

LE FANTÔME DE L'OPÉRA

Où le vrai-faux meurtrier et le faux-vrai meurtrier

Ce scénario repose principalement sur une intrigue policière et une course contre la montre. Les combats y sont rares voir inexistantes et sont en fait laissés à l'initiative des joueurs s'ils désirent se défouler. Par contre, l'ultime combat se doit d'être grandiose. Soyez grand, soyez gore, n'ayez pas peur d'en faire trop.

Toute l'histoire se déroule essentiellement au Grand Théâtre de la ville de Bordeaux.

1. LA VILLE DE BORDELEAUX

Bordeleaux est la ville principale du comté de l'Aquitania. Le commerce de ses fameux vins occupe une place de premier plan dans la vie de la cité.

A cela on peut y ajouter un état d'esprit très particulier. Fort de leur gloire passée, les bordelais s'imaginent être plus importants qu'ils ne sont réellement. Dévorés par les feux des plaisirs et par leur nombrilisme démesuré, ils s'enfoncent avec délectation dans les prémices de la décadence. Il suffit de voir l'état des rues et l'activité qui y règne le soir pour s'en rendre compte.

Cet état d'esprit se traduit par les symptômes suivants: un goût prononcé pour ne jamais tenir ses engagements, mais surtout une apparence et un comportement bien bourgeois qui pour les bordelais sont le comble de l'élitisme.

Inutile de dire que tout le commerce et la vie politique ne fonctionnent que par ce que nous appelons vulgairement le piston. Les origines de ce terme serait sans doute à approfondir, mais ne médions point. C'est curieux comme les gens sont méchants.

2. DESCRIPTION DE LA VILLE

Pour des raisons de facilité pour les MJ et pour les joueurs, nous avons choisi de prendre le cadre de la ville de Bordeaux et de le restreindre aux vieux remparts. Nous avons pris la liberté de changer quelques noms, que les puristes nous en excusent:

- le quartier des Chartrons s'appelle le Quartier des Chabrots.
 - le quartier Saint-Michel a pour nom le Quartier Saint-Millésime.
- Ces deux quartiers regroupent à eux deux quelques 5000 immeubles.
- la place de la Bourse s'appelle la Place de la Bourgeoisie.
 - le cours de l'Intendance a pour nom le Cours de l'Entre-dance.
 - le cours Clémenceau s'appelle le Cours de la Clémence.
 - la place des Grands Hommes s'appelle la Place des Grands Hommages.

A proximité, aménagées pour les piétons et bourdonnantes d'activités autres que vinicole, on trouve le quartier des commerçants entre les rues Sainte-Cathédrale et la Porte des Jauges.

3. LE GRAND THEATRE

Il faut savoir que les arts de la comédie et de l'opéra sont peu reconnus voir méprisés dans le monde médiéval. Fort heureusement, ce n'est pas le cas pour la ville de Bordeaux. Le prestige de la ville est même rehaussé par le Mai Musical qui s'y produit une fois par an.

Au contraire des autres compagnies de théâtre, celle de Bordeaux n'a nul besoin d'endurer les dangers et les indignités des rues et des chemins ruraux. Bordeaux s'est prise véritablement de passion pour le théâtre, le dramatisme et le grandiloquent des pièces de théâtre et d'opéra étant en parfait harmonie avec l'état d'esprit des bordelais.

L'apparition du Grand Théâtre n'est que le résultat d'un incendie qui détruisait la salle de spectacle qui s'élevait sur les fossés de l'Hôtel de Ville.

L'architecte Victor Louis va essayer de donner à la ville un monument digne d'elle. Sept ans sont nécessaires à sa réalisation. Inutile de dire que le prix de la construction a dépassé le chiffre fixé par les magistrats, qui était de 2 436 629 Livres.

Le Grand Théâtre se présente aujourd'hui comme l'un des plus beaux monuments d'une cité qui s'enorgueillit de posséder des splendeurs architecturales d'un mode de vie glorieux depuis longtemps révolu.

A l'extérieur, le Grand Théâtre est inspiré avec sa façade et sa colonnade de l'architecture des temples grecs. Il est ainsi dominé par douze statues, les neuf muses et les trois déesses Junon, Minerve et Vénus.

A l'intérieur, le vestibule avec sa voûte à caissons et à rosaces met en valeur la blondeur nue des pierres. Vient ensuite le grand escalier qui conduit d'abord au grand palier sur lequel s'ouvre la porte monumentale du premier étage, gardée par les deux cariatides Melpomène et Thalie. Puis l'escalier se partage en deux rampes donnant accès au deuxième étage, qui est divisé en deux grands péristyles décorés de colonnes ioniques, sur lesquels s'ouvrent la salle de spectacle qui sert aussi de salle des opéras.

Le grand escalier s'inscrit dans une vaste cage sur un plan carré, dont l'espace est animé par les pleins et les vides de l'architecture qui alternent à chaque niveau. L'escalier commande en fait toute l'organisation. La première volée de marches aboutit à la première porte d'accès des galeries. La deuxième volée conduit elle aux loggias de l'étage supérieur. L'ensemble est dominé par une voûte en arc de cloître d'où émane la lumière, soit directement par l'oculus zénithal qui est en fait une verrière au plafond, soit indirectement par les pénétrations inscrites dans les arcatures latérales.

La salle des spectacles affecte la forme d'un cercle parfait dont le cadre de la scène occupe le quart de cette salle. Adossées à la cloison, douze colonnes composites cannelées et ornées de baguettes et de fleurons dans le cadre inférieur rythment le pourtour de la salle. Leur base repose au niveau de la galerie qui épouse la forme circulaire de la salle. Au-dessus, les balcons des loges s'inscrivent dans les entrecroisements. On retrouve aujourd'hui la décoration, le faux marbre gris et les teintes bleues que Victor Louis avaient choisis.

La scène est exemplaire par ses dimensions. Elle occupe le tiers du volume du bâtiment.

L'HISTOIRE

Jacques de la Lange est un nécromant de la pire espèce, même chez les nécromants. De cet art sombre, il en a choisi le pire, celui de la corruption et du démonisme. Sa magie, associé à son intelligence et à sa situation de notable à Bordeaux en fait un adversaire plus que dangereux.

Il y a maintenant plus de vingt ans, Jacques de la Lange s'est rendu compte suite à un calcul basé sur les astres qu'une conjonction unique des étoiles se produirait dans vingt ans, plus exactement un dimanche à minuit. Cette conjonction permettrait pour ceux qui en ont le pouvoir de créer un accès direct sur les enfers. Le seul problème, c'est que la dépense d'énergie vitale pour le nécromant sera telle qu'il ne pourra survivre à l'invocation. Poussant plus loin ses calculs, Jacques s'est même rendu compte qu'il avait toutes les chances de mourir avant d'avoir procédé à la moitié du sortilège.

Pas découragé pour autant, il a mis plus de cinq ans pour inventer et mettre au point un sortilège unique en son genre, qui ne peut être utilisé que lors de la conjonction.

Cette invocation doit être chantée par une femme, jeune de préférence car plus résistante physiquement. La chanteuse entre alors dans une transe hypnotique et se met involontairement à drainer l'énergie vitale de toutes les personnes passives la contemplant. Ces dernières sont plongées dès le début du drainage dans un état semi-comateux, les empêchant ainsi de réagir. Centre de tous ces drains, la chanteuse joue alors le rôle de réceptacle de toute cette énergie. Arrivé à un certain niveau de puissance, le corps du focus éclate pour céder la place à un portail démoniaque. Le problème est que plus le temps de l'invocation est long, plus les chances du sujet de mourir d'une crise cardiaque sous l'effet de l'énergie emmagasinée augmentent. Ne pouvant agir sur la vitesse du drainage, Jacques de la Lange s'est penché sur la quantité. Il fallait donc que le nombre de spectateurs soit très important pour que le drain d'énergie vitale soit le plus massif possible afin d'atteindre le seuil critique avant la mort de la chanteuse. Après de nombreux calculs, Jacques a estimé que le nombre de victimes devait être au minimum de mille personnes.

Conscient de la difficulté de réunir mille spectateurs autour de la chanteuse, Jacques de la Lange a eu une idée géniale: devenir le directeur du Grand Théâtre de Bordeaux. C'est chose faite en peu de temps, Jacques n'hésitant pas à utiliser de sortilèges de charme, mais aussi de corruption et de chantage.

Depuis maintenant plus de quinze ans, il s'attache à essayer d'attirer de plus en plus de spectateurs aux représentations théâtrales. Fréquentant la haute société lors de soirées mondaines, il ne cesse de vanter les mérites des pièces qui y sont jouées, ainsi que le côté élitiste et bourgeois de la chose. Lors des représentations, il essaye d'accentuer l'intensité des effets spéciaux en utilisant de façon subtile des sortilèges d'illusion. Enfin, il a acheté à prix d'or il y a quinze ans les services du plus célèbre auteur et impresario du royaume, Luigi Dallapiccolo.

C'est également Jacques de la Lange qui a recruté il y a deux ans la jeune et belle Inès, dotée par nature d'une voix soprano absolument époustouflante. Inutile de dire que ce n'est pas ce timbre de voix qui a séduit Jacques, mais plutôt la faculté de la jeune femme à croire tout ce qu'on lui dit et sa jeunesse.

Depuis maintenant six mois, il entraîne la jeune femme à chanter le rôle de Patty, ajoutant au texte initial de Luigi des phrases entières d'un langage obscur qui sont en réalité les éléments de l'invocation. Sous prétexte de faire une surprise aux autres membres du Grand Théâtre, il encourage la jeune femme à ne rien dévoiler de ses rapports avec elle.

Depuis également six mois, il instille doucement à l'aide de sorts et d'allusions à la première cantatrice Las Callas l'idée qu'elle se retire du monde de l'opéra avant que les signes de sa gloire passée ne soient trop évidentes.

Mais dans tout plan bien huilé, il y a toujours un impondérable imprévisible qui vient gripper la mécanique. Las Callas croit être tombée amoureuse de Luigi Dallapiccolo et a décidé de rester un peu plus longtemps au Grand Théâtre. En fait, elle a l'intention de suivre Luigi à l'étranger une fois la dernière représentation de l'opéra « Homéo et Patty » terminée. Ce qui va pousser Jacques de la Lange à utiliser des moyens plus radicaux.

QUELQUES RENSEIGNEMENTS SUR L'OPERA

La pièce d'opéra qui est jouée et chantée par la troupe s'intitule « Homéo et Patty ». Elle a été écrite par le célèbre poète dramatique William Shakespear, surnommé aussi « dents de la mer ».

Pour les profanes, je rappelle que cette pièce a pour thème l'amour impossible entre les deux amants « Homéo et Patty », issus de deux familles différentes qui se font la guerre. « Homéo » recevra un coup de dague et mourra dans les bras de « Patty ». Pour ne pas être séparée de son amant par la mort, « Patty » se suicide en avalant un poison et expirera aux cotés de son amant.

Las Callas, en tant que première cantatrice du Grand Théâtre, s'est vue attribuer le rôle de « Patty ». Sire Harno, de par sa prestance et sa voix, s'est vu confier le rôle de « Homéo ».

Depuis maintenant six mois, les acteurs ne cessent de répéter la pièce.

Il faut savoir que le monde du théâtre est souvent un milieu très superficiel. Aussi des événements mineurs qui ne retiendraient pas notre attention prennent une ampleur extraordinaire aux yeux de ces gens. C'est pourquoi des dissensions ne cessent de se créer entre les acteurs. Ce comportement qui peut paraître absurde à tout observateur extérieur est normal pour les acteurs. Tout est prétexte à se disputer et à se réconcilier.

Jaloux chacun les uns des autres, les acteurs de ce scénario ne se sont pas gênés pour se donner mutuellement des surnoms:

- la première cantatrice Las Callas est surnommée « La Salace » à cause de ses excentricités et de ses aventures aussi multiples que courtes.
- le nain Orlando est surnommé « Poivre et Rôtis » suite à ses accès de fureurs terrifiants et à son appétit insatiable de viandes. Bien entendu, personne n'a encore osé le lui dire en face. De toute façon, il s'en fout royalement, persuadé que son jeu d'acteur est bien supérieur à celui des autres acteurs. Il se surnomme lui-même Orlando « le Magnifique ».
- les générosités financières de Rossini lui ont évité d'avoir un surnom.
- idem pour sire Harno de Bergamote, dont l'habileté à l'épée en a fait réfléchir plus d'un.
- le placide Valérie est surnommé « Escarre des Reins » suite à ses douleurs dans les reins. Il fait souvent l'erreur de se les tenir et de répéter plusieurs fois par jour « dis donc mes reins! ».
- l'ingénue Inès est surnommée Inès « de la Fresque d'Ange » après avoir servi de modèle au célèbre peintre Karl La Garde Frêle. Certaines mauvaises langues n'hésitent pas à aller jusqu'à la surnommer Inès « de la Fesse d'Ange ».
- Pablo Ruiz est surnommé « Pique-assiette ». Tout le monde sait qu'il travaille uniquement pour avoir le gîte et le couvert.
- Henri, dit « Poing Cassé ». Surnommé ainsi pour s'être fait casser le poignet lors d'une rixe.

CHRONOLOGIE

Vendredi 21h30

Début du scénario. La première représentation de la pièce d'opéra a été effectuée dans l'après-midi et a connu un succès total et éclatant.

Suite à ce triomphe, les acteurs et les dirigeants du Grand Théâtre sont invités eux et leurs familles à une soirée mondaine le soir même chez la comtesse Isabeau de Saint-Simon.

Les joueurs pourront ainsi faire connaissance entre eux, tout comme avec Luigi Dallapiccolo et sa femme Aline de la Jupette.

Vendredi 23h00

Profitant de l'anonymat que procurent les loups lors du bal masqué, Luigi Dallapiccolo cherche à retrouver parmi les invités de la comtesse sa belle et douce dame Las Callas. Ne la trouvant pas, il s'éclipse de la soirée mondaine pour rejoindre les trafiquants de cadavres à l'arrière du Grand Théâtre.

Vendredi 23h30

Rendez-vous de Luigi Dallapiccolo avec les trafiquants de cadavres.

Samedi 0h00

Luigi organise la mise en scène de son meurtre sur la scène du Grand Théâtre. C'est le « vrai-faux meurtre ».

Samedi 11h00

Réveil douloureux pour les P.J. qui ont fait la fête la veille chez la comtesse, et découverte du corps décapité de Luigi Dallapiccolo.

Samedi 11h15

Arrivée de la milice au Grand Théâtre sous la personne du capitaine des gardes Lloyds et de dix hommes d'armes. Début des interrogatoires.

Samedi 11h25

Arrivée de Charles de Goncourt au Grand Théâtre. Le cors de Luigi Dallapiccolo est emporté à la morgue.

Samedi 15h00

Désireux de profiter de sa maison de campagne et ne trouvant aucune piste, le capitaine Lloyds met fin aux interrogatoires. Les membres du Grand Théâtre sont libres de circuler en ville mais ne doivent pas la quitter. Intervention de Jacques de la Lange auprès des autorités pour que les représentations de la pièce d'opéra puissent continuer normalement. Les P.J. sont libres d'agir.

Samedi 21h15

Arrivée dans les loges des acteurs des marchands Alain et Nicolas de la Jupette, frères de Aline de la Jupette.

Samedi 21h30

Début de la deuxième représentation.

Dimanche 0h00

Fin de la deuxième représentation et mort de la première cantatrice Las Callas. C'est le « faux-vrai meurtre ».

Dimanche 9h00

Discours du Directeur Jacques de la Lange aux membres du Grand Théâtre.

Dimanche 10h30

Fin du discours. Les P.J. sont libres d'agir.

Dimanche 21h30

Réapparition des Jupettes.

Dimanche 21h45

Réapparition de Luigi Dallapiccolo.

Dimanche 22h00

Début de la troisième et dernière représentation avec trente minutes de retard.

Lundi 0h00

Invocation du portail démoniaque.

DESCRIPTIF DES EVENEMENTS

Vendredi 21h30: soirée mondaine chez la comtesse Isabeau de Saint-Simon

Début du scénario. Il permet de planter le décor et de laisser aux P.J. le temps de faire connaissance entre eux, y compris avec Charles de Goncourt invité lui aussi à cette soirée.

Suite à la représentation de la pièce de l'opéra dans l'après-midi, les acteurs sont invités avec Luigi Dallapiccolo et Jacques de la Lange à une soirée mondaine organisée par la comtesse Isabeau de Saint-Simon. Ses réceptions sont réputées pour leur faste et pour réunir tout le gratin de Bordeaux.

Il est inutile de préciser qu'il vaut mieux arriver à cette soirée paré de ses meilleurs atours. Les P.J. qui n'y auront pas songés seront impitoyablement rejetés à la rue. Qu'ils se consolent, ils pourront ainsi avoir plus tard l'opportunité de voir Luigi Dallapiccolo avec les deux trafiquants de cadavres.

Chez la comtesse, tout n'est que cristaux, lumières chaudes, meubles de bois précieux et tentures de velours. Le tout est baigné par la musique d'un orchestre de vingt instruments. Au centre de cette démonstration de luxe, travestis en lapins, dragons, vampires, diables et autres déguisements, tout le gratin de Bordeaux danse et discute. Le buffet est pris d'assaut avec un bel enthousiasme dès son ouverture. Tant que les P.J. auront de belles manières et sauront briller de mille feux, ils se fondront dans la foule.

Le bal masqué ouvre de multiples opportunités pour le MJ de créer des situations amusantes voir embarrassantes. Sachez en user sans en abuser, utilisez tout quiproquo possible: mari jaloux qui gifle un P.J. en le croyant en train de danser avec sa femme, femme qui d'ailleurs se révèle être une fois le loup enlevé une charmante inconnue, etc...

Vers 22h30, Aline de la Jupette fait une spectaculaire crise de jalousie au bras de son mari. Ce sera un véritable paquet de nerfs à vif que les P.J. auront peut-être à calmer s'ils ont le malheur de vouloir s'informer des raisons de cette démonstration.

Vers 22h45, Aline de la Jupette revient à la charge escortée de ses deux frères, Alain et Nicolas de la Jupette. Pris en tenaille entre trois feux incessants de reproches et de questions indiscrètes, Luigi Dallapiccolo appelle désespérément à l'aide d'un regard implorant. Laisse seul dans cette situation, il s'effondrera petit à petit, lui si gai et si démonstratif peu de temps auparavant. Sa femme lui refait une scène de ménage digne de « La Salace », ce qui n'est pas peu dire. Quand aux deux frères, ils accablent le malheureux d'accusations et d'insultes à peine déguisées sous forme de reproches. Entre des allusions sur son incompétence financière et sur des probables détournements de fonds, Luigi Dallapiccolo essaye vainement de se fondre au parquet constitué de bois fin. Seule une autre intervention des P.J. pourra ramener un semblant de calme et d'éviter un scandale public, les propos des deux frères étant de plus en plus vindicatifs.

Dégoûté, Luigi va alors essayer de trouver un peu de réconfort auprès de Las Callas. Ne la trouvant pas au milieu du tourbillon des invités tous masqués par des loups, il ne peut l'avertir de l'exécution de son plan de faux meurtre sur sa personne. Il quitte la soirée vers 23h00 sans attirer l'attention sur lui.

Vendredi 23h30: des inconnus dans la nuit

La scène se déroule derrière le Grand Théâtre, juste à côté d'une porte dérobée de ce bâtiment.

Luigi Dallapiccolo y rencontre comme convenu les deux trafiquants de cadavres. Ces derniers lui confirment avoir disposé un cadavre sur la scène du Grand Théâtre. Luigi les ayant déjà payé, ils disparaissent de suite après dans les profondeurs de la nuit.

Si le P.J. Valérie est témoin de la scène, il pourra reconnaître ses fournisseurs habituels de cadavres à la lueur de la lune qui fera brièvement une apparition dans le ciel couvert.

Si les P.J. sont témoins de la scène et qu'ils interrogent Luigi Dallapiccolo sur les raisons de la présence de ces deux inconnus, il leur répondra que ces individus l'ont pris pour quelqu'un d'autre. Comme il est leur ami et aussi accessoirement leur impresario, gageons que les P.J. n'oseront pas le brutaliser.

Que les P.J. soient témoins ou non de la scène, il est important que les deux trafiquants de cadavres ne soient pas rattrapés.

Vendredi 0h00: le « vrai-faux meurtre »

Incurable dramaturge et grand lecteur de romans d'horreur, Luigi Dallapiccolo décide de passer aux actes à minuit.

Après avoir revêtu le cadavre des vêtements qu'il portait lors de la soirée, il lui fait maintenant lui couper la tête pour éviter que le subterfuge soit percé à jour.

Sarmant d'une épée, il porte un coup maladroit sur le cou du cadavre. Il découvre alors qu'entre les livres et la réalité, il y a une différence énorme. La vue brouillée par les larmes, suffoquant à la vue de la chair éclatée et manquant de vomir à chaque instant, plus de quinze coups lui sont nécessaires pour procéder à la décollation. Après avoir restitué sur le sol de la scène une partie du buffet ingurgité il y a peu, c'est pris de vertige et le pas mal assuré qu'il se dirige vers la porte dérobée du Grand Théâtre. Là, il ne peut s'empêcher de vomir une fois de plus.

Il franchit les cent mètres qui le sépare de la Grande Rhône et y jette la tête du cadavre ainsi que l'épée. Quand on dit jeter, c'est un bien grand mot. Il se contente plutôt de les laisser tomber dans l'eau du fleuve tout en détournant la tête pour ne pas voir l'hideux trophée couler. Fort heureusement pour lui, il ne croise personne en cours de route.

Ayant loué sous un faux nom une chambre dans un hôtel situé dans le Quartier des Chabrots, il s'y rend ensuite pour y attendre Las Callas. Cette dernière doit l'y rejoindre dès la fin de la troisième représentation.

Sous l'effet de ses nerfs, il a négligé deux points importants: il a oublié de prévenir Las Callas que le corps décapité sur la scène du Grand Théâtre n'est pas le sien, tout comme il a omis de l'informer où elle pourrait le rejoindre par la suite.

Samedi 11h00: découverte du corps décapité sur la scène du Grand Théâtre

Le corps sera découvert samedi à 11h00 par une femme de ménage dans l'exercice de ses travaux. Les P.J. peuvent aussi le découvrir avant cette heure, mais il est probable qu'ils soient trop saouls pour beaucoup (Orlando, sire Harno) ou trop extérieur au Grand Théâtre (sire Charles) pour ce faire. Mais si c'était le cas, le MJ doit se débrouiller pour que cela n'arrive pas avant samedi 11h00. Après tout, aucun d'entre eux n'a de raison valable de fouiller le Grand Théâtre avant cette heure.

Très vite, les cris perçants de l'employée attirent trois à quatre personnes. En moins de cinq minutes, c'est tout le personnel qui est attroupé autour du cadavre.

Même si les P.J. ne peuvent agir ouvertement (je pense surtout à Valérie, mais je rappelle qu'il est dur de parler avec un mort quand il lui manque la tête), une observation visuelle et tactile du corps permettent de récolter quelques renseignements:

- le cadavre est celui de Luigi Dallapiccolo comme en témoignent les vêtements qu'il porte.
- Luigi est mort par décapitation. Sa tête n'est visible nulle part.
- la décollation a été réalisée à l'aide d'une arme tranchante. Il semble que l'assassin s'y soit repris à plusieurs fois comme en témoignent les quatre coupures dans le morceau de cou attachant au corps.
- sur une utilisation réussie de compétence et uniquement si le P.J. qui joue Valérie pense à la demander, sire Valérie peut de par sa grande expérience de ce genre de chose se rendre compte que les coups ont été portés alors que Luigi était déjà à terre. Et vu le peu de sang sur la scène, Luigi était déjà mort. Le rapport du médecin légiste confirmera cette déduction si les P.J. pensent à lui rendre visite par la suite.
- Luigi porte ses chaussures aux mauvais pieds.

Samedi 11h15: arrivée du capitaine des gardes Lloyds et de dix miliciens

Il fait condamner les issues du Grand Théâtre et commence à procéder aux interrogatoires. Il arrêtera vers 15h00 car il n'a pas la moindre piste, et il tient également à profiter de ses deux jours de repos pour jouer un peu de sa maison de campagne.

Samedi 11h25: arrivée de Charles de Goncourt

Les P.J. seront à peu près libres de leurs mouvements jusqu'à 15h00 tant qu'ils ne chercheront pas à quitter le Grand Théâtre. De temps en temps, l'un d'entre eux sera appelé et escorté par un milicien jusqu'au capitaine Lloyds pour répondre à ses questions.

Ils pourront ainsi fouiller le Grand Théâtre entre deux interrogatoires. Pour peu qu'ils soient attentifs, ils remarqueront sur la scène non loin de l'endroit où était le corps un petit amas nauséabond et visqueux. Caché par le rideau de scène, il est passé inaperçu de tous. S'ils se penchent sur la question, ils ne tarderont pas à reconnaître des vomissements. S'ils essayent alors de repérer d'autres indices du même genre dans le Grand Théâtre, ils trouveront un autre petit amas près d'une porte dérobée inconnue de tous (sauf peut-être de Rossini), menant directement à l'extérieur. Celle-ci est fermée à clef et ne porte aucune trace d'infraction.

S'ils arrivent à l'ouvrir, ils pourront voir la Grande Rhône à cent mètres de là. Peut-être auront-ils l'idée de la faire draguer.

Pendant ce temps, le Directeur de Grand Théâtre intervient auprès des notables compétents pour que le Grand Théâtre puisse continuer à délivrer ses représentations.

Samedi 21h15: arrivée dans les loges des acteurs des frères de la Jupette

Ces derniers se montrent arrogants à souhait. Ils ont passé toute l'après-midi auprès de leur soeur pour essayer de la consoler. Résultat: ils sont de mauvais poil. En fait, ils ont surtout passé leur temps à fouiller l'appartement de Luigi et d'Alina à la recherche d'une preuve quelconque.

Ils savent que leur père verse régulièrement au Grand Théâtre des sommes importantes destinées à l'acquisition de pièces et de décors. Malades à l'idée de voir leur héritage ainsi gaspillé, ils cherchent par tous les moyens possibles à prouver une malhonnêteté de Luigi Dallapiccolo sur l'utilisation de ces fonds.

C'est pourquoi ils exigent maintenant qu'on leur remette les livres de compte du Grand Théâtre, livres que tenait bien évidemment Luigi. Personne n'est en mesure de le leur interdire, le Directeur du Grand Théâtre étant bien trop occupé à veiller sur les préparatifs de la deuxième représentation de l'opéra qui va se dérouler dans moins de quinze minutes.

Nos P.J. devraient ainsi être stressés par la perte de temps occasionnée par les frères de la Jupette. Il leur faut en effet s'habiller et se maquiller pour la deuxième représentation.

A moins que les P.J. usent de magie, nos deux compères devraient normalement repartir avec les livres de compte sous les bras.

Samedi 21h30: deuxième représentation de l'opéra « Homéo et Patty »

Il va de soi que cette représentation connaît un succès encore plus important que la première. A la fin de l'opéra, tout le Grand Théâtre n'est que bruit et fureur.

L'avant-dernier acte a provoqué à lui tout seul une véritable ovation. Sire Harno est allongé sur la scène, venant juste de mourir du coup de poignard. « La Salace » est sur lui, pleurant à chaudes larmes son amant mort. Ouvrant d'un geste décidée la bague qu'elle porte à son index, elle avale un poison pour le rejoindre dans le froid de la tombe. L'acte se termine quand Las Callas termine de chanter sa complainte pendant que le poison fait son oeuvre. C'est sous un tonnerre d'applaudissements que le rideau tombe. C'est vrai que « La Salace » n'a jamais été aussi sublime.

Les P.J. et les machinistes ont deux minutes pour se changer et préparer le décor du dernier acte avant le prochain levé du rideau. Le seul problème, c'est que « La Salace » ne semble pas du tout disposée à se relever. Il faut dire qu'elle a la meilleure des excuses, elle est réellement morte.

Son teint congestionné, ses lèvres bleuâtres et une haleine d'amande amère permettent de conclure de suite à un véritable empoisonnement. Le pire dans cette histoire, c'est qu'elle s'est elle-même administrée le funeste breuvage.

Affolé par cette deuxième mort, Jacques de la Lange intervient très rapidement. Las Callas n'étant plus indispensable pour la fin de la pièce d'aujourd'hui, le spectacle doit continuer. Pendant que le corps de la malheureuse est emportée, le Directeur demande à tous de taire cette nouvelle mort. Il lui faut absolument que la troisième et dernière représentation de dimanche soir ait lieu, le succès financier des deux premières représentations ayant à peine couvert les dépenses engagées pour cet opéra. Il ne dévoilera la mort de Las Callas à la milice que lundi matin et prend toute la responsabilité quand à cette décision.

Gageons que les P.J., peu désireux d'une nouvelle enquête qui risque cette fois d'être beaucoup plus sérieuse que la première, sauront le rejoindre dans ce sens.

Le dernier acte débute non pas après deux minutes, mais bien dix minutes après la fin de l'acte précédent.

Et c'est sous les vivats des spectateurs en liesse que les acteurs viennent saluer et re-saluer le public à la fin de la représentation.

Dimanche 9h00: réunion du personnel du Grand Théâtre

Le Directeur Jacques de la Lange fait réunir tout le personnel du Grand Théâtre.

Là, il réitère sa volonté que le spectacle continue. Il a trop investi en temps, en relation et en argent pour arrêter maintenant. D'autant plus que ce soir le Grand Théâtre sera comble, les mille sept cents places étant toutes réservées par la haute société de Bordeaux. Toutes les personnalités, les notables et le gratin de la ville

seront présents. Il n'est pas question pour lui que la représentation ne se produise pas.

Pour rassurer le personnel sur les conséquences d'avoir à cacher la mort de la première cantatrice à la milice, il exhibe une lettre cachetée qui vient d'écrire ce matin même en présence de Maître Charles de Goncourt.

Il a fait mander en effet le P.J. tôt ce matin et lui a dévoilé toute la situation sur la première cantatrice. Il lui a ensuite demandé sa participation dans l'élaboration d'un document officiel dans lequel il reconnaît prendre toute la responsabilité de ne dévoiler la mort de Las Callas que le lundi matin. La présence du notable religieux de la ville devrait suffire à rassurer le personnel du Grand Théâtre.

Pour finir, Jacques de la Lange informe les acteurs que la cantatrice Inès prendra la place de Las Callas dans le rôle de « Patty ». Vu les sautes d'humeur de la première cantatrice, le Directeur avait toujours peur qu'elle ne plaque l'opéra un jour où l'autre. Peut-être que l'empoisonnement d'hier était un suicide? Toujours est-il qu'il a demandé par précaution à Inès d'apprendre le rôle de « Patty », dans la mesure où il ne pouvait pas se permettre de voir la représentation de la pièce d'opéra annulée.

Inès passera donc d'un second rôle sans importance à celui de la première cantatrice. De plus, avec l'aide d'un peu de maquillage et de vêtements adaptés, Inès pourra ressembler de loin à Las Callas aux yeux du public.

Dimanche 21h30: réapparition des de la Jupette

S'étant décidément spécialisés dans les apparitions juste avant le spectacle, voici le retour du tandem infernal.

S'ils criaient la veille, ils hurlent aujourd'hui au scandale. En comparant les livres de compte de leur père et ceux de Luigi Dallapiccolo, ils ont constaté un différentiel de 10 000 livres.

Autrement dit, Luigi aurait détourné cette somme. Arrogants, pétulants, tonitruants, ils menacent de traîner tout le Grand Théâtre dans la boue et devant la justice dès lundi matin.

Ils partiront soit dans un accès de rage, soit devant l'étincelle légèrement inquiétante qui devrait commencer à apparaître dans les yeux de sire Orlando « Poivre et Rôtis ».

Dimanche 21h45: Luigi Dallapiccolo, le retour

N'ayant pu résister à sa passion du théâtre et surtout à son envie folle d'écouter son amante, Luigi Dallapiccolo vient d'emprunter de nouveau la porte dérobée située derrière le Grand Théâtre.

Il se dirige alors vers la loge de la première cantatrice pour y trouver à sa grande surprise Inès. Fou d'inquiétude pour sa belle, il en oublie qu'il est censé être

mort. C'est la bave aux lèvres et l'oeil injecté de sang qu'il se rue sur la jeune femme, la sommant de s'expliquer sur cette usurpation de loge.

Inutile de dire que la jeune femme ne résistera pas à l'apparition de ce fantôme. Déjà fortement ébranlée par les deux morts, elle piquera une crise de nerfs monumentale et se mettra à pousser des cris hystériques. Ce sont ces cris qui devraient normalement attirer les P.J..

Après bien des explications confuses et réciproques, Luigi Dallapiccolo s'effondre en apprenant la mort de sa belle. Il se met alors à dévoiler comment il a organisé sa disparition et les raisons conjugales et familiales qui l'ont poussées à agir ainsi. Espérons que les P.J. seront romantiques dans l'âme.

Note au passage, il reconnaît avoir effectivement détourné 10 000 livres. Le but était d'assurer à lui et à Las Callas une retraite heureuse et à l'abri des besoins. Complètement abattu, il se moque maintenant complètement de cet argent au point d'en dévoiler la cachette: dans un tonneau au deuxième sous-sol.

Lundi 0h00: la grande invocation

La représentation débute à 22h00 au lieu de 21h30. Jusqu'à minuit, tout se passe normalement.

L'opéra se déroule merveilleusement bien, le jeu des acteurs est tout simplement à la limite du divin et les applaudissements frénétiques.

Si les P.J. sont un peu attentifs à ce qui les entoure, ils pourront remarquer dans les coulisses de la scène un Jacques de la Lange complètement transfiguré, à la limite de l'extase, aux yeux brillants, couvant du regard une Inès en train de chanter.

En serait-il amoureux?

A minuit, alors que tous les acteurs chantent ensemble dans duel de questions et de réponses entre eux, Inès se met à chanter de temps en temps sur des durées très courtes dans une langue étrange. Son chant étant couvert par ceux des autres acteurs, le public n'a aucune chance de le remarquer. Seuls des P.J. attentifs pourront s'en rendre compte. S'ils commencent à regarder autour d'eux légèrement inquiets pour voir comment les autres membres de l'auguste assemblée réagissent à ce chant étrange, ils verront que tous les spectateurs sont bien silencieux et qu'ils regardent fixement la nouvelle première cantatrice.

Jacques de la Lange va chercher à protéger sa protégée par tous les moyens à sa disposition. Depuis les coulisses de la scène, il va repousser les assauts des P.J. en alternant l'usage de sortilèges avec l'utilisation des cordes qui commandent le décor mais aussi et surtout les contrepoids situés sur les passerelles. A eux de voir où se trouve le véritable danger.

De plus, s'ils se sont vraiment mal débrouillés et qu'ils ont négligé d'informer sire Orlando sur leurs motivations profondes, ils risquent d'avoir également affaire à un nain fou de guerre qui se défoule enfin dix ans de pulsions réfrénées. Ca risque de faire un très gros bobo.

Cette dernière scène du scénario se doit d'être grandiose, apocalyptique, que *dis-je*, infiniment plus bovine que la moyenne d'un scénario Gary Gligax. N'ayez surtout pas peur d'en faire trop: des décors en carton qui prennent feu, des cloisons entières qui volent en éclat, des passerelles qui ont la fâcheuse habitude de vouloir suivre les lois de la gravité, des spectateurs complètement affolés par le surréalisme brutal des effets spéciaux et qui se bousculent sans la moindre considération vers les sorties, tout doit prendre des proportions dramatiques.

Si les P.J. sont sur le point de succomber, c'est un Luigi Dallapiccolo déchiré par son amour perdu qui les sauvera de peu en plantant une aiguille de coiffure de Las Callas dans le coeur du nécromant. Paix à ses cendres.

Par contre, si vos joueurs ont vraiment été lamentables, soyez sans pitié. Laissez l'invocation se terminer jusqu'au bout de manière à ce qu'une horde de démons taquins viennent jouer avec ces merveilleux bibelots que représentent les humains (vous savez, ces chose fragiles pleines de jus rouge qui tache) et leurs créations architecturales.

P.S.: de toute façon, j'ai toujours trouvé que Bordeleaux jurait affreusement sur le paysage.

RECAPITULATIF DE L'ENQUETE

Les P.J. disposent pendant le scénario de deux plages horaires pour effectuer leur enquête.

1. Le samedi de 15h00 à 21h30

Les P.J. ont six heures devant eux. Ils ne doivent pas oublier qu'il leur faut être présents à 21h00 dans leurs loges pour se grimer.

Si les P.J. ont procédé à un examen rapide du corps samedi avant 15h00 ou à une fouille superficielle du Grand Théâtre, ils doivent se douter que le corps décapité trouvé sur la scène n'est pas celui de Luigi Dallapiccolo. Plusieurs indices laissent supposer cette hypothèse sans toutefois la prouver :

- les vomissements trouvés sur la scène et près de la porte dérobée à l'arrière du Grand Théâtre.
- le fait qu'on a enlevé la tête du cadavre n'est pas dû à un hasard.
- les chaussures inversées sur le cadavre. Luigi aurait difficilement pu tenir ainsi pendant toute la soirée chez la comtesse Isabeau de Saint-Simon.
- la porte dérobée n'a pas été forcée. Celui qui l'a utilisé devait avoir la clef.

Tout comme les indices, les pistes de recherches sont nombreuses :

- aller au cimetière des Chartreuses voir si une tombe a été profanée.
- aller à la morgue pour procéder à un examen plus minutieux du cadavre.
- aller à l'entreprise de pompe funèbre Roc'Eclair, la seule de la ville à avoir ce genre d'activité.
- procéder à une fouille plus approfondie du Grand Théâtre (bonne chance, il y en a pour deux jours au bas mot !).
- draguer ou faire draguer la Grande Rhône juste derrière le Grand Théâtre.
- interroger la famille de Luigi Dallapiccolo du côté de sa femme Aline de la Jupette.
- fouiller le bureau de Luigi Dallapiccolo chez lui et au Grand Théâtre.

2. Le dimanche de 10h30 à 21h00

Les P.J. n'auront pas eu normalement le temps de tout faire la veille. Ils peuvent continuer à enquêter sur les mêmes pistes que samedi, mais aussi se lancer sur trois nouvelles possibilités :

- interroger Inès.
- la réalisation du poison a nécessité la participation d'un apothicaire, que ce soit pour les composants ou pour la confection. De tels individus ne se trouvent que dans les grandes villes. Or Bordeaux en est une.
- celui qui a composé le poison l'a réalisé en tenant compte de la pièce d'opéra.

DESCRIPTIF DE L'ENQUETE

1. Sur les finances du Grand Théâtre

Aucun des acteurs ne met en doute la compétence ou l'honnêteté de Luigi Dallapiccolo en matière de comptabilité. Tous ont confiance en lui.

Un examen des livres de compte du Grand Théâtre par les P.J. ne leur apportera rien, aucun d'entre eux n'étant compétent dans ce domaine pour y remarquer les fonds détournés.

2. Sur le Directeur du Grand Théâtre, Jacques de Lange

C'est un être effacé, très discret, qui ne se permet pas d'intervenir dans la vie des acteurs sauf si cette dernière met en jeu la réputation du Grand Théâtre.

Il a été nommé à ce poste depuis maintenant quinze ans. Seul Valérie sait qu'il utilise la magie des illusions à très faible échelle. Ses talents y sont toutefois très maigres et ne servent qu'à augmenter l'intensité des effets spéciaux mis en œuvre lors des représentations. Cette touche subtile du Directeur à l'art de l'opéra contribue au succès que connaît maintenant la troupe depuis dix ans.

3. Sur le fleuve « la Grande Rhône »

Si les P.J. songent à draguer ou faire draguer le fleuve par les autorités, et ce juste derrière le Grand Théâtre, ils trouveront une tête et une épée après deux heures d'effort.

Malheureusement pour eux, Luigi Dallapiccolo tremblait tellement pendant la décollation que près de neuf coups d'épée ont été portés à même la tête, la rendant méconnaissable.

4. Sur les trafiquants de cadavres

Déjà inquiets à l'idée de fournir des cadavres frais non plus à un mais à deux membres du Grand Théâtre (Valérie depuis dix ans, Luigi depuis vendredi soir), ils apprennent samedi vers 14h00 le devenir du corps fourni à Luigi Dallapiccolo. Il faut dire que l'arrivée de la milice au Grand Théâtre peu avant samedi midi n'est pas passée inaperçue et a fait beaucoup jaser.

Craignant des répercussions, ils rassemblent leurs affaires et quittent discrètement la ville avant 15h00. A partir de ce moment, ils seront introuvables pour le reste du scénario.

5. Sur le cimetière

Fouiller le cimetière des Chartreuses demande allègrement des heures et des heures de recherche.

Plusieurs façons de procéder permettent de réduire ce délai :

- si les P.J. interrogent le gardien sur des enterrements récents (mercredi à vendredi me semble approprié), ce dernier se fera un plaisir de leur montrer neufs tombes.

- un exantem attentif montrera que l'une d'entre elles, habitée par son propriétaire depuis jeudi, a le ciment un peu endommagé entre le caveau et la pierre tombale qui repose dessus.

- une deuxième tombe montre elle des traces évidentes d'infraction, la dalle du dessus présentant une nette cassure sur un des côtés. Cette tombe est elle aussi occupée par son propriétaire depuis mercredi soir.

La première tombe est celle profanée par les trafiquants de cadavres. Ils l'ont ouverte jeudi soir afin de pouvoir fournir un cadavre frais à Luigi Dallapiccolo vendredi soir. Etant des professionnels, ils ont attaqué le ciment entre le caveau et la pierre tombale, retiré le corps et refait le ciment avant de replacer de nouveau la pierre tombale sur le dessus. Malheureusement pour eux, leur travail n'est pas aussi soigné qu'ils le pensent, l'obscurité de la nuit ne favorisant pas les travaux minutieux.

La deuxième tombe est celle violée par Valérie mercredi soir. La cassure est due à l'utilisation d'un pied de biche.

Je rappelle qu'il est très mal vu de profaner une tombe de jour comme de nuit. Le ou les auteurs sont souvent accusés de sorcellerie et brûlés vifs dans la foulée.

C'est pourquoi je recommande vivement aux P.J. de se procurer une autorisation officielle. Vu la position qu'occupe Charles de Goncourt dans le clergé de Bordeleaux, cela ne devrait pas poser de problème et être réglé en moins d'une heure.

Les P.J. pourront alors procéder à l'ouverture des tombes incriminées en présence d'un membre du clergé (pourquoi pas Charles de Goncourt) et de deux miliciens.

6. A la morgue, située à la place du musée des douanes, Place de la Bourse

Le médecin légiste termine samedi vers 15h00 son rapport sur le mort découvert au Grand Théâtre.

Si les P.J. discutent avec lui ou se procurent le rapport, les éléments fournis risquent de les sidérer :

- le corps est celui d'un homme de plus de cinquante ans, en pleine santé.
- l'absence de la tête rend toute identification formelle impossible.

- la victime a été décapitée à l'aide d'un instrument tranchant, sans doute une hache, une épée ou une faux. Le meurtrier a du s'y reprendre à plusieurs reprises.

Les P.J. ayant des connaissances médicales pourront trouver bizarre que le cadavre sent déjà la charogne. S'il s'agit bien de Luigi Dallapiccolo, sa mort ne remontant qu'à samedi matin, l'odeur de putréfaction ne devrait commencer qu'à partir de dimanche midi au plus tôt. Ce qui laisse supposer que la mort du corps retrouvé sur la scène ne date pas de samedi, mais bien de vendredi ou encore mieux de jeudi.

Ce renseignement olfactif ne sera plus possible à déduire si les P.J. se rendent à la morgue après dimanche midi.

7. Sur l'entreprise de pompes funèbres Roc'Eclair

Roc'Eclair est un être particulièrement véreux. Il a découvert un moyen de s'enrichir sans risques et à peu de frais.

Il informe les trafiquants de cadavres via un message qu'il va procéder le jour même à une inhumation. Ces derniers interviennent de nuit et exhument le corps qu'ils revendent à des acheteurs potentiels. Les bijoux portés par le décédé sont ensuite partagés de manière équitable entre eux et Roc'Eclair.

Au moment où les P.J. rentrent dans la boutique, ils heurteront le commis de douze ans. Sous le choc, le gamin laissera tomber le message qu'il tenait dans la main.

Si un des P.J. le lit, il verra inscrit « comme prévu ce soir ». Roc'Eclair prévient les deux trafiquants de cadavres par ce message qu'un nouveau cadavre vient d'arriver, et qu'il va procéder à son inhumation aujourd'hui même.

Si un des P.J. suit le gamin, il arrivera devant l'auberge « Richelieu » située presque en face de la Porte des Jauges, de l'autre côté de la Place des Jauges. Il vient sans le savoir de trouver la planque des deux trafiquants de cadavres. Le problème, c'est que ces derniers devraient normalement être déjà loin.

Dès que sire Roc'Eclair verra rentrer les P.J. dans sa boutique, il rangera prestement une bourse derrière le comptoir. Il répondra ensuite courtoisement à leurs questions, surtout si Charles de Goncourt est présent.

Malmené, il appellera à la garde. Si par contre les P.J. s'approprient la bourse, il deviendra livide. Dedans, on pourra trouver les bijoux des deux derniers enterrés. Sire Rossini saura sûrement en reconnaître plus d'un.

8. Fouiller intégralement le Grand Théâtre

Bonne chance, et rendez-vous à la fin du scénario. Le bâtiment est immense, quand aux trois sous-sois n'en parlons même pas.

Il y a peu de chance que le laboratoire de Valérie ou que l'accès aux égouts soient découverts. Si les P.J. n'avancent pas dans leur enquête, vous pouvez rapidement leur permettre de découvrir l'accès aux égouts, de façon à ce que les P.J. débouchent sur la Grande Rhône et songent à la faire draguer.

9. Fouiller les appartements et le bureau de Luigi Dallapiccolo

R.A.S. Connaissant le caractère suspicieux de sa femme, Luigi a toujours pris soin de ne jamais rien y laisser de compromettant.

10. Interroger les membres de la famille de la Jupette sur Luigi Dallapiccolo

Mis à part le beau-père, le reste de la famille feront part aux P.J. des pires abominations qu'ils ont jamais entendu. Bien entendu, rien de tout ce qu'ils diront n'est vraiment sérieux.

11. Sur le poison ingurgité par « La Salace »

La liqueur d'amande douce qui était censé représenter le poison a été remplacée par un vrai poison à effet lent. Il est étrange de constater que la mort de la première cantatrice coïncide avec la fin de son chant, ce qui laisse supposer bien des hypothèses:

- l'assassin connaissait l'odeur et le goût de la liqueur, et l'a substituée par un poison aux apparences identiques.
- il connaissait également la morphologie de la victime pour avoir fait coïncider sa mort par empoisonnement avec la fin de son chant.

C'est donc forcément quelqu'un de proche de « La Salace » qui a réalisé le poison et procédé à l'échange dans la bague.

12. Interroger Iniès de « La Fresque d'Ange »

Son interrogatoire peut apprendre aux P.J. bien des choses surprenantes. Contrairement aux autres acteurs, ce n'est pas Luigi Dallapiccolo qui a procédé à son recrutement mais Jacques de la Lange, et ce il y a deux ans.

Si les pratiquants de magie songent à utiliser sur elle des sorts de détection, ils constateront que la jeune femme présente des traces de magie. Une étude plus approfondie permettra de déduire qu'elle n'est qu'un pion ensorcelé, dont les actes peuvent être dictés par une tierce personne. Quand à connaître la nature même du charme, c'est une autre paire de manche, des mois d'expérimentation étant nécessaires.

13. A la recherche de l'apothicaire

Il y a deux officines à Bordeleaux. La première est tenue par un vieil homme charmant tout ce qu'il y a de plus honnête. Si les P.J. font preuve d'un manque certain de tact ou lui demande s'il a fourni des éléments pour un poison à effet lent, il a toutes les chances de vouloir chasser ces malappris de sa boutique à grands coups de balai. S'ils reviennent à la charge ou qu'ils se montrent violents, il appellera à la garde.

Le deuxième apothicaire s'appelle Bernard Petit. Tout comme son confrère, il vend tout élément de tisane ainsi que des médicaments.

Son arrière-boutique est plus intéressante. On y trouve des bocaux avec des restes humains (et de nouveau un grand merci aux gentils trafiquants de cadavres), de serpents, de crapauds, etc. ... Des décoctions et des philtres aux couleurs étranges et à l'odeur entêtante trônent sur une table.

S'il a vendu des composants pour un poison? Mais oui, bien sur! A qui? A un homme il y a de cela une bonne semaine. La description physique de l'acheteur rappellera aux P.J. celle de Jacques de la Lange.

Si les P.J. interroge ce dernier par la suite, il reconnaîtra bien avoir fait l'acquisition de ses éléments. Et comment croyez-vous qu'il arrive à empêcher que les rats ne prolifèrent dans le Grand Théâtre?

Si les P.J. ont pensé à demander à Bernard Petit la quantité d'éléments qu'il a vendu, ils trouveront que trente grammes sont bien peu pour arriver à empoisonner tous les rats. Mis devant ce fait, Jacques de la Lange avouera la « vérité ». Il fera semblant de craquer, jouant l'amoureux transi fou de passion pour la belle Iniès. Oui, c'est bien lui le coupable de la mort de Las Callas. Mais c'était uniquement pour favoriser la carrière d'Iniès. De toute façon, « pris de remords », il comptait se dénoncer à la milice dès lundi matin.

Que c'est beau d'être mesquin!

LES PNJ PRINCIPAUX DU THEATRE

1. Luigi Dallapiccolo: impresario et manager, 55 ans

Il est le seul impresario et manager de la troupe du Grand Théâtre. Entre deux âges, obèse et chauve, il est sans cesse en train de bouger. Les soies raffinées qu'il porte soulignent les courbes arrondies de son corps.

Luigi Dallapiccolo est un homme heureux. Heureux en affaires, mais aussi heureux en amour: en amour avec l'opéra, en amour avec sa femme mais surtout en amour avec Las Callas, première cantatrice du Grand Théâtre.

Le seul problème est que sa femme, Aline de la Jupette, est la soeur du plus gros et du plus dur marchand de la ville. C'est aussi accessoirement au passage le plus généreux des mécènes du Grand Théâtre. Toute tentative de quitter Aline se solderait donc automatiquement par des mesures financières « dramatiques » pour le Grand Théâtre.

Passionné par les livres d'horreur et par le sens du dramatique, Luigi décide d'organiser sa mort afin de pouvoir convoler en juste noce avec la dame de ses pensées.

Depuis maintenant deux ans, il truque les livres de compte du Grand Théâtre, mettant ainsi de côté une somme certaine de 10 000 livres lui permettant d'envisager avec sérénité ses vieux jours.

Dans la nuit de vendredi à samedi, il se fait disposer sur la scène du Grand Théâtre un cadavre à peu près frais par deux trafiquants de cadavres. Là, il l'habille de ses vêtements et procède à sa décapitation pour faire croire à sa mort. S'inspirant du célèbre « Fantôme de l'Opéra » de Gaston Ledoux, il profitera ensuite de la confusion qui régnera au Grand Théâtre dimanche tard dans la nuit pour quitter la ville avec la première cantatrice.

Malheureusement pour lui, on ne s'improvise pas intrigant. Son plan comporte plusieurs failles:

- se procurer un cadavre, passe encore. Mais devoir le décapiter soi-même, c'est une autre histoire.
- s'il y a meurtre, il y a aussi enquête auprès des proches de la victime. Et ça, beaucoup des acteurs du Grand Théâtre préfèrent de très loin l'éviter.
- pris dans le tourbillon des événements de vendredi soir, il n'a pas le temps d'informer Las Callas de son plan et de l'endroit où elle pourra le retrouver par la suite.

Comment le jouer: débordant d'énergie et d'enthousiasme dès qu'on lui parle de son théâtre bien aimé. En d'autres moments, il paraît soucieux. Il subit en fait la pression de son plan.

73

2. Las Callas dit « La Salace »: première cantatrice et soprano, 50 ans

Autrefois une beauté célèbre dans tout le royaume de l'Aquitania, elle n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. Elle est la figure même de la bourgeoisie que l'on peut trouver à Bordeaux.

Son maquillage outrancier est devenu progressivement incapable de dissimuler son âge véritable. Perdue dans ses rêves de sa gloire passée, elle est incapable de s'intéresser à autre chose qu'à elle-même. Fort heureusement pour elle, son charisme et son babillage incessant lui permettent de tromper ses interlocuteurs sur sa véritable personnalité.

Dans l'illusion de croire qu'elle est toujours aussi jeune et attirante, elle a cédé aux avances de Luigi Dallapiccolo avec une fougue et un enthousiasme digne d'une adolescente à la découverte de ses premiers émois.

Comment la jouer: célèbre pour sa voix, mais aussi et surtout depuis quelques temps pour ses caprices multiples et ses crises de colère fantastiques. Elle semble être continuellement fatiguée, excuse qui lui permet que l'on s'apitoie sur son sort. Elle ramène ainsi les sujets de conversation sur elle. Experte dans l'art de noyer ses interlocuteurs sous un flot d'inepties et de paroles.

3. Inîès dit « de la Fresque d'Ange »: soprano, 25 ans

Belle, aimable, grande brune aux cheveux courts et au sourire charmant. Surnommée ainsi pour avoir servi de modèle favori au célèbre peintre Karl la Garde Frère. Le surnom de ce dernier lui provient sans doute de son impuissance sexuelle. A moins qu'il ne soit homosexuel?

Certaines mauvaises langues surnomme cette belle jeune fille de « la Fesse d'Ange ». Mais pourquoi donc?

Toujours est-il qu'elle possède une voix magnifique. Elle est sans aucun doute la future diva de Bordeaux. En attendant, elle se contente depuis deux ans, date de son intégration dans la troupe, de jouer des rôles de second plan.

Comment la jouer: elle doit être toujours charmante. Très séduisante, on se demande parfois si elle se rend compte de l'effet qu'elle produit sur les hommes. Il est vrai qu'elle semble vivre dans un autre monde.

4. Pablo Ruiz dit « Pique-Assiette »: ténor, 63 ans

Paresseux, mou, sans volonté, il est devenu acteur non pas par vocation mais par nécessité.

Comme le gîte et le couvert sont assurés, il est resté depuis.

74

5. Henri dit « Poing Cassé »: basse, 48 ans

Petit, toujours habillé à quatre épingles, portant le bouc.

Ancien avocat passionné pour le théâtre, il s'est fait un jour casser le poignet par un de ses anciens clients mécontent de la peine prononcée à son encontre par un juge.

Trouvant que sa profession était trop sujet à risque, il s'est reconverti dans le théâtre.

Comment le jouer: socialiste convaincu, il lui arrive de se laisser emporter dès que des problèmes sociaux sont abordés devant lui. Au demeurant très sympathique.

6. Les autres membres du Grand Théâtre

Ce sont les figurants, les machinistes, le concierge, le gardien, etc ... Pas méchants mais pas malins.

Suite au meurtre de samedi matin, ils ne resteraient pour rien au monde la nuit dans le Grand Théâtre à cause du « fantôme de l'opéra ». Il s'agit bien sur que d'une rumeur, mais ils y croient dur comme fer.

Ils n'ont jamais vu de fantômes mais ne demandent pas mieux que d'y croire. Si les P.J. leur posent des questions dans ce sens, ils y répondront par l'affirmative.

Comment les jouer: exemple - « des bruits étranges pendant la nuit? »
« Oh ben, j'peux pas dire ... C'est sur que des fois, la nuit, la Grande Rhône elle fait drôles d'bruits à côté. Mais j'sais pas si c'est c'que vous appelez étrange... »

LES PNI PRINCIPAUX HORS THEATRE

1. Aline de la Jupette

Femme de Luigi Dallapiccolo, elle est la personnification même de la femme suspicieuse, de la mégère inquiète en permanence que son mari la trompe.

Comment la jouer: pensez au physique de Maité et à la capacité orale de Christine Bravo. Bonne chance.

2. Alain et Nicolas de la Jupette: frères de Aline, 40 et 35 ans

Riches, pompeux, ils prennent plaisir à se croire nobles alors que les aristocrates de la ville les considèrent de toute évidence comme des parvenus devenus nouveaux riches. Le respect qui leur est manifesté n'est du qu'à l'immense fortune de leur père.

Contrairement à ce dernier, ils n'apprécient pas du tout le théâtre et encore moins de voir des sommes folles quitter les caisses de leur père pour alimenter les frasques du Grand Théâtre. C'est pourquoi ils ressentent de forts griefs contre Luigi Dallapiccolo et chercheront tout moyen de preuve pour le discréditer. Si cela mène à son divorce avec Aline de la Jupette, c'est encore mieux.

Comment les jouer: pensez à Alain Juppé pour Alain, et à Nicolas Sarkozy pour Nicolas.

3. Sire Lloyds, capitaine des gardes de Bordeleaux

Quadragénaire rougeaud et désespérément incompétent. Grande gueule, il ne cesse de répéter qu'il maîtrise la situation.

Si les P.J. insinuent le contraire, ils risquent fort de passer une nuit au poste de garde.

Il conclura sur rien du tout samedi à 15h00, mais laissera entendre qu'il a sa petite idée et que l'étau de la justice se resserre inexorablement autour du meurtrier.

Malgré des indices flagrants, il peut même finir par conclure au suicide.

Comment le jouer: pensez à l'inspecteur Lestrade dans les aventures de Sherlock Holmes. Physiquement, pensez à un croisement d'une humaine violée par un bouledogue atteint de la maladie de la vache folle. Sincèrement, je ne vois pas d'autre explication possible.

4. Bernard Petit: apothicaire, 40 ans

De son vrai nom Petiot, il a trouvé que mettre Petit sur son enseigne était plus commercial.

Ancien docteur, certaines erreurs de diagnostic l'ont amené à se faire oublier dans une autre ville.

Comment le jouer: voûté, les yeux fuyants, il a tellement l'air veule qu'on pourrait lui accorder le bénéfice du doute. Pas vraiment courageux, il craquera à la première démonstration de menace physique sur sa personne.

P.S.: toute ressemblance avec des personnes ayant existé ou existant actuellement n'est peut-être pas le fruit du hasard.

Il est vrai aussi que les descriptions des PNJ peuvent paraître choquantes voir misogynes. Je m'en excuse par avance et implore la pitié de ces personnes. Que voulez vous, le stress de la semaine.....

JACQUES DE LA LANGE

Feuille de Personnage: Advanced donjon & Dragons

Nom du Joueur:
 NOM DU PERSONNAGE: JACQUES DE LA LANGE
 SURNOM: / AGE: 58 ANS
 RACE: HUMAIN SEXE: MASCULIN
 CLASSE: DIRECTEUR (MAGIEN) NIVEAU: 16 CHEVEUX: GRIS
 ORIGINES: / YEUX: VERT
 TRAITS PARTICULIERS: LES AU MARRONNIER
 AURA DE PEUR - RESISTANT A LA MORTE 22% - INIMITE SORTS DE CHARI, FROID, CRETIN - 13 CONST.
 SENSIBILITE D'AMER - SENS A LA MALADIE - SENSIBILITE - NAVIG
 TRAITS DE CARACTERES: METOUIN SANS FRONTIERES - COMEDIE - GENERAL DANS SA POULE
 ALIGNEMENT: CHANTIQUE NOUVEAU
 AUTRE: 127 CMS 78 KGS

TRAITS			
13	FOR	Tch / Dg / Pds 225	Max 70 Enf 7/10 BBA 4%
16	DEX	Rfx 1d	Pict 1d Disif -2
20	CON	Pv 12 CMLbi 9%	Resur 100% Poison 1d Regen 1H/6 TOURS
18	INT	Log / Niv. de Srt 7	%Appr 85 %Srts/Niv 18 Immun /
18	SAG	Mgie 13	Srts.Plus / %Echec / Immun /
10	CHA	Max.Cda 4	Loyauté inspirée +0 Réaction +0

AJUST.	JET DE SAUVEGARDE	JETS DE D20	OBJET MAGIQUE PART
AMERU +1d	PARALYSIE/POISON	7	BRACELET DE 2 CA
"	BATON/BAGUETTE	4	AMULET DE PROTECTION +1
"	PETRIFICATION ET	6	BAGUE +2
"	METAMORPHOSE	8	AMULET DE BOULIER MENTAL
"	SOUFFLES	5 / 2 si ESTRIE	MEDAILLE D'EMPRUNTE A LA DETECTION
"	SORTS		

HABILETES ET TALENTS SPECIAUX:	SORTS	MOVEMENT
- LF REALIS	NV 1 = 6	EA SURVLS = 1
- CF REALIS	NV 2 = 6	EA = 1
	NV 3 = 6	-HP = 53
	NV 4 = 6	
	NV 5 = 6	
	NV 6 = 6	
	NV 7 = 6	
	NV 8 = 6	
	NV 9 = 6	
	NV 10 = 6	

EQUIPEMENT:	RICHESSES:
SIC A POS: /	/
BAGUES: /	/
VETEMENTS: /	/

2) SORTS NIVEAU 2 = 6 ans jeu
 CECITE : ZAPRENTABLE ARIE DE TASHA ENCHAUTER A
 CONJECTURE D'UN ESTAMP : MAIN SPECTACLE LIEN AVEC UN VIVANT *
 FLECHE ACIDE DE HELF : OUBLI
 DETECTION FAUSSES : MUSIQUE SCRUILLANTE
 FLOU : RAYON BOULILLANT

2) SORTS NIVEAU 3 = 6 ans jeu
 CONJECTURE ADVERSE I : FORTS SIMULEE PEEU DU CRANE *
 DISSOLUTION DE LA MAGIE : PROTECTAN CONTRE LES MISSAGE NORMAND
 FLECHE ENLAINCEE : SEBU DU SCHAOT SEMA
 INDOUILLATION DES MORTS VIVANTS : TOUCHER VAINQUEUR
 MAREE FANTASME : BOISE DES OS *

2) SORTS NIVEAU 4 = 6 ans jeu
 AFFAIBLISSEMENT : BEGA A FEU
 CONJECTURE : TENTACLES MARS D'EVARD
 CONJECTURE MONSTRES I : PART DU CORDON *
 MAUDIRE : TRANSFERT EMERSONNE DES MESURES
 MAGE D'INDUILLATION MINOR

2) SORTS NIVEAU 5 = 6 ans jeu
 ANIMATION DES SORTS : DISCOURTE LES OS *
 CONJECTURE D'ELIGANTAL : RECEPTACLE MAGIQUE
 CONJECTURE D'OMBRES
 CONJECTURE DE MONSTRES III
 EVITEMENT

2) SORTS NIVEAU 6 = 4 ans jeu
 CONVILLE ANTI-MAGIQUE
 REINTEGRATION
 SART DE SORTS
 TRANSFERT LA CIBLE EN BOULE EN 10 SORTS = un jeu annuel
 TRANSFERT LES OS EN PIERRE = plus que sur les mots. Bonne ou mal, invent 3 CA. Bonheur

2) SORTS NIVEAU 7 = 3 ans jeu
 CONTRALE DES SORTS VIVANTS
 DOUT DE MORT
 MOT DE POUVOIR ESTABLISANT

2) SORTS NIVEAU 8 = 2 ans jeu
 ENCHAUTEMENT DE L'AME
 MOT DE POUVOIR ANEGLANT

Sire Harno de Bergamote

Race : humain
 Age : trente six ans
 Voix : basse
 Rôle : « Homéo », un des chanteurs principaux de la pièce.

Fier, impétueux, ne pouvant s'empêcher de défier tout le monde mais se rétractant de suite pour éviter d'attirer l'attention des autorités sur lui.

Agé de trente six ans, sire Harno de Bergamote est un solide gaillard à la forte prestance, au gabarit affirmé et à la personnalité expansive. Il parle fort, s'habille à la dernière mode et de préférence de façon extravagante, mais aussi et surtout fait preuve d'une certaine aisance à tourner en dérision les situations les plus banales.

Sire Harno est une sorte de héros insouciant à l'esprit vif et à la rapacité étincelante. Il semble à la fois rechercher et fuir les ennuis de par son attitude. La raison est très simple: il y a cinq ans, sire Harno était un duelliste très célèbre au sang chaud dans un autre royaume. Il y a tué un noble très haut placé au cours d'un duel loyal, s'attirant ainsi les foudres de la famille royale en place. La troupe de théâtre passant pas loin, sire Harno s'est trouvé pris d'une inspiration brutale pour l'art du spectacle. D'où son adhésion brutale au grand art du théâtre et de l'opéra.

Bref, un personnage haut en couleur, réfrénant au maximum ses pulsions à la glorieuse et aux défis. Mais combien de temps tiendra t'il encore?

Comment le jouer:

Sire Harno est une personne qui a si belle mine qu'on ne peut que lui faire confiance de prime abord. Elegance et charisme sont au rendez-vous malgré une pointe de suffisance qui peut faire tiquer tout observateur averti.

Relations avec les P.L.:

Sire Orlando est un sacré compagnon de beuverie et de paris amicaux. Vous ne cessez de vous défier mutuellement à des concours sans importances, du genre le premier à mettre la main aux fesses de la servante et à éviter un retour de sa main, celui qui boit le plus vite sa bière, etc... Mais tu sens en lui un potentiel de destruction incroyablement puissant.

Sire Valérie, bien qu'essayant de rester toujours en retrait, est un bon compagnon pour peu qu'on arrive enfin à le sortir de sa réserve.

Sire Rossini est un sacré gaillard à la bourse toujours bien rempli. D'ailleurs, tu aimerais bien savoir comment il se débrouille pour avoir tout cet or.

SIRE HARNO

Feuille de Personnage: Advanced donjon & Dragons

Nom du Joueur:
NOM DU PERSONNAGE: SIRE HARNO DE BERGANTE
 SURNOM: / AGE: 36 ANS
 RACE: HUMAIN SEXE: MASCULIN
 CLASSE: BRUTEUR (SACRIFIE) NIVEAU: M CHEVEUX: NOIRS
 ORIGINES: SCOTILHONNE YEUX: BRIS
 TRAITS PARTICULIERS: 113 DIS 21 LGS

TRAITS DE CARACTERES: PIER - IMPACTUEUX MAIS IL SE RETIEND
 ALIGNEMENT: LOYAL NEUTRE
 AUTRE: AMBLYSTHE NATURELLE - PAS DE MAMUS AVCC LA SECONDE MAIN

TRAITS			
AF	FOR	Tch +1 Dg +1 Pds 4,5 Max 40	Enf 40/100% 13 %
AK	DEX	Rflx +1 Pjct +1	Dfsif -2
AK	CON	Pv +3 CMtbl 99 % Resur 11 %	Poison / Regen /
AK	INT	Lng / Niv.de Srt / %Appr /	Srts/Niv / Immun /
AK	SAG	Mgie / Srts.Plus / %Echec /	Immun /
AK	CHA	Max.CDA + Loyauté inspirée +3	Réaction +3/16 avec FEUDES

AJUST.	JET DE SAUVEGARDE	JETS DE D20	OBJET MAGIQUE PART
RNG +2	PARALYSIE/POISON	1 - 2 = 5	AMULET DE PROTECTION +2 CA
/	BATON/BAGUETTE	1 - 2 = 3	+2 JDP
/	PETRIFICATION ET	3 - 2 = 6	
/	METAMORPHOSE		
/	SOUFFLES	8 - 2 = 6	
/	SORTS	10 - 2 = 8	

HABILETES ET TALENTS SPECIAUX: DE BRUTEUR		ADJUSTEMENT	
-> 2 CA	- SRTS 2 ANS: +2 CA	- CA	= 2
-> 2 BRUTEUR AVEC LES FEUDES	- SRTS 2 ANS: +3 INT/PO	- CA SURVIV	= 6
-	-	- CA DE DEX	= 6
-	-	- HP	= 73

EQUIPEMENT:		RICHESSES:	
SAC A DOS:	/	2	LIVRES
ARMES:	/	2	SOLS
VETEMENTS:	/	11	DENIERS
COUPE LEGER DE LUXE			

Relations avec les P.J.:

Sire Harno est un sacré coco qui tient presque aussi bien l'alcool que toi. Tu devines en lui un guerrier particulièrement habile, bien qu'il soit évident qu'il ne peut être supérieur à un nain.

Sire Valérie te fait un peu froid dans le dos. Il n'a aucun humour, parle peu et semble vouloir fuir toutes les joies de la vie. Tu n'as cependant aucun grief contre lui.

Sire Rossini est un sacré copain. La preuve, c'est toujours lui qui paie les libations et les orgies que tu fais avec lui et sire Harno dans les auberges. Et ça, pour un nain, c'est sacré.

SIRE ORLANDO

Feuille de Personnage: Advanced donjon & Dragons

Nom du Joueur: **SIRE ORLANDO**
 NOM DU PERSONNAGE: **SIRE ORLANDO** AGE: **50 ANS / 120 ANS EN REPUTE**
 SURNOM: **"LE MAMMARDU"** SEXE: **MASCULIN**
 RACE: **NAIN** CHEVEUX: **POURE ET SEL**
 CLASSE: **FOU DE GUERRE** NIVEAU: **A1** YEUX: **NOIRS**
 ORIGINES: **NOBLESSE**
 TRAITS PARTICULIERS: **AD 015 - 18 165**

TRAITS DE CARACTERES: **TETU - RANUNIER - NON VIVANT**
 ALIGNEMENT: **CHARITATIF NEUTRE**
 AUTRE: **BERSERKER : SI CA BOULE, SE FRAPER!**
POUR SE CONTRAIRE: JET TOUS LA SAGESSE

TRAITS	
13	70% FOR Tch 402 Dg + 04 Pds 22,5 Max 445 Ent 44/100 B&H 30%
A	DEX RIX / Pict / Dfsif /
18	CON Pv +5 CMtbl 22% Resur ADIPoison / Regen /
07	INT Log / Niv.de Srt / %Appr / Srts/Niv / Immun /
06	SAG Mgie -1 Srts.Plus / %Echec / Immun /
13	CHA Max.Cda 5 Loyauté inspirée +0 Réaction +2 -2 = -1

AJUST.	JET DE SAUVEGARDE	JETS DE D20	OBJET MAGIQUE PART
+5 MAIN	PARALYSIE/POISON	5 - 5 = 2	CETTE ROULE PARTIEL +2
+5 MAIN	BATON/BAGUETTE	9 - 5 = 4	OUVERTE TOUS LES METAMORPH. PAS DE BRUIT
	PETRIFICATION ET METAMORPHOSE	8	
+5 MAIN	SOUFFLES SORTS	9 - 5 = 8	CA = 3 MVT = 6
		AD - 5 = 5	HP = 103

HABILETES ET TALENTS SPECIAUX:	
- 25% MAGE	- MAGE INFLUENCE 4.5/26
- 15% MAGE	- MAGE TUNNEL 1.5/16
- 2 REACTIFS	- MAGE TRAP 4.5/16
	- MAGE SECRETION 4.5/16
	BERSERKER
	+2 MANCHE
	+3 DONTAGNET
	+20 HP
	+2 CA
	- 25% MAGE SLEEP, OUBLI, TORME
	- MAGE ETOMOU/REAGLIMD
	- 11% MAGE OUBLI, HOLD, LAURET

EQUIPEMENT:	RICHESSES:
SAC A DOS:	2 LIVRES
	3 SACS
ARMES:	40 DENIERS
ATTACHE:	
PROTECTIONS:	

Comment le jouer:

Charmant, il met cependant mal à l'aise. Il faut dire que ses belles manières cachent bien son jeu. Pendant le balaisémin, sa bouche évalue le pourcentage de l'or des bagues et ses yeux estiment la pureté de l'eau des pierres.

Une enquête, très peu pour lui. Quoi de mieux comme poste d'observation des richesses de la haute que les planches de la scène du Grand Théâtre? La haute société de Bordéleaux vient en effet assister aux représentations parée de ses plus beaux atours. Toujours dans le même esprit, quoi de mieux que les voyages de la compagnie de théâtre dans les autres royaumes pour y écouler la marchandise volée? Les vrais bijoux étant cachés parmi les breloques qui servent à décorer les costumes des comédiens lors des représentations, ils sont par là même insoupçonnables.

Relations avec les P.J.:

Si Rossini se montre si généreux à payer les beuveries et les excès de ses compagnons, c'est qu'il est sûr ainsi en les maintenant dans cet état qu'ils ne s'intéressent pas trop à ses petites affaires. Quand à sire Valérie, ses fréquentes absences cachent un lourd secret, mais lequel?

Trop occupé à reproduire les bijoux qu'il va voler, sire Rossini n'a jamais eu réellement le temps d'explorer les sous-sols du Grand Théâtre. Il ignore ainsi tous les passages et autres joyusetés produits par l'architecte.

(Rossini)

Feuille de Personnage: Advanced Dungeons & Dragons

Nom du Joueur:
NOM DU PERSONNAGE: ROSSINI
 SURNOM: *"BOURSE PLEINE"* AGE: 40 ANS
 RACE: *HUMAIN* SEXE: *MASCULIN*
 CLASSE: *RECELEUR (VOLEUR)* NIVEAU: *12* CHEVEUX: *CHATINS*
 ORIGINES: *URBES NOIRES D'ESPAGNE* YEUX: *MARRON*
 TRAITS PARTICULIERS: *166. CDS - 67 KES*

TRAITS DE CARACTERES: *DOML - MUDNT. CALCULATEUR*
 ALIGNEMENT: *NEUTRE*
 AUTRE:

TRAITS	
9	FOR Tch / Dr / Pds <i>15/5</i> Max <i>45</i> Enls/20 B&H <i>1/2</i>
18	DEX RFlx <i>42</i> Pjct <i>+3</i> Dfsif <i>-4</i>
11	CON Pv / CMbl <i>15/5</i> Resur <i>20/2</i> Poison / Regen /
16	INT Lng / Niv.de Srt / %Appr / Srts/Niv / Immun /
14	SAG Maje / Srts.Plus / %Echec / Immun /
16	CHA Max.CDA <i>8</i> Loyauté inspirée <i>+4</i> Réaction <i>+5</i>

AJUST.	JET DE SAUVEGARDE	JETS DE D20	OBJET MAGIQUE PART
	PARALYSIE/POISON	<i>M</i>	LIET - ONNE TOUTES LES ARMURES
	BATON/BAGUETTE	<i>10</i>	EN LES FERRÉ 05 RUS 01R 20R
	PETRIFICATION ET	<i>10</i>	BOXES - MANIPULATION A 100% DU SUI
	METAMORPHOSE	<i>M</i>	: 02 LEVITATION PAR JOUR
	SOUFFLES		
	SORTS	<i>M</i>	

HABILETES ET TALENTS SPECIAUX:		MOVEMENT	
-14 TOUCHER DE DÉS	-ML A LA TIRE <i>25/2</i>	-DE CASHER = <i>70/2</i>	-CA DÉS, SURPIS = <i>08</i>
-14 DOUBLES DE DÉS	-CROQUETER = <i>30/2</i>	-SPECTER ORAT = <i>30/2</i>	-CA = <i>04</i>
-02 ZONES -14 RESUME	-MANUSCRIPTOR RALE 100% -ENFILER = <i>30/2</i>		
-01 L.ROU - 14. CA	-VOLANTON RALME <i>25/2</i>	-UNE LANGUES = <i>20/2</i>	-14 = <i>49</i>

EQUIPEMENT:	RICHESSES:
SC A DPE: -	6 000 LIVRES EN BISOA A VENDRE
-	32 LIVRES
HAUCHE: -	68 SOLS
-	218 DENIERS
SETEMENTS: -	

Monseigneur Charles de Goncourt

Race : humain
 Age : trente deux ans
 Rôle : aucun en rapport avec le Grand Théâtre.

Charles de Goncourt est le neveu du baron de l'Entre-deux Mers. Ce jeune chanoine est l'homme de confiance de l'archevêque de Bordeaux, qui connaît sa dévotion et son honnêteté. C'est pourquoi on fait appeler à ses services chaque fois qu'il s'agit d'enquêter sur des événements bizarres.

Charles de Goncourt est un homme important de par sa position dans le clergé. Titulaire chanoine, c'est se trouver directement derrière un archevêque dans la hiérarchie sociale. C'est aussi être l'homme qui dirige toute l'administration des possessions de cette sainte institution dans tout le royaume, qui reçoit et écoute les « confessions » des espions de l'église, mais aussi et surtout qui s'occupe de tous les aspects juridiques du pouvoir spirituel. Bref, un homme qu'il ne vaut mieux pas prendre à la légère.

Monseigneur Charles de Goncourt avoue une faiblesse dans sa vie temporelle. Ascète dans tous les domaines, il est embarrassé par son surplus de poids qu'il considère comme un péché. Mais son plus gros défaut est son amour immodéré pour l'art du spectacle; le théâtre et l'opéra.

Il est d'ailleurs connu dans tout Bordeaux comme étant l'un des meilleurs, si ce n'est le meilleur des critiques d'art des représentations du Grand Théâtre.

Il aimerait bien d'ailleurs créer un prix pour y récompenser les meilleurs acteurs, les meilleures représentations mais aussi et surtout les meilleurs écrivains de ces si belles pièces de théâtre et d'opéra.

Comment le jouer

Ferré en théologie, Charles de Goncourt maîtrise également bien la philosophie.

Il passe la majeure partie de son temps plongé dans les affaires administratives de l'église, cherchant par ce moyen à passer la majeure partie de son temps à l'écart du monde. Le sens politique, la diplomatie et l'hypocrisie nécessaires pour s'intégrer dans une grande cité lui font totalement défaut, ce qui ne veut pas dire qu'il est incompetent bien au contraire.

Pour finir, il estime que les hérétiques, les sorciers, etc... devraient être ramenés par la douceur et non par le bâton dans le sein de l'église, laquelle malgré son évidente corruption détient la vérité en matière de religion.

ROUSIN		PRAE		AVEC LES BONUS																	
ARMES	AT	Taille	Fds	Type	Facteur	C	M	L	TO/DE	TACO	DEGATS (PM/G)										
-LAMBE CRO	1	MORUE	2	PERO	4.2.2	/	/	/	+0/+0	15	106										
-DAGUE	1	RETTE	1	TRANH	2.2.0	/	/	/	+0/+0	15	104										
-DAGUE 2	2	RETTE	1	PERO	2.2.0	/	/	/	+3/+0	12	104										
-NUMERO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					

COMPETENCES:	COMPETENCES DE COMBAT:	POINTS DE VIE:
-ESTIMATION (16/20)	-FRANC-BOIS (de VIF)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
-COLLECTE COMMUNION (16/20)	-DAGUE CROISÉE (de VIF)	11 12 13 14 15 16 17
-VIGILANCE (15/20)	-	18 19 20 21 22 23 24
-CONVAINC (16/20)	-	25 26 27 28 29 30 31
-CONTRAFACON (16/20)	-	32 33 34 35 36 37 38
-VIGILANCE (16/20)	-	39 40 41 42 43 44 45
-ARMES LOCALES (16/20)	-	46 47 48 49 50 51 52 53
-ARMES LOCALES (16/20)	-	54 55 56 57 58 59 60
-LIRE ET BORDAS (16/20)	-	61 62 63 64 65 66 67
-CHANT (16/20)	-	68 69 70 71 72 73 74
	-	75 76 77 78 79 80 81
	-	82 83 84 85 86 87 88
	-	89 90 91 92 93 94 95

LOCALISATION:	TYPE D'ARMURE:	CA:	HISTORIQUE DU PERSONNAGE:
01-02 TETE	cuir léger de LUXE	8	/
03-07 TORSE			
08-10 BRAS D.			
11-13 BRAS G.			
14-16 JAMBE D.			
17-19 JAMBE G.			
20 COUPS CRITIQUE			

SUIVANTS ET COMPAGNONS						
RACE	CA	PV	AT	TACO	Dégâts	CLASSE
/						

CHARLES DE GONCOURT

Feuille de Personnage: Advanced Dungeon & Dragons

Nom du Joueur: CHARLES DE GONCOURT
 NOM DU PERSONNAGE: CHARLES DE GONCOURT
 SURNOM: AGE: 31 ANS
 RACE: HUMAIN SEXE: MASCULIN
 CLASSE: CHAMANE (PRETRE) NIVEAU: 10 CHEVEUX: BLOND
 ORIGINES: BARBES YEUX: BLEU
 TRAITS PARTICULIERS: 116 CAS - 20 KES
 TRAITS DE CARACTERES: DEVOUE - DIANE DE CONFIANCE - UN PEU DEGOUTE DES AORS DE ALIGNEMENT: LOYAL BON SES SUPERIEURS
 AUTRE: UN CHAMANE S'OCCUPE DES AFFAIRES ECONOMIQUES, POLITIQUES ET JURIDIQUES D'UN ECRIVE. SES RESPONSABILITES ET SON PAIS SOCIAL SONT DONC ENORMES

TRAITS	
10	FOR Tch / Dr / Pds 20 Max 55% Enf 100% BAR 2%
13	DEX Rflx / Pict / Disif /
12	CON Pv / CM(1)20% Resur 25% Poison / Regen /
17	INT Lng / Niv.de Srl / %Appr / Srts/Niv / Immun /
18	SAG Mgie +4 Srts.Plus 2/1/1/1% Echec 0% Immun /
14	CHA Max.Cda 6 Loyauté inspiree +1 Réaction +2

AJUST.	JET DE SAUVEGARDE	JETS DE D20	OBJET MAGIQUE PART
	PARALYSIE/POISON	6	ANNEAU: PROTECTION PERMANENTE CONTRE LE MAL A 10/
	BATON/BAGUETTE	10	TRIT LE PAIS DE L'ADMINISTRATION
	PETRIFICATION ET METAMORPHOSE	7	
	SOUFFLES	12	
+4	ESMUT SORTS	11 / 7	

HABILETES ET TALENTS SPECIAUX	SPORTS	MOVEMENT
- TIRER LES FORTS - SPIRES MAGEBLES	NIV 1 = 6	12
- ART BARRI - 3 FACTOR - BARRI - CLASSE D'INFORMATION	NIV 2 = 6	8 (AORS DE BARRI)
- COT A BARRI - 12 CA - BARRI - LES AUTRES	NIV 3 = 4	53
- ART PARRI - 12 CA - BARRI - CONSTRUCTION	NIV 4 = 4	
- BARRI - 12 CA - BARRI - MAGEBLES	NIV 5 = 2	

EQUIPEMENT:	RICHESSES:
SAC A DOS: /	1 LIRE
ARMES: /	2 SOLS
PIEDS: /	13 DENIERS
PETEMENTS: /	
POUR DE BARRI	

CHARLES DE GONCOURT

ARMES	AT	Taille	Pds	Type	Facteur	C	M	L	TO/DE	TACO	DEGATS (PM/G)
BATON	1	60CM	2	CONTAIN	4-3-1	1	1	1	10/10	14	106
- BARRI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25											

COMPETENCES:	COMPETENCES DE COMBAT:	POINTS DE VIE:
- COMBAT (17/10)	- BATON de COMBAT (17/10)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ARMES (17/10)	-	11 12 13 14 15 16 17
- LANGUE (17/10)	- STRA CAT COMBAT (17/10)	18 19 20 21 22 23 24
- HISTOIRE LOCALE (17/10)	- STRA CAT COMBAT (17/10) 12/10	25 26 27 28 29 30 31
- LUNE ET ECLAIRES (17/10)	-	32 33 34 35 36 37 38
-	-	39 40 41 42 43 44 45
-	-	47 48 49 50 51 52 53
-	-	54 55 56 57 58 59 60
-	-	61 62 63 64 65 66 67
-	-	68 69 70 71 72 73 74
-	-	75 76 77 78 79 80 81
-	-	82 83 84 85 86 87 88
-	-	89 90 91 92 93 94 95
- ADMINISTRATION - GESTION DE L'ARCHEVEQUE - COM. DES PARRIENS		

LOCALISATION:	TYPE D'ARMURE:	CA:	HISTORIQUE DU PERSONNAGE:
01-02 TETE	ROBE BURE	08	/
03-07 TORSE			
08-10 BRAS D.			
11-13 JAMBÉ G.			
14-16 JAMBÉ D.			
17-19 JAMBÉ G.			
20 COUPS CRITIQUE			
BOUCHIER: Non/Oui +1			

SUIVANTS ET COMPAGNONS						
RACE	CA	PV	AT	TACO	Dégâts	CLASSE
/						

Valérie dit « Escarre des reins »

Race : humain
Age : quarante cinq ans
Voix : mezzo soprano
Rôle : le père de « Patty ».

Grand, mince, décharné, à la chevelure qui beille par son absence. Sa peau est si pâle, ses veines ressortent tellement et ses yeux sont si cernés de noir qu'il peut éviter de se maquiller pour jouer dans les pièces dramatiques. Surnommé « Escarre des reins » car se les tient souvent en ayant le malheur de dire « dis donc mes reins ».

Dans sa prime jeunesse, Valérie était l'apprenti d'un médecin de la ville de Bordeaux. Passionné par les grands mystères de la vie, il a brulé les étapes de tout étudiant en médecine, passant de l'art de trosser les petites servantes à celui plus mystérieux de la dissection. Sa passion pour l'étude de la mort l'a amené à fréquenter un nécromant et à faire ses premiers pas en magie dans l'art sombre de ces sinistres personnages.

Très vite, il n'a plus su se contenter des basiques de cet art. Dévoré par la curiosité et non par la corruption, il se mit à dévorer tous les livres d'occultisme de la bibliothèque de son maître. Par miracle, Dieu sait ramener ses fidèles dans le droit chemin. C'est ainsi que des chasseurs de sorcières mirent la main sur son maître et décidèrent en accord avec l'archevêché de Bordeaux de procéder à sa réinsertion sociale via le bûcher. La modification physique de son maître après la réinsertion fut un tel choc pour Valérie qu'il décida de prendre la tangente.

Dix ans ont coulé depuis. De son passé, Valérie a gardé un goût prononcé pour la réserve, le morbide et une apparence cadavérique. Il lui arrive de temps à autre de se faire livrer un cadavre par l'intermédiaire de trafiquants de cadavres, mais c'est uniquement à but scientifique via de sages et moines dissections. Penché des heures et des heures sur ses « clients », il en oublie souvent l'heure. C'est uniquement une douleur lancinante dans les reins qui lui rappelle qu'il a passé plus de cinq heures penché sur sa table de laboratoire.

Plusieurs points se sont produits il y a peu. Mercredi, Valérie a eu absolument besoin d'un « client » pour le soir pour continuer une étude passionnante sur les capacités des veines à s'étirer. Les deux trafiquants de cadavres du seul et unique cimetière de Bordeaux, le cimetière de la Chartreuse, n'ayant pu lui en fournir un pour rupture de stock, il s'est glissé sous le couvert de la nuit dans le cimetière armé d'un pied de biche. Inexpérimenté dans ce genre de travail, gêné par l'obscurité, la pierre tombale qu'il a violé a été ouverte avec peu de subtilité. Pourvu que les traces d'infraction ne soient pas repérées.

Comment le jouer :

Valérie est un être discret et extrêmement réservé. Il n'entretient des relations avec les autres membres du Grand Théâtre uniquement que pour des raisons de diplomatie.

Il craint une enquête qui pourrait dévoiler son passé plus que trouble. De même, il ne faut pas oublier que la dissection n'est pas particulièrement bien vu au Moyen-Age.

Contrairement aux autres P.J., il passe le plus clair de son temps dans les sous-sols du Grand Théâtre. Il en connaît ainsi les moindres coins et recoins, mais aussi le labyrinthe complexe formé par les couloirs et les salles des trois sous-sols. Il a pu aménager au deuxième sous-sol un laboratoire secret pour ses expériences, dans une pièce oubliée de tous, et à en dissimuler fort adroitement l'entrée. Il sait également que le système des égouts peut être accessible depuis le premier sous-sol. Il s'agit plus en fait d'un tunnel où une eau noire et malodorante coule doucement en droite ligne vers et dans la Grande Rhône.

Relations avec les P.J. :

C'est tous des fous qui ne comprennent rien au grand art de la médecine. Qu'ils continuent de boire et de se pavaner et qu'ils lui foutent la paix.

Par raison diplomatique, Valérie essaye de les inviter et les accompagne ainsi dans leurs sorties. Mais il a beau y mettre la meilleure volonté possible, il ne comprend vraiment pas leur comportement.

SIRE VALERIE

Feuille de Personnage: Advanced donjon & Dragons

Nom du Joueur:
 NOM DU PERSONNAGE: SIRE VALERIE
 SURNOM: Escarabe des Reins
 RACE: HUMAIN
 CLASSE: ANIMATEUR (METAMORPH) NIVEAU: 11
 ORIGINES: BASSE EXTRACTION
 TRAITS PARTICULIERS: 119 - 2165
 @ AFFINITE AUX LES CERES DES MARS = LE M PAS VUIR ET ENCORE A TERRE LE COME A 1500 DORS
 @ VOU MALE VEINER PE BLEU, COMME UN CADAVRE. YEUX CERES DE NOIR
 TRAITS DE CARACTERES: PRUDENT, RESERVE - SE FAIRE OUBLIER
 ALIGNEMENT: NEUTRE
 AUTRE: /

TRAITS	
8	FOR Tch / Dg / Pds 47,5 Max 45 Enf 6/20 B&H 2%
17	DEX Rfx +2 Pict +2 Dfsif -3
10	CON Pv / CMibi 40 % Resur 75 % Poison / Regen /
18	INT Lnr / Niv.de Srt 9 %Appr 36 % Srts/Niv 18 Immun /
15	SAG Mgie +2 Srts.Plus / %Echec / Immun /
14	CHA Max.Cda 6 Loyauté inspirée +2 Réaction +2

AJUST.	JET DE SAUVEGARDE	JETS DE D20	OBJET MAGIQUE PART
	PARALYSIE/POISON	11	BRACELET 6' CA.
	BATON/BAGUETTE	7	ANNEAU DE RESISTANCE AU FEU
	PETRIFICATION ET METAMORPHOSE	7	
	SOUFFLES	11	
14. 1. 1. 1. 1.	SORTS	8 / 8. 1. 7	

HABILETES ET TALENTS SPECIAUX:		MOVEMENT: 12
- ARMISTIA	- NV 1 = 5	- CA MARS = 6
- 2 MEMERS SONS	- NV 2 = 5	- CA = 3
- ADAPTE AVEC LES OUMS	- NV 3 = 5	- HP = 22
-	- NV 4 = 4	
-	- NV 5 = 4	

EQUIPEMENT:	RICHESSES:
SAC A DOS: /	3 LIVRES
ARMES: /	12 SOLES
VETEMENTS: BASIQUE	15 DENARS

AUCUN ACCES AUX SORTS V'ILLUSION / FANTASIE, CHAUME / ENCHANTEMENT

SORTS NIVEAU 1

DETECTION DE LA MAGIE
 DETECTION DES SORTS
 FORTITUDE
 LUMIERES PAUSANTES
 LECTURE DE LA MAGIE
 IDENTIFICATION
 PROTECTION MAGIQUE
 PROTECTION CONTRE LE MAL
 LIEN AVEC LE CORPS A : permet de voir, sentir et ressentir à travers le corps que le magicien crée. 1 fois par jour.
 VUE SPECTRALE % = voir à travers les choses et les murs. 1 fois par jour.
 BAVILIER

SORTS NIVEAU 2

DEBLOCAGE
 COMMUNICATION DES ALIGNEMENTS
 CSP
 CECITE
 IRRADIATION
 MAGIE POINT
 PULVERISER SCINTILLANTE
 TENEBRE SUR 5 METRES
 EMPAYANER
 LIEN DE VIE % : sorte à un cadavre le effet de la putrefaction, donne +10% de PV aux mort-vivants. 1 fois par jour.
 % : donne des informations sur la création aux laquelle le lien a été crée. 1 fois par jour.

SORTS NIVEAU 3

BOULE DE FEU
 DISSIPATION DE LA MAGIE
 MORT SIMULEE
 NON DETECTION
 VOL
 DANSE DES OS % : ramène les os épars de squelette pour 11 jours.
 FACE FAUSSE % : prendre le visage d'un vivant ou mort, quel que le magicien. 1 fois par jour.
 PIEGE DU CRANE % : créer un crâne (AC 8 / HP = 2). 1 fois par jour.

