

Le marchand

Qui est-il ?

Abdul Sarkis, époux de Aïcha Sarkis, père de Saïd Sarkis et grand père de Méjaï Sarkis. C'est un excellent bretteur.

Que lui est-il arrivé ?

- Abdul Sarkis devient à moitié fou en 1615 à la mort de sa femme. Il en vient à haïr Dieu et son cœur devient de plus en plus noir. Un soir, après un repas arrosé et des heures de propos hérétiques, Abdul vend son âme au diable en échange de grands pouvoirs : la téléportation et le changement d'apparence. Ce don lui permet de voler bien des gens et de devenir riche.
- Il réalise toutefois sa folie petit à petit et l'angoisse de la damnation éternelle le fait réagir. Il tente alors de marchander avec le diable et signe un nouveau pacte (sur un parchemin égyptien que Eusèbe a sur lui en début de partie).
- Le diable s'engage à lui redonner son âme en échange d'un trésor de 2 000 pièces d'or (l'équivalent de 20 000 écus).
- Abdul, qui a acquis une grande richesse avec son pouvoir, s'empresse de signer.
- Il ne prête malheureusement pas attention à une ligne écrite en tout petit sur le parchemin.
- Les règles sont les suivantes : 1 pièce d'or doit être offerte par une personne différente en échange d'un service ou d'un pouvoir.
- Il doit donc convaincre 2000 personnes de marchander avec lui : ces personnes doivent payer 10 écus pour avoir droit aux faveurs d'Abdul, l'envoyé du diable, qui prend désormais le nom de Scaramouche.
- Tel un vampire, il ne pourra entrer que là où on l'invite (Eusèbe l'invite d'ailleurs au vieux chaudron).
- Chaque personne se verra marquée d'un scorpion sur l'épaule droite, marque du diable.
- Une fois les 2000 pièces d'or récupérés, les âmes des « acheteurs » appartiendront au diable aux 12 coups de minuit et l'âme d'Abdul sera libérée.

Les personnes déjà marquées par le marchand :

- Charlotte à qui il offre une seconde vie (c'est ce qui la sauvera de la mort et lui donnera son pouvoir hypnotique) en 1624
- Crassac en 1617 qui ne le paie pas après avoir été marqué du tatouage. Ce non respect du pacte conduit le marchand à le maudire, lui et ses descendants. Il lui accorde donc une seconde vie mais plutôt que de le ressusciter (comme Charlotte), il décide que Crassac et son assassin échangeront de corps. Crassac se retrouvera dans le corps d'Aramis et Aramis dans le corps de Crassac.
- Armando, le fils de Crassac, est lui aussi marqué du signe du scorpion. Il a, lui aussi, droit à une « seconde vie » au bout vouloir du marchand. Mais il est lui aussi victime de la malédiction : son âme appartient au diable qui viendra prendre son dû une fois les 2000 pièces d'or récupérées.

- Bombastus qui veut retrouver la mémoire, ou tout du moins la manière de créer une machine volante pouvant effleurer les étoiles. Cette marque s'est passée une semaine avant le GN.

La personne qui doit être marquée en cours de jeu : Eusèbe, qui veut retrouver la mémoire.

En combat

Son pouvoir de téléportation lui permet d'agir plus vite que quiconque.

En terme de jeu, il peut esquiver les balles, il est invincible en duel sauf contre Eusèbe une fois qu'il est redevenu Mordaunt et à condition que ce dernier utilise son anneau.

La seule façon de le tuer est de le blesser mortellement et d'énoncer son nom d'envoyé du diable : Scaramouche. Sans cela, il reviendra à la vie quelques minutes plus tard.

Remarques

Il est bien entendu impossible pour les joueurs déjà marqués (même pas Eusèbe) de reconnaître le marchand puisque ce dernier peut changer d'apparence à sa guise.

À noter que Jean-Baptiste connaît la définition du Scaramouche.