

Le mendiant cul-de-jatte

Survivant, opportuniste, sale

*Tu es l'organisateur de cette soirée.
Tu vas passer plusieurs heures assis dans une caisse à savon.
Courage !*

HORS JEU

Ce qui s'est passé :

- le Calife n'a pas été « poussé par des mains invisibles », mais est tombé par la fenêtre, car Dilat lui a lancé un objet qu'il a tenté d'attraper
- l'objet était une lampe magique contenant un génie (Mousseuh)
- le génie devait trucider le Calife une fois la lampe récupérée, du coup il est vexé et refuse de sortir de sa lampe avant d'avoir « un Calife à tuer »

Les 1000 éléphants :

- c'est normal que les 1000 éléphants ne soient pas là : le dessino trouve ça trop dur à faire
- seuls les personnages ayant été réellement dans l'avenue n'ont pas vu les éléphants; ceux qui pouvaient les entendre "hors champ" les ont entendu (car le scénariste gère les fonds sonores !)

TIMELINE

19H00 : début de la partie, Iznogoud arrive en hurlant

?H : le génie Mousseuh est trouvé mais ne sort pas de la lampe (il boude)

?H+15min : le génie Mousseuh crie « je ne sortirai pas d'ici tant que je n'ai pas un Calife à tuer ! »

22H30 : dialogue dans le bureau

EN JEU

Ce que ton personnage a vu :

- il n'y avait pas d'éléphants alors que c'était prévu par les Festivités de Bagdad, tu es très déçu
- tu as écrit un mot anonyme pour le donner à Dilat car tu as tout vu pour le Calife