



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

La nuit des Longs Couteaux va vous plonger au cœur de l'auberge du Cap Noir, village bien connu des vétérans et de toute la racaille des terres du centre. S'y aventurer seul est certainement la plus mauvaise idée qu'un aventurier pourrait avoir. Véritable table tournante du marché du « sépium », les ruelles du Cap Noir regorgent de canailles et de malfrats de toutes sortes. Les tavernes douteuses succèdent aux maisons de jeu et aux innombrables fumeries de « sépium », sans parler de la légendaire maison de Dame Yolande, sujette aux rumeurs les plus folles.

Depuis quelques jours, le centre du village fait l'objet de beaucoup d'agitation, ce qui inquiète les autorités locales. D'après les rumeurs, un très gros coup se prépare au Cap Noir.

Description générale de l'activité

La nuit des Longs Couteaux est un scénario d'intrigue et d'ambiance se passant dans le monde des organisations criminelles. Ne vous trompez pas d'événement, il ne s'agit pas d'une campagne, mais bien d'un scénario de jeu de rôle. Il s'adresse à 200 joueurs et plus, la moitié ou plus dans la figuration active du Cap Noir et l'autre moitié (100) répartie dans les cinq organisations criminelles officielles du Monde de Bicolline.

Pour les organisations criminelles, la quasi totalité des places sont déjà réservées par leurs chefs. Nous prendrons donc en priorité les gens inscrits sur leurs listes.

Pour la figuration active, vous trouverez ci-dessous une partie des rôles dans lesquels vous pourrez vous plonger. Une description sommaire ainsi que le nombre minimum de figurants souhaité y est mentionné. Le reste de l'information, encore confidentiel pour le bon déroulement du scénario, vous sera remis le jour de l'activité.

Nous demandons aux joueurs et aux figurants **d'amener leurs piécettes en grand nombre**, car elles seront utilisées dans tout le village, pour se procurer de l'équipement ou de l'information, pour engager des gens, pour manger et boire, mais également pour les maisons de jeu et les nombreuses tentations du Cap Noir.

L'ensemble de la **nourriture est servi en jeu** à l'Auberge du Cap Noir. Chaque aventurier ou figurant doit avoir sa gamelle, sa choppe et devra « payer » sa nourriture et ses boissons en piécettes. Note : l'organisation fournira les piécettes pour les boissons.

Pour ceux qui prévoient dormir ou se reposer, il faut du matériel de **couchage décorum**. Il est à noter que tous les bâtiments de la vieille ville et du quartier est sont en jeu et sont utilisés par les habitants du Cap Noir. Les pavillons décorum sont autorisés et seront installés dans la première plaine, tant ceux des figurants que des joueurs.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

Organisation pratique

Figuration

Nous demandons à tous les joueurs qui animent le Cap Noir d'être arrivés **pour 18h** au plus tard. Le Duché sera accessible dès 14h pour ceux qui veulent donner un coup de main pour figoler les derniers décors et arrangements du village.

Lieu d'arrivée : débarcadère. Ensuite, vous allez indiquer votre présence à l'auberge.

Joueurs

Pour les joueurs des organisations criminelles, nous vous demandons d'arriver entre 19h et 19h30, car vous devez être prêt pour 20h. Par contre, nous insistons pour que vous n'arriviez **pas avant 19h**.

Lieu d'arrivée : débarcadère. Le time-in sera lancé à 20h à l'aide d'un cor de brume. Les cinq organisations criminelles commenceront toutes le jeu séparément aux endroits indiqués par l'organisation.

Les organisations criminelles ont uniquement droit à **l'armement** listé ci-dessous (donc ce sont les seules armes qui seront autorisées sur le terrain).

- Dagues ou Poignards
- Armes à une main (longueur 90 cm)
- Arbalète de poing ou classique
- Aucune armure quelle qu'elle soit ou bouclier quel qu'il soit.

Note : La population au Cap Noir n'a le droit de porter que dague ou poignards si elle le désire. Toute autre arme est considérée illégale, et toute personne surprise avec une arme illégale est passible de la prison, de lourdes amendes, de la saisie de l'arme, à quoi s'ajoutent parfois les sévices de la milice.

L'information et les objectifs de la nuit seront remis sur place à chaque chef d'organisation. La liste sera longue, il y aura des objectifs communs, des objectifs personnels à son organisation, des objets à dérober, des personnages à enlever, soudoyer ou éliminer, ... Tous les objectifs ont des points de victoire, et l'organisation qui à la fin du scénario en aura le plus gagnera le contrôle du Cap Noir avec tout ce qui en découle. Certaines actions peuvent faire perdre des points, comme se faire emprisonner.

Chaque organisation criminelle aura une « **cache** » (cabane), sur le terrain, fermée avec cadenas dont elle aura la clé. Chaque organisation connaît uniquement l'endroit de sa « cache » en début de scénario. Ces « caches » serviront à mettre à l'abri le fruit de vos larcins, petits et gros, qui seront comptabilisés en fin de scénario. Attention, si vous vous faites dérober votre clé par une autre organisation, celle-ci est évidemment en droit d'aller la vider.

- Note : il faut la clé pour pénétrer dans une « cache », aucune détérioration ou effraction réelle ne sera tolérée. En dehors de vos « caches » il en existe plusieurs autres dans la bourgade du Cap Noir. Elles simulent les entrepôts, caves et réserves contenant les biens précieux. Elles sont toutes fermées, soit avec des cadenas à clé ou à numéros, à vous, bien évidemment, d'en obtenir les clés ou les combinaisons pour les ouvrir.
- Point de règle important : aucune porte, trappe ou volet fermé ne se force physiquement.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

Règles de combats

Toutes les règles de combats s'appliquent de façon normale, voici quelques ajouts en vigueur pour la Nuit des longs couteaux :

Assommer

Il est possible d'assommer quelqu'un en lui donnant deux coups rapides et légers sur la tête avec votre arme. Une personne portant un casque ne peut être assommée. La personne assommée s'écroule sans un bruit et doit compter jusqu'à 200 avant de reprendre conscience.

Empoisonnement

Chaque organisation criminelle recevra à son arrivée une fiole de poison « vinaigre ». Il faut utiliser tout le contenu de la fiole pour un empoisonnement. Si au cours de la soirée vous recrachez votre gorgée de bière parce qu'elle goutte le vinaigre, il est trop tard, vous vous effondrez dans d'affreuses convulsions. Si vous possédez une fiole d'antidote, elle doit être administrée dans la minute suivant l'empoisonnement par la victime (la victime peut se l'administrer seule également), sans cet antidote, c'est la mort assurée.

Note : l'organisation sera très stricte sur ce point, en dehors du « poison » remis aux organisations criminelles, aucune substance quelle qu'elle soit ne peut être mise dans la choppe d'un autre joueur.

Le vol

En dehors de certains objets spécifiques mentionnés sur leurs listes d'objectifs, les organisations criminelles peuvent se voler entre elles. Les armes des organisations rivales peuvent être volées ainsi que leurs avoirs monétaires. En fin de scénario les armes seront bien évidemment remises (*biens personnels*), mais les solars et piécettes seront quant à eux perdus (*biens de Bicolline*). Tout objet dérobé doit être ramené à la « cache ».

La mort et les soins

Chaque organisation criminelle détient un sablier de guérison. Attention, prenez en bien soins car il s'agit de votre seule source de soins personnels et il peut être volé par une bande rivale. Si jamais vous êtes tué, que vous n'avez plus de sablier, que personne ne peut ou veut vous soigner, et que vous en avez assez de faire le mort, et bien cela signifie que c'est fini pour vous. Vous rejoignez alors le « camp des morts » (la maison du 1540). Chaque membre d'organisation criminelle aura sur lui une carte avec le nom de son organisation et le sien. En cas de mort définitive, cette carte sera déposée dans la boîte dédiée à cet effet, se trouvant dans le « camp des morts ». À la fin du scénario, les cartes seront comptabilisées et affecteront les points de victoire de l'organisation ayant perdu des membres. Une fois au « camp des morts », vous attendrez qu'un membre du comité jeu vienne vous assigner une place dans la figuration.

En cas de mort pour les figurants, c'est le même système, si vous savez que vous n'avez aucune chance d'être soigné, vous regagnez le « camp des morts » (la maison du 1540). Un carnet s'y trouvera sur lequel vous indiquerez le nom du personnage et le rôle qui vient de s'éteindre ainsi que votre vrai nom. Vous pourrez dès lors rejoindre une auberge du Cap Noir en tant que client, si besoin est, vous serez repêché par le comité jeu pour un nouveau rôle.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

En dehors des sabliers des organisations criminelles, certaines personnes ont les moyens de soigner du monde, mais ceci en quantité restreinte et vue l'endroit où vous vous trouvez, cela risque d'être assez cher de surcroît.

La figuration

Pour la Nuit des Longs Couteaux, la bourgade du Cap Noir sera complètement représentée. Toute la Vieille Ville et le Quartier Est seront en jeu. Vous trouverez ci-après la liste de la figuration et la description du village. La figuration est illimitée, nous indiquons néanmoins le nombre minimum souhaité pour chaque rôle.

Le Baraquement des miliciens du Cap Noir

Installé depuis maintenant 4 ans dans la bourgade, la milice s'occupe d'y faire respecter la loi. Sa présence avait été demandée à l'époque par la population elle-même, tant l'insécurité y était grande. Après plusieurs incidents sérieux, dont des actes de vampirisme, les autorités dépêchèrent sur place un régent avec une milice pour mettre de l'ordre. La première année fut difficile, de nombreux accrochages avec des bandes de malfrats eurent lieu, mais le régent réussit néanmoins à imposer certaines règles, et à négocier certaines ententes avec les principaux intéressés.

Certaines langues sales laissent entendre à qui le veut, que le régent s'est fait acheter par les « puissants » du Cap Noir et que tout le monde y trouve son compte. Rumeurs ou non, dans tous les cas, l'ordre est maintenant bien réel, et la milice du Cap Noir n'a pas de difficultés à se faire écouter. Il faut dire qu'il s'agit pour la plupart d'anciens soldats du bataillon des haches grises d'Ekengrad.

La milice du Cap est commandée par 2 capitaines et 3 sergents. Les appartements des officiers se trouvent au dessus du baraquement des miliciens et de l'armurerie.

Figurants : 35 minimum

Lieu : Manoir de Brabancourt, caserne au 1^{er} et appartement des officiers au 2^{ème}. Armurerie à l'arrière.

Tâches : Maintenir l'ordre en ville. Veiller à respecter les consignes des capitaines. Veiller à la sécurité du régent et de son épouse. La prise en charge de la prison, de l'armurerie, et la surveillance du bureau des officiers. Patrouilles de garde dans les ruelles du Cap Noir. Débusquer les trafiquants et voleurs en tout genre. Interceptor les armes illicites. Intervenir avec fermeté dans les bagarres de taverne.

Équipement : Équipement complet et bien entretenu. Tout type d'arme et d'armure, ainsi que les boucliers. Le port de l'uniforme est obligatoire. (Tabards fournis par l'organisation).

La prison du village

Avec l'arrivée de la milice impériale au Cap Noir, certaines commodités sont également apparues. La prison en est une. Bien que rudimentaire, celle-ci n'est en fait qu'un lieu d'attente pour un futur transfert. En effet, les prisonniers ne restent jamais bien longtemps dans la prison du Cap Noir, des convois partent de temps à autres vers les prisons de Kintzheim où la justice sera appliquée judicieusement aux prévenus. Les causes fréquentes d'arrestation sont le vol, la bagarre, le port d'armes illégales et le manque de respect envers les autorités.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

Figurants : Gérés par les effectifs de la milice

Lieu : 2^e étage de la cabane de la légion. (1^{er} est Hors-Jeu)

La maison close de Dame Yolande

Dame Yolande s'y connaît en affaires. Lorsqu'elle a su que les frères Siegfried construisaient un tripot, elle ne put s'empêcher de flairer l'occasion d'agrandir son entreprise. Moyennant comme elle seule sait le faire, elle a fait main mise sur le 2^e étage de l'établissement des deux frères. Fidèle à ses vieilles habitudes, elle y a assuré l'épanouissement de son commerce. De nouvelles filles sont arrivées d'un peu partout pour assurer la relève. Dame Yolande s'assure en personne du bon déroulement de ses derniers investissements. Par ailleurs, certains habitants du village sont encore et toujours mitigés sur la moralité de son établissement, mais à voir le nombre de miliciens qui en sortent, les changements ne risquent pas d'être pour demain.

Figurants : 8 à 12

Lieu : 2^e étage du Vieux Ruffian

Tâches : Ramasser le plus gros montant d'argent possible, montant qui servira à contrecarrer les plans du Frère Supérieur Jacques. Distraire les clients comme il se doit et s'occuper des différentes affaires de Dame Yolande.

Le cimetière du Cap Noir

Le village du Cap Noir s'est dernièrement doté d'un cimetière. La congrégation des frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier a su, dès son arrivée, pallier aux vieilles coutumes en instaurant un emplacement précis pour enterrer les morts. Le lieu est dorénavant béni, les morts ont le traitement qui leur est dû et un entretien périodique du site est assuré par la congrégation. L'idiot du village, Ugolin, aime y flâner et a su se faire tolérer par les frères et sœurs du couvent.

Figurants : aucun

Lieu : Derrière les Lames Gueules, près de la fosse aux monstres

Le couvent de la congrégation des petits frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier

Dans le tumulte du Cap Noir un couvent est né. Le Saint-Siège de Kintzheim a dépêché une mission il y a quelques années dans ce territoire profane. Tant bien que mal les frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier ont su tranquillement instaurer les vertus de la Vraie Foi. Premièrement avec la construction du couvent, lequel assure gîte et repos aux renforts de la milice et aux plus démunis. Ensuite avec l'inauguration d'un cimetière officiel. Finalement les frères et sœurs assurent les soins au village du Cap Noir et ce, sans préjudice. Toutes ces attentions sont bien vues de la populace et le couvent jouit d'une réputation grandissante.

Leur plus gros défi est de convaincre les autorités locales à faire fermer la Maison de Dame Yolande. Un des frères, Frère Jacques, a laissé sous-entendre lors d'une réunion publique qu'il serait prêt à utiliser n'importe quel moyen pour arriver à ses fins.

Figurants : 4-8 (le Frère Supérieur Jacques, les sœurs et frères du couvent)

Lieu : Cabane PDF

Tâches : Prêcher une vie de vertu, apporter soins et réconfort dans les quartiers des lépreux.

Soutenir et aider Frère Jacques dans sa croisade pour fermer l'établissement de Dame Yolande.

Offrir le gîte et la pitance aux plus démunis, soigner les blessés et malades que l'on apporte au couvent. Travailler à la confection d'onguents, etc.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

L'ancien moulin

Il y eut un temps où près de l'auberge le moulin transformait le grain. Mais l'agriculture ne constituant plus une activité d'importance au Cap Noir, le moulin fut abandonné. On dit que le propriétaire du moulin, un dénommé Verunschvel, serait devenu un riche commerçant d'Haldorf. Chose certaine, la population ne l'a pas revu depuis longtemps.

Figurants : 2-4 (rôles déjà donnés)

Lieu : 1^{er} étage de la bibliothèque des scribes

La maison du régent et de son épouse

Le Régent et son épouse sont des gens issus de la Noblesse, ils ont donc tous les défauts qui en découlent ainsi que les qualités. Installés dans une petite maison cossue du centre, ils y vivent avec leur servantes et domestiques. Le régent est la plus haute autorité de la bourgade, la milice est sous sa supervision. C'est lui qui gère leur solde, et c'est à lui qu'incombe le rôle de délivrer les papiers officiels : actes de vente, titres de propriétés de maison, de terrain, sauf-conduits, etc. L'épouse du Régent s'occupe quand à elle des bonnes oeuvres du couvent des frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier. Chaque soir, elle organise une soupe populaire dans le quartier de la Petite misère pour les plus démunis et les lépreux.

Figurants : 4 minimum

Lieu : Cabane de la comtesse des Trois Tilleuls

La cave des moines trappistes

Anciennement prospère, la distillerie des moines trappistes a produit pendant longtemps un alcool réputé. Leur bâtiment est aujourd'hui désuet et ne produit plus. Qui plus est, le quartier paysan a pris forme tout autour. Certains paysans disent que de temps à autres quelques moines viennent s'assurer du bon état de leurs installations.

Figurants : 3-6 (rôles déjà donnés)

Lieu : Cabane des escots

La maison de l'ermite

Il y a de cela quelques années, un couple de bonne gens est venu s'installer au Cap Noir avec l'espoir d'y faire commerce. Le malheur a cependant vite frappé ces derniers. En effet, la fièvre rouge a rapidement emporté la belle Marie. Fou de peine, son conjoint s'est reclus et vit désormais en ermite. On ne le voit que par de rares occasions venir à son ancienne demeure. Certains gueux disent qu'il s'appellerait Ludovic, mais l'ensemble de la population l'a baptisé tout simplement l'ermite.

Figurants : 1

Lieu : 2^e étage de la Rédemption (1^{er} est hors-jeu)

L'auberge du Cap Noir

La légendaire auberge du Cap Noir est autant adulée que redoutée par plusieurs. Les tenanciers Vidac et Bonemine tiennent encore les rênes de l'établissement. Ils ont évité à maintes reprises la catastrophe en faisant appel à des aventuriers par le passé. Aujourd'hui, le village a grossi,



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

une clientèle stable s'est installée et la venue de la milice a ramené un certain calme. L'auberge demeure néanmoins assez animée. On y loue encore gîtes et pitances aux voyageurs, l'alcool y coule toujours à flots et on y entend, comme le veut la tradition, toutes sortes d'histoires rocambolesques. Vidac est toujours à la tête d'une bande de fiers à bras, et les altercations avec l'auberge voisine du Vieux Bouc ne sont pas rares.

Figurants : 10-20 (Vidac et Bonemine, 4-6 fiers à bras au service de Vidac Philistin la Fripouille : rôle donné)

Lieu : Vieille taverne

Tâches : Faire rouler l'auberge du Cap Noir, s'occuper des repas, du bar, ainsi que satisfaire le plus possible les demandes des clients. Les fiers à bras quant à eux travaillent au bon déroulement des « affaires » de Vidac et ne ratent pas une occasion de remettre la famille Dardenne à sa place.

La maison de jeu des frères Siegfried

Ce n'est que dernièrement que les frères Siegfried sont venus s'installer. Le village est mitigé quant à leur établissement, lequel regroupe également la déjà célèbre maison de Dame Yolande. Par contre, nul ne peut contredire l'argument économique d'un tel commerce. Les étrangers jouent beaucoup et font rouler plus rondement l'économie du Cap Noir. Les frères Siegfried sont reconnus pour leur bonne humeur et leur entregent. Plusieurs disent que leur maison de jeu est généreuse envers les joueurs. Chose certaine, l'établissement des deux frères est là pour rester.

Figurants : 4-8 (Les frères, le personnel et quelques habitués)

Lieu : 1^{er} étage du Vieux Ruffian

Tâches : Faire rouler la maison de jeu, s'occuper des paris.

Le comptoir marchand de Fritz Lieberung

Il y a longtemps que Fritz roule sa bosse au Cap Noir. De maigres commerçants d'étoffes il y a de cela 10 ans, il est aujourd'hui devenu un homme d'affaires important. On trouve de tout chez Fritz et ce, à très bon prix. Le comptoir marchand est une institution au Cap Noir et Fritz n'a jamais hésité à transiger sous n'importe quelle condition. Ugolin, son fils unique, est né demeuré et Fritz le fait travailler dans ses ateliers et entrepôts. Ugolin est doté d'une force surhumaine et son père n'hésite pas à l'utiliser quand il faut régler certains détails... Fritz a également deux employés qui sont en charge des convois de marchandises venant l'approvisionner.

Figurants : 2-4 (Ugolin, rôle déjà donné; le père et deux employés)

Lieu : Cabane de Lambertrand, 1^{er} et 2^e étages

Tâches : Personnel de Fritz



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

L'auberge du Vieux Bouc

Tenu par la famille Dardenne, elle est située juste en face de celle du Cap Noir. Les membres de la famille Dardenne sont tous des phénomènes pour ne pas dire cinglés; aussi bien le père que la mère et toute leur smala. Pas une soirée ne se passe sans l'intervention de la milice à l'auberge du Vieux Bouc, ce qui donne droit à des scènes de famille assez mémorables. La dernière fois que la milice est venue chercher un des fils Dardenne pour avoir assommé un client avec une bûche, la mère Dardenne s'est interposée avec une pelle et a cassé le nez de trois miliciens, ce qui lui a valu la fermeture de son auberge pendant deux mois, pour le plus grand bonheur de Vidac et Bonemine.

Figurants : La famille Dardenne, minimum 6 (le père, la mère et leurs phénomènes)

Lieu : Bâtiment des greffes (rouge)

Tâches : La tenue de leur établissement, trouver des poux aux tenanciers de l'auberge du Cap Noir, essayer de ne pas se retrouver en prison trop souvent.

La maison d'Ali le maître des rêves

Ali est un marchand de Kazarun venu s'installer au Cap Noir il y a maintenant quelques années. Son installation de fumoir est bien vue de la populace locale. Les gens vont chez Ali pour oublier les tracas de la vie quotidienne et pour se reposer. Son commerce s'est dernièrement amélioré en s'installant dans une maisonnée du village plutôt que sous sa traditionnelle tente. Il va sans dire que les clients de Dame Yolande et des frères Siegfried apprécient grandement ce confort et profitent de la proximité du nouvel emplacement d'Ali.

Sa fumerie est sans conteste la plus populaire du Cap Noir, et le « sepium » d'Ali en est sans doute la raison.

Figurants : 2-4 (Ali et ses associés)

Lieu : 1^{er} étage, Cabane voisine du Vieux Ruffian.

Tâches : Tenir la fumerie, veiller à ce que les approvisionnement en sepium entrent toujours et pour ses associés : gérer les différents marchés d'Ali.

La voyante

Madame Irma est au Cap Noir depuis longtemps. Son don de voyance lui a été transmis par sa grand-mère maternelle. La population va de temps en temps la consulter pour avoir de bons conseils. Généralement, Madame Irma ne fait pas de fausses prédictions. L'avenir est par contre toujours brumeux et ses affirmations en découlent. Quoi qu'en disent certains septiques, la voyante du village a toujours su se rendre utile, et ce, surtout en temps d'effervescence. Elle fait partie des rares personnes pouvant se promener sans être inquiété dans le quartier paysan.

Figurants : 1-2 (la voyante et son aide)

Lieu : Petite cabane (de Jacques)

Tâches : Tirer les cartes et les runes, récolter les ingrédients nécessaires pour ses rituels, confectionner les grigris et autres filtres d'amour.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

Le quartier de la Petite misère

C'est le quartier le plus pauvre du Cap Noir. Il est connu de tous que le quartier n'est pas un endroit où il fait bon vivre, la milice n'y va que très rarement. De plus, des lépreux sont laissés pour compte et errent dans les environs. La plupart des habitants du quartier vont dépenser leur maigre revenu dans les maisons de jeu et tavernes du Cap. Ils sont souvent recrutés pour des tas de travaux ingrats. Plusieurs d'entre eux travaillent également dans les plantations de sepium qui se trouvent dans la région, mais cela, ils le nieront tous.

Figurants : Voir population Cap Noir

Lieu : Quartiers celtes / Kabbale / Salmarak

Tâches : Lépreux, paysans, hommes de mains

Les plantations

Aux alentours du Cap Noir, d'importantes plantations de sepium sont dissimulées, règle générale, ce n'est pas l'endroit idéal pour une promenade. Au prix du sepium sur le marché, ces champs sont rarement laissés à eux-mêmes et les propriétaires redoublent d'imagination pour les faire garder.

Figurants : 0

Lieu : inconnu

La population du Cap Noir

Ici se retrouvent toutes sortes de gens autant les paysans et lépreux du quartier de la Petite misère que les clients des différentes tavernes et auberge, les joueurs accros de la maison des frères Siegfried, mais également des voyageurs, des charlatans, des braves bûcherons et leurs familles, des marchands, des érudits et autres aventuriers égarés, la liste est sans fin et votre imagination aussi, donc, ..., en figuration de populace, une cinquantaine de places sont disponibles.



La Nuit des Longs Couteaux

Samedi 25 septembre 2004

Modalités pratiques concernant l'inscription

Pour s'inscrire il faut :

- Avoir **18 ans**, et être libre du **samedi 25 septembre à 20 heures** au dimanche 26 septembre à l'aube.
- Être un membre d'une organisation criminelle enregistrée pour être joueur (note inscription avec accord des chefs de chaque organisation) (20 joueurs par organisation)
- Pour être dans la figuration, avoir envie de faire revivre le village légendaire du Cap Noir et de faire « tripper » les joueurs de Bicolline qui s'impliquent dans les organisations criminelles depuis longtemps. Lire les règles et les précisions s'appliquant à la Nuit des Longs Couteaux et s'engager à les respecter.
- Le montant de l'inscription est de **50\$** pour les joueurs et **30\$** pour les figurants, comprenant l'inscription, les repas et boissons lors de la nuit et un déjeuner le matin.
- **Se préinscrire par courriel, et nous faire parvenir le bulletin** d'inscription **avant le 20 septembre 2004 au plus tard**. Il est possible de payer sur place, mais vous devez vous préinscrire par courriel au préalable.

Pour nous joindre

E-mail : info@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Jeu et administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

Le courrier : Bicolline, 1440 chemin principal, Saint-Mathieu-du-Parc (Québec), Canada G0X-1N0

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à Saint-Mathieu-du-Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)

Le point de rendez-vous est le nouveau stationnement à côté du débarcadère.

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois-Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, Saint-Gérard-des-Laurentides

Puis route 351 vers Saint-Gérard-des-Laurentides, puis Saint-Mathieu-du-Parc (env 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de Saint-Mathieu-du-Parc.