

Tréville



Tréville est le capitaine des Mousquetaires. Il démarre la partie au Vieux Colombier. Il existe 2 façons de l'utiliser :

- **Jeu Normal** : dans ce cas Tréville remplace l'un des Mousquetaires existant, au choix des joueurs.
- **Jeu à 6** : dans ce cas, 5 Mousquetaires affrontent Milady.

Capacité spéciale (chef charismatique) : au cours de la phase des Mousquetaires, lorsque vient son tour de jouer, Tréville peut donner **1 fois** un « ordre » (c'est à dire 1 action) à l'un des Mousquetaires (même si celui-ci a déjà joué). Cette capacité coûte **1 action** à Tréville. Le Mousquetaire effectue alors immédiatement son action (cela ne lui coûte pas de point d'action) en suivant les règles normales (comme piocher une carte, se déplacer, combattre, etc.).

Équipement : Tréville commence la partie avec une lame de Tolède, prélevée au stock.

Variante à 6 joueurs

6 joueurs : le jeu à 6 joueurs est identique à celui à 5 (les Mousquetaires disposent de 3 actions chacun). Cependant :

- **Cartes de Milady** : Milady commence la partie avec **5 cartes Perfidie** piochées au hasard et **2 cartes Paris** de son choix.
- **Temps** : au début de la partie, le marqueur de Temps est placé sur la **troisième case** de la piste de temps, au lieu de son emplacement habituel (voir ci-dessous).

