

## PNJ non présents sur le jeu

### Aramis

Gentleman, tendre, attentionné, généreux, croyant, ingénieux.

Il rêve d'avoir une charge ecclésiastique et de devenir évêque.

- Enquête sur Crassac à la demande de M de Tréville à propos du trafic de substances illégales.
- A voyagé jusqu'à Marseille et a espionné Crassac.
- S'est introduit dans ses appartements.
- A trouvé des preuves.
- Mais s'est fait surprendre par Crassac et a été obligé de le tuer.
- S'est retrouvé brusquement inconscient sans comprendre pourquoi.
- À son réveil, les gardes de Crassac l'entourent puis le soutiennent. Il comprend en voyant son visage dans un miroir qu'il est devenu Crassac.
- Au début, il panique puis son esprit pratique reprend le dessus.
- Il décide d'entrer dans la peau de Crassac (ce qui n'est pas déplaisant puisque ce dernier est évêque de Marseille) mais utilise sa fortune pour aider les miséreux.
- Il envoie une lettre à M de Tréville pour l'informer qu'il contrôle la situation et que Crassac n'est désormais plus un problème (cette lettre sera apporté par Athos en cours de jeu)

### D'Artagnan

Fougueux, plein de panache, généreux, courageux

- Il s'est fait surprendre durant ses congés par Milady de Winter qui l'a hypnotisé.
- La veille du GN, il rencontre Éloïse en étant normal et lui donne RDV pour converser au calme au vieux chaudron et lui annoncer la dissolution des mousquetaires.
- Mais un peu plus tard, il croise Mazarin et l'hypnose de Milady fait son effet : il transperce le bras gauche de Mazarin puis s'enfuit.
- Ce dernier, furieux, met à prix la tête de d'Artagnan et accélère la dissolution des mousquetaires qui aura lieu le lendemain (le jour du GN)
- D'Artagnan, qui vient tout juste de fuir, croise par hasard Porthos et lui donne rendez-vous au cochon grillé le soir-même.
- Il y arrive à 22h et raconte à Porthos qu'il a tenté de tuer Mazarin et qu'il doit s'enfuir de Paris.
- À 23h, il réalise qu'il a complètement oublié son rendez-vous avec Éloïse et il s'en va.
- Il arrive au vieux chaudron peu après minuit et remet le mot à Constance.
- Il s'enfuit alors de Paris.

## PNJ ponctuels

### Thérèse

Cadavre dans une cape noire dans la chambre de Constance à côté d'Armando.

Si les joueurs la fouillent : elle n'a rien sur elle mais ils constatent qu'elle a été poignardée et qu'elle a une fleur de lys à l'épaule.

Si un joueur le demande : le sang est sec, le meurtre a donc eu lieu il y a plusieurs heures.

Si Barberini l'aperçoit, il reconnaît immédiatement la fille de joie qui lui a volé le Saint Sang.

### La reine

- À 16h, la reine arrive, demande une entrevue avec Elisabeth et la prévient du décès de sa sœur : Marie Anne d'Autriche (assassiné par Beaufort) - elle même ayant échappé de peu à la mort grâce à l'intervention de Marie Anne. Elle lui propose de se rendre à son chevet pour un dernier hommage. Pendant 1 heure, les deux femmes vont intervertir leurs rôles. La joueuse incarnant Elisabeth fricotera avec Armand pendant 1 heure. Elle pourra également peindre le portrait demandé par Jean-Baptiste.

- À 17h, les 2 femmes reprennent leur rôle. Remettre à Elisabeth un complément d'info (rumeurs de la cour).

### Athos

- A tenté de tuer sa femme (Milady) par pendaison après avoir appris qu'elle était une voleuse.
- Peut intervenir (à 15h30 et éventuellement à 18h) pour aider les mousquetaires, particulièrement Porthos.
- Renseignera les mousquetaires sur le fait qu'il avait vu il y a quelque temps d'Artagnan au bras d'une femme.
- Peut se faire tuer en jeu (hypnose de Milady par exemple)
- Au bout d'un moment, s'il n'est pas inquiet et si Milady ne fait pas attention, il peut mettre la pression sur elle, manquant de la reconnaître (votre visage me dit quelque chose, on se connaît ?).
- À son retour (à 18h) et une fois qu'Eusèbe aura retrouvé la mémoire, il lâchera qu'une des femmes ici présente lui a fait penser un instant à Anne de Breuil... en s'arrangeant si possible pour le dire en présence d'Eusèbe. Si on l'interroge sur le sujet, il demeurera vague et parlera d'un « mauvais souvenir » qu'il ne tient pas à évoquer. Si Eusèbe se montre insistant, il parlera de son ancienne femme qui brûle désormais en enfer. Il ne désignera en aucun cas la joueuse.
- Il donnera à Porthos la lettre d'Aramis pour M. de Tréville à 18h (sauf s'il est tué avant, auquel cas la lettre parviendra par coursier à Porthos à 18h).

C'est un fin bretteur mais il peut être battu (in extremis) par les personnages suivants : Porthos, Don Lope, Armand, Armando et Eusèbe (mais uniquement quand ce dernier aura retrouvé la mémoire).

## Beaufort

- Libéré grâce aux 3 hommes recrutés par Porthos, il déboule à 20h30 pour assassiner le roi dans une tentative désespérée.
- « Ralenti » lors de la tentative d'assassinat (seul Porthos est immunisé – bien lui préciser avant le début de la scène)
- Il narguera Porthos en lui demandant pourquoi les mousquetaires l'ont aidé à s'évader si c'est pour s'opposer désormais à lui.
- Combat contre Porthos à prévoir (Porthos l'emporte in extremis)

## Gardes

- À 14h30 un premier garde avertit (haut et fort) le capitaine de la garde qu'une rumeur circule comme quoi un membre de la famille royale a été assassiné ce matin et l'informe de l'identité du cadavre (Thérèse Maquet). Il laisse aussi une feuille de chou sur la table.
- À 16h30, un messager clame haut et fort que la compagnie des mousquetaires est dissoute.
- À 21h30, un garde arrive et un esclandre a lieu entre le capitaine et lui. Il clame haut et fort que le capitaine est un imposteur. Ce dernier s'en débarrasse.

Les gardes ont un score de combat de 11. Ils peuvent donc être battus par la plupart des bretteurs.

## Roi

- Il a été informé des allers-retours de sa mère à Paris. Intrigué par le lieu dans lequel elle s'est rendue, il décide d'y aller à son tour par curiosité. Il peut d'ailleurs le dire ouvertement lors d'une conversation (« Je comprends pourquoi maman est venue ici, on s'y amuse bien ! »).
- Il arrive à 20h bien décidé à prendre du bon temps, rencontrer son peuple et commander un verre de lait.
- Il fait ce qu'il lui plait et s'amuse des joueurs, leur faisant faire ce qu'il veut (le roi est capricieux, il est jeune !). Il est très joueur.
- Il chamboule gentiment les joueurs en leur laissant entendre qu'ils sont bien moins amusants que Tiberio Fiorilli, le Scaramouche !
- Il laisse transparaître (par une remarque à sa convenance) la ressemblance d'Elisabeth avec sa mère mais de manière enfantine et légère. « Vous ressemblez à ma maman mais elle est bien plus belle que vous ! » par exemple.
- Il affronte, pour se divertir, Don Lope en duel (et lui fait son *unos dos tres*).
- Il est victime d'une tentative d'assassinat et repart peu après.

## Vrai capitaine de la garde

- Il reçoit une missive d'un garde (celui qui s'est fait tuer à 21h30) le prévenant que quelqu'un se fait passer pour lui dans une auberge appelée le Vieux Chaudron. Il chevauche alors jusqu'à l'auberge et arrive un quart d'heure plus tard.

- Il exige des explications et surtout un coupable ! Il sera d'ailleurs très pointilleux sur ce dernier point : il lui faut un coupable sinon il embarquera tout le monde pour un interrogatoire à la Bastille. À 22h, il laisse aux joueurs une demi heure pour se décider. Les gardes restants doivent mettre la pression aux joueurs pour bien leur rappeler que si aucun coupable n'est désigné, tout le monde sera embarqué.
- À 22h30, il revient à l'auberge mais se fait remettre à sa place par Mazarin qui arrive juste après lui.

À noter : le vrai capitaine de la garde a un score de combat de 14 et ne peut pas être pris par surprise.

### Mazarin

- Mazarin apprend dans la soirée le remue-ménage qui a lieu au Vieux Chaudron (meurtre, faux capitaine de la garde...). En temps normal, il ne se déplacerait pas mais on l'a également informé de la présence de mousquetaires amis de d'Artagnan : Porthos et Aramis ! Il décide donc d'y aller en personne.
- Alternative : un joueur peut très bien solliciter dans une missive l'aide de Mazarin (notamment l'homme en noir ou Milady). Auquel cas, ce sera la raison de sa venue.
- À 23h30, il arrive à l'auberge. Il se montre très déçu par l'incompétence du capitaine de la garde et prend les choses en main.
- Mazarin entre, reconnaît Charlotte Backson et la prend sous sa protection. Il se montre odieux envers les mousquetaires, leur demande où s'est enfui leur ami et insulte d'Artagnan.
- Prévenir les joueurs ayant assisté à l'assassinat ou à la tentative d'assassinat d'Athos qu'ils ont l'impression que Mazarin a le même regard que la personne envoûtée par Charlotte durant le jeu. Prévenir automatiquement la bohémienne.
- La durée de l'intervention de Mazarin est variable. Elle dépend essentiellement des joueurs qui peuvent lui demander son aide (Milady mais aussi l'homme en noir par exemple). Il faut qu'il reste au minimum ¼ d'heure pour laisser le temps aux joueurs de faire quelque chose sur lui.
- Il peut aussi y avoir une accusation publique et des débats houleux (mais il faudra être très convaincant).
- Il existe plusieurs moyens pour que Mazarin retrouve la raison :
  - a) Milady est tuée.
  - b) La bohémienne effectue un désenvoûtement.
  - c) Mazarin boit une partie du saint sang dans le Graal.
  - d) Un joueur effectue une action physique sur Mazarin visant à lui faire reprendre ses esprits (renverser un verre d'eau, donner un soufflet...). Cette dernière solution est délicate, Mazarin étant protégé par le capitaine de la garde et plusieurs gardes mais un joueur peut très bien « faire son maladroit » en servant Mazarin par exemple...

Si Mazarin retrouve la raison, c'est la fin pour Milady car Mazarin se souviendra de tout. Sinon, Mazarin embarquera le ou les coupables désignés. Si personne n'a été désigné, il embarquera tout le monde à la Bastille (sauf Milady et l'homme en noir). Si les joueurs engagent le combat, couper le combat final et annoncer un "arrêt du temps".

## PNJ permanents

### Les deux marquis : Clitandre et Acaste (au début du jeu)

- Produits de l'imagination de Jean-Baptiste.
- Ils prendront ensuite d'autres noms et d'autres personnalités.
- Jean-Baptiste pourra les faire agir à sa convenance une fois qu'il aura trouvé sa muse et maîtrisé son inspiration.

### Le capitaine de la garde de l'intendant du roi

- En réalité, il s'agit d'un usurpateur : Scaramouche.
- Il est imposant, ne se laisse pas intimider et rappelle constamment aux joueurs que tant qu'un coupable n'aura pas été désigné, ils sont coincés ici.
- Sa vraie identité est le grand-père de Méjaï, le fameux « marchand ».
- Il a fait un pacte avec le diable et doit rassembler un pécule et des âmes pour ce dernier.
- La légende est écrite en égyptien dans le parchemin d'Eusèbe.
- Il résiste à tout (tentative de charme, attaque par surprise, poison...).
- Il est immortel et excellent bretteur. Il ne peut être battu que par Eusèbe (avec son anneau) et en prononçant son véritable nom (Scaramouche) que connaît Jean-Baptiste et quelques autres joueurs.
- Il lancera la réplique suivante, après avoir été battu par Eusèbe et lorsqu'il se relève :  
« Les idées sont à l'épreuve des rapières  
Immortelles tout comme l'est Lucifer  
Inutile contre moi de croiser le fer  
Seul mon vrai nom vous sauvera de l'enfer »
- En mourant, il reprend ses esprits et demande pardon à Méjaï.

À noter : il est préférable que le capitaine de la garde s'absente juste avant qu'Eusèbe ne retrouve la mémoire afin que leur confrontation n'ait pas lieu trop tôt. Il reviendra alors vers 21h30 (cf scène avec le garde).