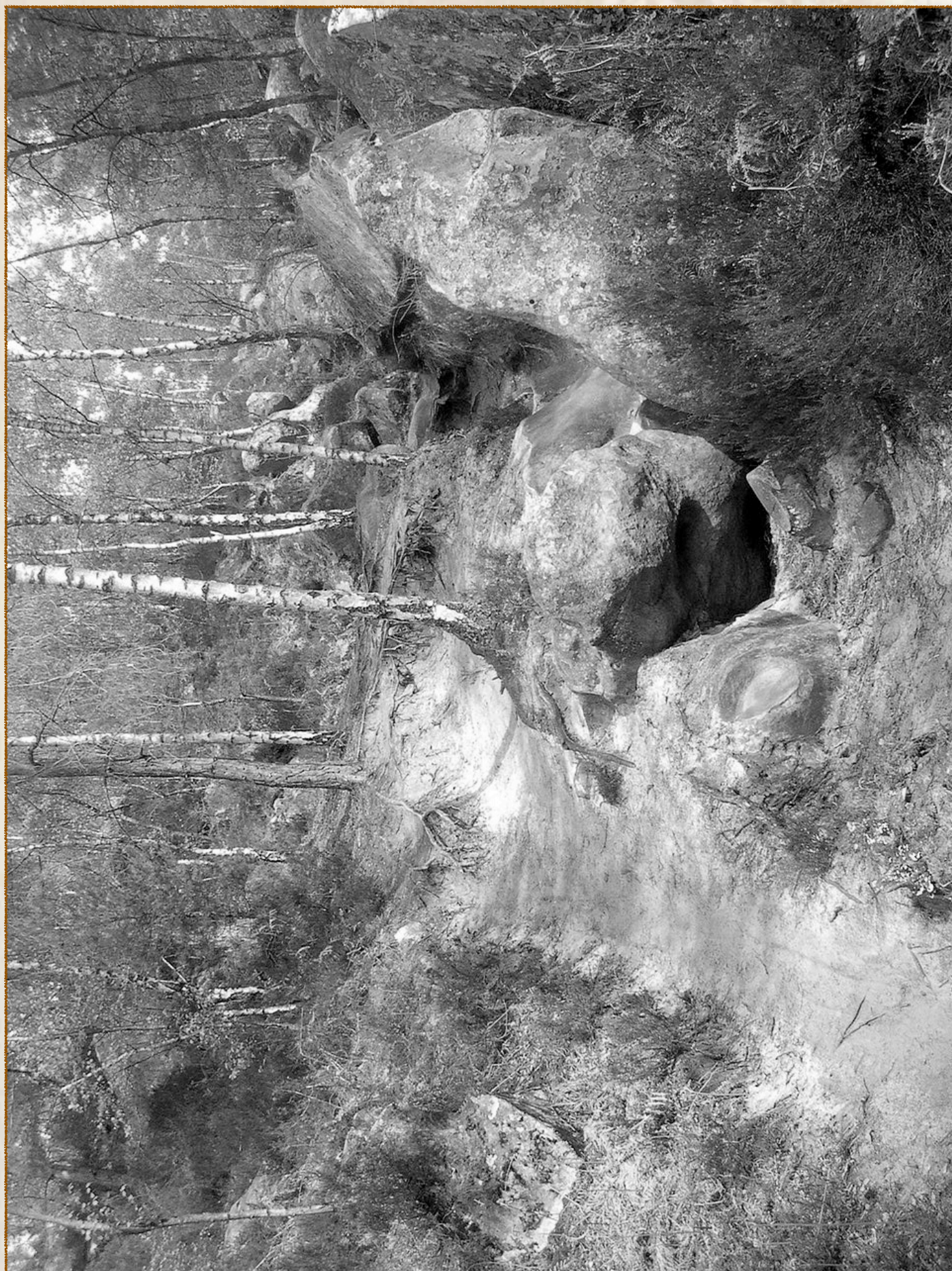




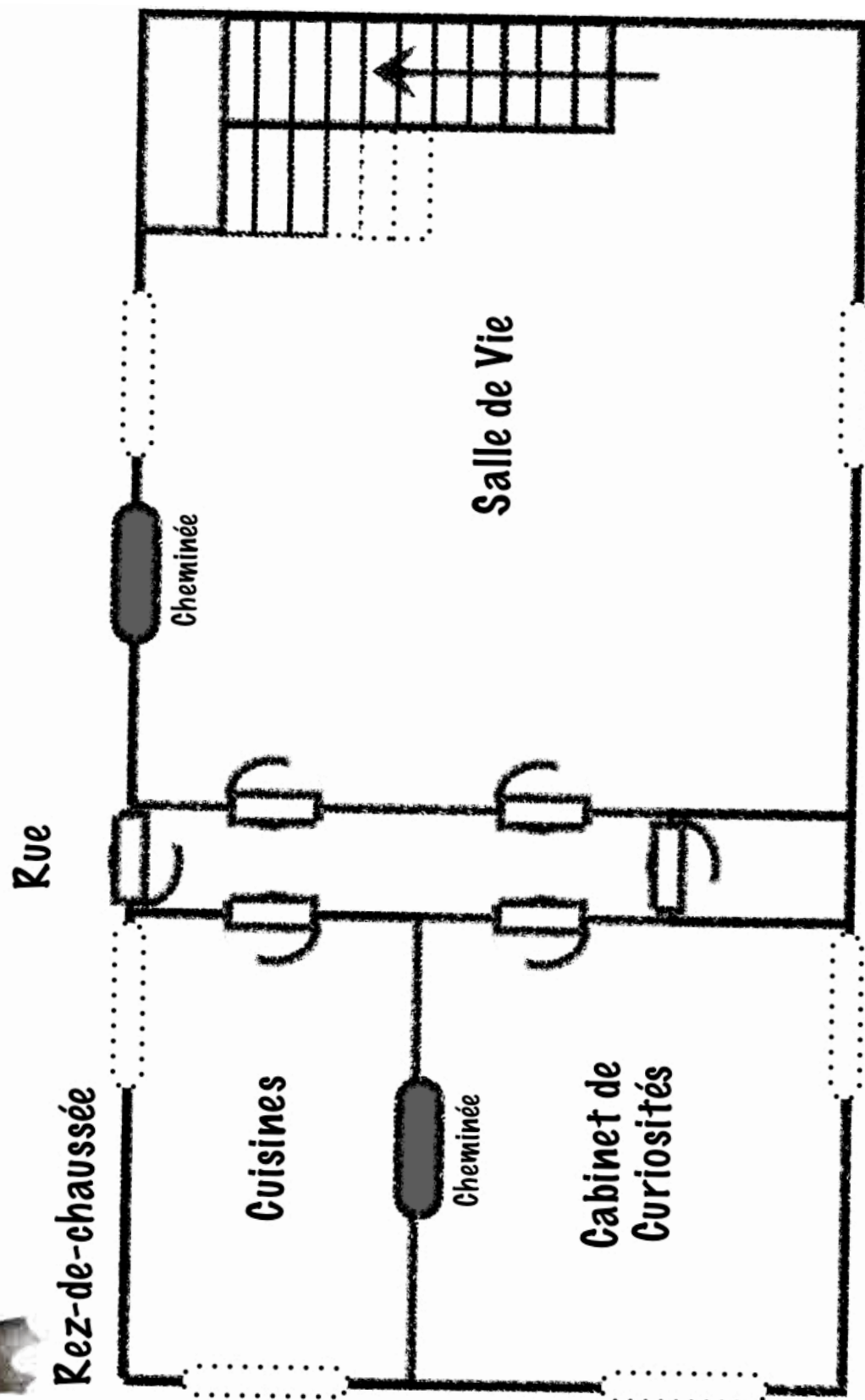


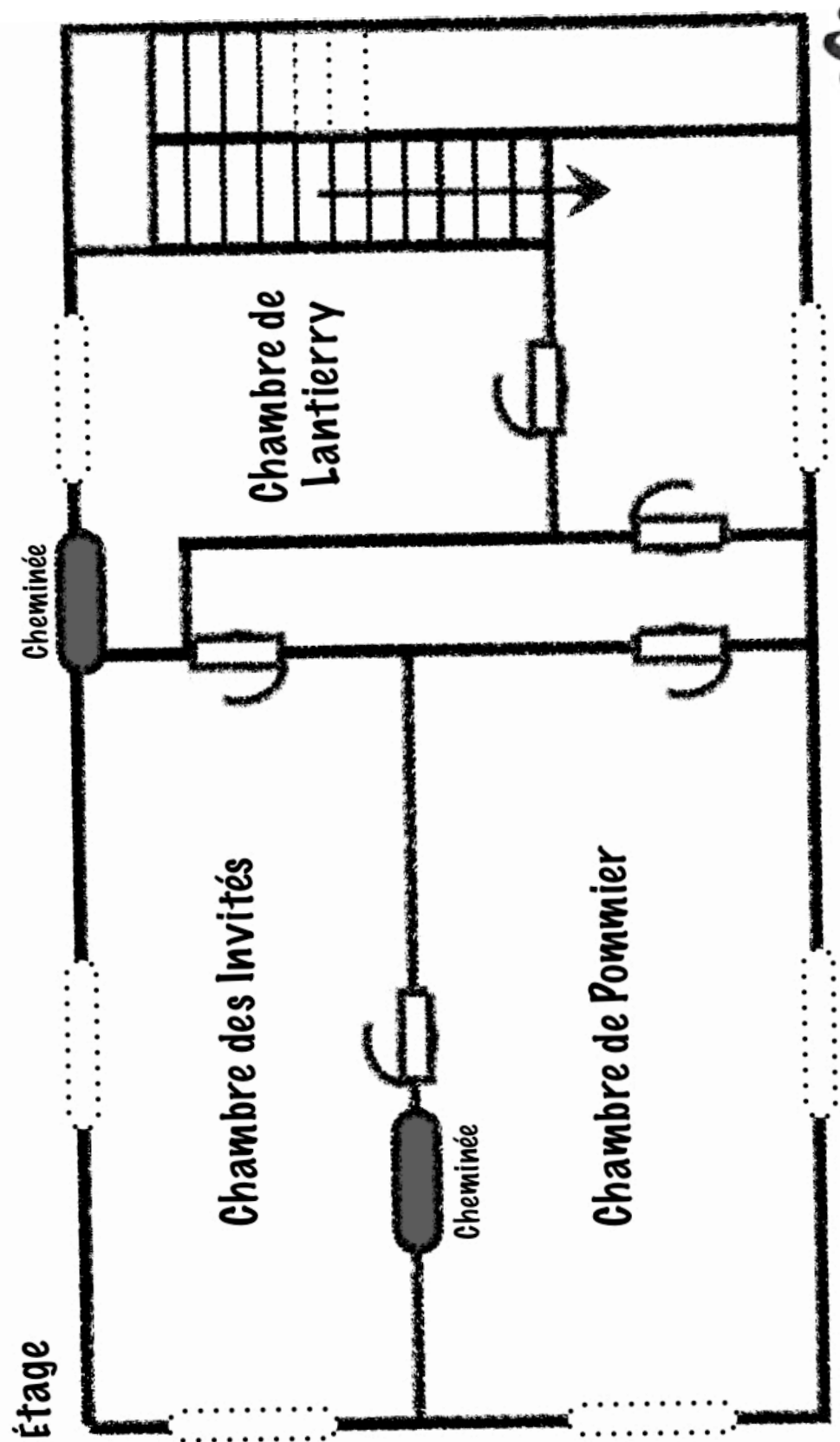












Le Forum des Lames

Cliquez ici pour rejoindre le forum dédié aux Lames du Cardinal...





LES LAMES DU CARDINAL