

Djakinn-Zebox

Mystérieux, Comédien, Etranger

Ta vie, ton œuvre :

Tu as un rôle un peu à part dans cette histoire. En fait, tu en fais partie sans en faire partie. En quelques mots... Tu es le dessinateur de toute cette histoire. Eh oui. Récemment, tu as eu une prise de bec avec le scénariste. Iznogoud, ça commence vraiment à te sortir par les yeux. Non, ce que tu voudrais, toi, c'est de l'aventure, de la vraie, de l'action, de l'humour... Et pourquoi pas un truc à base de Gaulois, tiens ?..

Bref. Là, ton scénariste t'a dit qu'il tenait The Idée. Celle qui ferait le meilleur album d'Iznogoud : la mort du Calife. Enfin. « Tu n'y crois pas ?.. » t'a-t-il demandé, goguenard. « Très bien ! Puisque c'est ça, je ne te dévoile pas mon idée. Voilà ce que je te propose : commence à dessiner l'histoire selon les quelques critères que je vais te donner, jettes-y un coup d'œil, et vois si l'histoire tient debout selon toi. Tu joueras un rôle d'observateur. Evidemment, tu ne sauras rien du fin mot de l'histoire...

Tu l'as pris au mot. Tu t'es toi-même dessiné dans cette histoire, sous les traits d'un vieil original, un vieux fou extraverti, histoire de voir si ce scénario est réellement aussi bon qu'il le dit, ou si c'est encore là une de ses crises de vedettisme...

En ce qui concerne ton comportement, tu es présent au palais suite à un bon geste de feu-le Calife. C'est le scénariste qui t'a fait une fleur pour que tu puisses participer à l'histoire sans trop de problèmes. Ses intrigues regorgent toujours de magiciens, vieux fous ayant fait le tour du monde, vieux originaux... Il ne sera pas bien difficile d'emprunter une de ces identités...

Note : tu peux tout à fait interagir avec le décor ou les personnages. Je m'explique : tu es le dessinateur, tout l'environnement de la soirée est conditionné par ton crayon ! Donc, si jamais tu veux déplacer un personnage, un accessoire, un décor... Tu en as le droit le plus strict ! Et si jamais le joueur résiste, glisse-lui à l'oreille que c'est scénaristique...

Quelques minutes avant la mort du Calife :

Tu as établi tes « quartiers » dans la grande avenue, en bas. En d'autres termes, c'est là que tu es apparu sur tes propres planches pour la première fois. Et peut-être quelques secondes, en tournant la tête du côté du palais du Calife, tu as vu un attroupement au pied du palais. Le temps de te poser la question, un homme est rentré au palais en courant. Tu l'as bien reconnu : il s'agissait de Dilat Larath, l'homme de main de l'ignoble Vizir Iznogoud. Lui, il est impossible à rater, c'est celui que les enfants te demandent le plus dans les salons de la BD... Et c'est à ce moment que les premiers bruits de la mort du Calife se sont répandus... Il y avait

aussi un pouilleux dans une caisse à savon qui regardait avec les yeux vifs d'un veau mort ses fers à repasser crasseux. Tu t'es dirigé vers le Palais.

Tes objectifs :

- Ne pas te faire découvrir en tant que Dessinateur. Ce genre de découverte a toujours de fâcheuses conséquences sur le comportement des personnages...
- Essayer de comprendre ce scénario. Meurtre ? Accident ? Autre chose ?
- Faire comprendre - subtilement, et sans lui révéler pourquoi - à Iznogoud qu'il n'y aura pas d'autre tentative si jamais il échoue ce soir...

Conseils de costume :

Là, tu n'as que l'embarras du choix ! N'importe quoi de fantasque, d'extraverti, d'original... Un turban sera néanmoins de bon goût. Robe de chambre, colifichets, accessoires, strass, paillettes... Ne fais pas dans la demi-mesure ! Comme à tous les autres joueurs, je te conseille vivement de jeter un œil aux BD pour trouver des inspirations de costume. N'oublie pas les babouches !

Citations typiques :

« J'ai ramené de nombreuses histoires de mes lointains voyages... »

« Inventeur ? Oui, on peut dire ça. En tous cas, vous ne pouvez pas savoir combien de personnes apprécient ce que je fais... »

« 1000 éléphants ? Hors de question. C'est bien trop pénible à faire... » (sous-entendu : « à dessiner »)