

Heure	Event	PJ	PNJ	Conditions	Description	Musique d'ambiance
12h30	Réveil d'Armando	Armando	Thérèse	NA	Armando se réveille attaché au lit et avec Thérèse allongée à côté de lui. Il lui faut 15 minutes pour se détacher.	NA
12h30	1ère transe de Molière	Molière	Aucun	NA	Lecteur MP3 : piste 1 à faire écouter à Molière. A son réveil, la tirade des marquis est écrite sur son manuscrit.	Via lecteur MP3 : piste 1
12h30	Scène des marquis	NA	Alceste et Clitandre	NA	Arrivée des marquis et tirade qui essayeront de fricoter avec une demoiselle (leur "Célimène!"). Entamer la scène avec la compétence "éloquence".	NA
12h45	Arrivée de Don Lope et Armand	Don Lope et Armand	Aucun	NA	Arrivée des 2 aventuriers dans la taverne	NA
13h	Arrivée du marchand	Aucun	Le marchand	NA	Arrivée du marchand qui se fera passer pour le capitaine de la garde de l'intendant du roi. Il prend en charge l'enquête sur le meurtre (dès que le cadavre sera découvert), examinera le corps, découvrira la fleur de Lys et bouclera l'auberge.	Loup blanc et gévaudan (1min30)
13h-14h30	Interrogatoire des suspects	Tous à tour de rôle	Le marchand	NA	Entrevue de 5 minutes avec chaque perso. Bien poser le caractère du PNJ, noter les détails des entretiens sur un document et le laisser trainer à la fin des entrevues. Pausés à prévoir histoire de ne pas faire 16 points à la suite.	NA
14h	Arrivée d'un rat (chassé cinq minutes plus tard par un PNJ)	Don Lope	Un des marquis	NA	Un marquis repère un rat ce qui doit provoquer la panique de Don Lope. Le rat sera chassé après une traque épique !	Ouverture much ado about nothing une fois qu'un marquis l'a attrappé et l'exhibe fièrement (1min10)
14h30	Arrivée d'un garde	aucun	Garde	NA	Un 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.	Sorrow
14h45-15h	Deal entre Eusèbe et le marchand	Eusèbe	Le marchand	NA	A la fin des interrogatoires, le marchand change d'apparence et se révèle à Eusèbe : il offre à Eusèbe la possibilité de retrouver la mémoire et le marque d'un scorpion à l'épaule.	NA
15h	Scène de la galère	NA	Scapin et Géronte	NA	Les marquis se transforment en Scapin et Géronte. Tirade. Bien noter que Scapin a une bourse de 500 écus sur lui à la fin de la scène.	NA
15h	2e transe de Molière	Molière	Aucun	NA	Lecteur MP3 : piste 2 à faire écouter à Molière. A son réveil, la tirade est écrite sur son manuscrit.	Via lecteur MP3 : piste 2

15h30	Arrivée d'Athos	Porthos	Athos	Que Porthos fasse appel à Athos	Athos arrive et apporte info et soutien à ses 2 amis. Il peut être tué par Milady à ce moment-là. Il dira à ses amis qu'il a vu d'Artagnan au bras d'une femme récemment. Il peut reconnaître Milady au bout d'un moment (si elle se montre).	Si Athos est tué : dame des neiges
16h	Arrivée de la reine	Elisabeth	La reine	NA	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.	The ascension
16h30	Messenger	aucun	Messenger	NA	Un messenger clame haut et fort que la compagnie des mousquetaires est dissoute.	Après son passage : a gift of a thistle
16h-17h	Tableau	Elisabeth et Jean-Baptiste	Aucun	Que JB fasse appel à Elisabeth	Peinture d'une toile ressemblant à Constance par Elisabeth Vivier (5 minutes)	Chrono cross : opening
17h	Retour de la reine	Elisabeth	La reine	NA	Les 2 femmes reprennent leur rôle. Remettre à Elisabeth un complément d'info (rumeurs de la cour).	The ascension
17h15	Scène de l'avare	NA	Harpagon et la flèche	NA	Scapin et Géronte deviennent Harpagon et la Flèche : tirade d'Harpagon. Bien noter que la flèche a volé une cassette de 10 000 écus (qu'il n'a pas sur lui). Le marchand panique, s'énervé contre la flèche, s'isole, vérifie que son pécule est en sécurité puis revient, plus calme.	NA
17h15	3e transe de Molière	Molière	Aucun	NA	Lecteur MP3 : piste 3 à faire écouter à Molière. A son réveil, la tirade est écrite sur son manuscrit.	Via lecteur MP3 : piste 3
17h30	Eusèbe retrouve la mémoire	Eusèbe	Aucun	Qu'il ait donné 10 écus au marchand.	Donner sa nouvelle fiche à Eusèbe	Via lecteur MP3 : the medallion call
18h	Retour (optionnel) d'Athos	Porthos	Athos	Que Porthos fasse appel à Athos	Athos arrive et apporte info et soutien à ses 2 amis. Il peut être tué par Milady à ce moment-là.	Si Athos est tué : dame des neiges
18h30	Scène de Dom Juan	NA	Dom Juan et Sganarelle	NA	Harpagon et la flèche deviennent Dom Juan et Sganarelle. Dom Juan tentera de séduire et de capturer une demoiselle.	NA
18h30	4e transe de Molière	Molière	Aucun	NA	Lecteur MP3 : piste 4 à faire écouter à Molière. A son réveil, la tirade est écrite sur son manuscrit.	Via lecteur MP3 : piste 4
19h	Repas	Tous	Aucun	NA	NA	NA

20h	Arrivée du roi	Aucun	Louis XIV	NA	Arrivée du roi qui vient prendre du bon temps, rencontrer son peuple, commande un lait fraise, affronte Don Lope en duel (et lui fait son unos dos tres).	Heart of a king
20h30	Tentative d'assassinat du roi	Eventuellement Porthos	Beaufort et Louis XIV	NA	Beaufort déboule et tente d'assassiner le roi. Peut être neutralisé (par Porthos par exemple).	Surrounded durant le combat
21h	Inquisition	Teo	1 inquisiteur et 2 gardes	Si Teo fait appel à ses collègues	Intervention possible de l'inquisition pour tenter d'arrêter Barberini ou pour faire passer les reliques. Si les joueurs interviennent, ils s'enfuient après le combat.	Loup blanc et gévaudan (1min30)
21h30	Garde	NA	Garde	NA	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.	Mort de Fronsac
21h30-21h45	La fin du marchand (optionnelle)	Eusèbe, Jean-Baptiste, Méjaï...	Le marchand	Que quelqu'un démasque le marchand	Eusèbe affronte le marchand, le bat et quelqu'un prononce le nom de scaramouche => le marchand disparaît ainsi que les scorpions et malédictions. En mourant, il reprend ses esprits et demande pardon à Méjaï. Sinon, après minuit, tous les joueurs marqués sont maudits...	He's a pirate durant le combat + Now we are free à la mort du marchand
21h45-22h	Le vrai capitaine de la garde arrive.	NA	Capitaine de la garde	NA	Si le marchand est encore là, il disparaît par téléportation. Le vrai capitaine exige des explications et un coupable. Il laisse 1/2 heure aux joueurs pour désigner le coupable.	NA
22h30	Le retour du capitaine de la garde	NA	Capitaine de la garde	NA	Le capitaine de la garde revient et demande aux joueurs qui est le responsable.	NA

					Mazarin entre peu de temps après le capitaine de la garde, le traite d'incompétent et prend les choses en main. Il reconnaît Charlotte Backson et la prend sous sa protection. Il se montre odieux envers les mousquetaires 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. Mazarin peut retrouver la raison si : Milady est tuée, il boit du saint sang dans le saing Graal, la bohémienne le désenvoûte ou bien si un joueur renverse un verre d'esau sur lui. Dans ce cas, c'est la fin pour Milady. Sinon, le coupable est embarqué à la Bastille ainsi que les auteurs de troubles dénoncés publiquement. Si aucun coupable n'est désigné, tout le monde finit 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".	
22h30	L'arrivée de Mazarin	NA	Mazarin	Juste après l'arrivée du capitaine de la garde		NA
22h45	Epilogue	Tous	Tous	NA	Durant l'arrêt du temps, placer les joueurs face à une scène improvisée. Si jamais le jeu a terminé en baston générale, une voix off fera la transition, récapitulant les faits qui se sont produits après la sortie de l'auberge "et nos héros, après un combat épique, parvinrent à échapper aux gardes du cardinal... Ils repartirent alors vivre de nouvelles aventures extraordinaires...". Trois coups se font alors entendre. La voix off précisera que la scène se passe dans une salle obscure (sélénite ou non selon le choix de Molière). Eloquence + pièce de théâtre à jouer (de capes et de crocs).	Pendant la préparation de la scène épilogue du pacte des loups
23h	FIN DU JEU	NA	NA	NA	NA	NA