



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Les représentants de toutes les organisations criminelles sont attendus au Cap Noir pour rendre un dernier hommage à un homme qu'elles respectaient et avec qui elles ont toutes travaillé. Bovitch, dit le «Caméléon», probablement le meilleur faussaire de tous les temps, s'est éteint après presque trois quarts de siècles consacré et dédiés à son «talent». Ce sont ses fils Myrco et Pavlov qui ont été mandatés par la famille pour s'occuper du testament de leur père et veiller à ce que ses dernières volontés soient exhaussées comme il l'a souhaité.

Myrco et Pavlov recevront les différentes organisations après la cérémonie d'enterrement et leur remettront l'enveloppe et le coffret qui leur revient. Le «Caméléon» sera inhumé dans le cimetière du Cap Noir, il s'agissait là de l'un des souhaits du vieux Bovitch : Reposer pour l'éternité près de Martha avec qui il a partagé plus de la moitié de sa vie.

Les autorités du Cap Noir sont anxieuses, il y aura beaucoup de monde aux funérailles du «Caméléon» et de nombreuses bandes rivales y sont attendues. La plupart des auberges et tavernes ont déjà leurs chambres réservées. Des gens venants d'aussi loin que les Terres du Sud font le voyage pour ce dernier hommage, Bovitch était originaire de la cité de Darganof.

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. 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 sept organisations criminelles officielles du Monde de Bicolline.

Pour les organisations criminelles, la quasi totalité des places (15 par organisation) 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, ou par courriel une fois inscrit.

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** aux auberges et tavernes du Cap Noir. Chaque aventurier ou figurant doit avoir sa gamelle, sa choppe et devra «payer» sa nourriture et ses boissons en piécettes. Note : Il y aura possibilité de faire du change avant l'évènement.

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 Nord 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
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Organisation pratique

Figuration

Nous demandons à tous les joueurs qui animent le Cap Noir d'être arrivés **pour 15h** au plus tard. Le Duché sera accessible dès **10h** pour ceux qui veulent donner un coup de main pour figurer les derniers décors et arrangements du village.

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

Note : Nous prioriserons l'attribution de certains rôles à ceux et celles les ayant déjà incarnés lors de la Nuit de Longs couteaux de l'an 1004, il en va de soi.

Joueurs

Pour les joueurs des organisations criminelles, nous vous demandons d'arriver entre **17h** et **17h30**, car vous devez être prêt pour **18h**. Par contre, nous insistons pour que vous n'arriviez **pas avant 17h**.

Lieu d'arrivée : Débarcadère. Tous les joueurs seront amenés au village par l'Organisation. Le time-in sera lancé à **18h15** à l'aide d'un cor de brume dans le village, une fois tout le monde en place.

Avis important pour les joueurs des organisations criminelles : À partir de cette année, vos *Fiches de Population* seront identifiées et personnalisées avec le nom de votre personnage criminel. Ce qui veut dire, que votre personnage est retraçable virtuellement, si des avis de recherches venaient à être publiés par voies d'Édits ou par rapport d'exploration explicitement mené à cet effet.

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.

Le logement des organisations criminelles

En raison de la grande affluence de population pour l'enterrement de Bovitch, la plupart des chambres et auberges ont été réservés bien à l'avance, il va sans dire que les plus généreux hériteront des meilleures places. Une série de bâtiments a été réservée pour les organisations criminelles (voir légende et photos). Pour simuler ceci, les organisations, au début de l'évènement, remettront à l'organisation une bourse avec le montant qu'ils estiment juste pour dormir sous un toit décent. L'organisation ayant donné la somme la plus élevée aura le premier choix de bâtiment et ainsi de suite.

Attention : L'Organisation criminelle ayant le moins offert, se retrouvera sans bâtiment et devra négocier en jeu les dernières places et chambres disponibles dans les différents endroits d'hébergement du Cap Noir, et ce, cette fois-ci, probablement à très fort prix, connaissant la population du Cap Noir...



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Les Funérailles

Pour les funérailles du «Caméléon», la famille a demandé que tout le monde porte un brassard noir. Les frères Myrco et Pavlov ont fait savoir qu'il serait très apprécié que les couronnes de fleurs soient toutes de couleur blanche ou rouge.

Par ailleurs, pour aider la famille à traverser cette dure épreuve, un «tronc» sera accessible pour y recueillir les dons. S'en suivra un petit buffet où tous seront conviés pour boire un dernier verre à la santé de Bovitch.

Après l'ensemble des cérémonies les frères recevront les organisations pour leur remettre ce qui leur est dû.

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 soudoyer, voire éliminer, des énigmes à résoudre...

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.

Une semaine avant l'évènement, un historique de Bovitch «Le Caméléon» sera remis aux organisations criminelles, ainsi qu'une série d'informations et précisions concernant l'évènement.

Rappel : **La Main Rouge** a obtenu le contrôle du Cap Noir lors de la Nuit des Longs Couteaux 1004, elle détient la totalité du marché du *Sépium*.

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.



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

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, ainsi qu'une valeur en points (cette valeur représentant son statu au sein de son organisation). 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.

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 1006, le village du Cap Noir sera complètement représenté et sera plus grand. Toute la Vieille Ville et le Quartier Nord seront en jeu. Vous trouverez ci-après la liste de la figuration et la description du village avec un bref historique des événements de l'an 1004 ayant influencé le Cap Noir. La figuration est illimitée, nous indiquons néanmoins le nombre minimum souhaité pour chaque rôle.

Rappel : Nous prioriserons l'attribution de certains rôles à ceux et celles les ayant déjà incarnés lors de la Nuit de Longs couteaux de l'an 1004, il en va de soi.

Le Cap Noir

Le Cap Noir est 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 ».



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Historique de l'automne 1004

À cette époque là le Cap Noir était sous le contrôle d'une milice impériale composée d'anciens soldats du Bataillon des Haches Grises d'Ekengrad y étant installés depuis 4 ans. Cette milice 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 pour y 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 laissaient entendre à qui le voulait bien, que le régent était acheté par les « puissants » du Cap Noir et que tout le monde y trouvaient son compte. Mais le malheur le frappa lorsque son épouse fut enlevée par une bande de malfrats sans scrupule lors de l'automne 1004, au service, paraît-il, d'un Émir de la Cité des Sables. Depuis lors, nous n'avons plus jamais plus entendu parler de lui, il a disparu.

Au cours de ce même automne, une sanglante émeute éclata après divers incidents, impliquant notamment la famille Dardenne, le point de non-retour fut franchi avec la mort d'Ugolin le fils du marchand Fritz Lieberung. Au cours de cette nuit d'émeute, l'auberge du vieux bouc fut rasée par les flammes, tuant la plupart de la famille Dardenne. La colère des villageois fut d'une telle ampleur que la plupart des soldats de la Milice furent lapidés.

Depuis lors, le Cap Noir n'a plus vu l'ombre d'un soldat impérial. La sécurité et la régence y sont assurées par un groupe de fiers à bras travaillant pour La Main Rouge. Avec le contrôle de La Main Rouge sur le Cap Noir, le marché des «*Sépiumerie*» a littéralement explosé et la population a nettement augmentée dans la région.

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. Sa *Sépiumerie* 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 frères Siegfried apprécient grandement ce confort et profitent de la proximité de l'emplacement d'Ali.

Sa fumerie est sans conteste la plus populaire du Cap Noir, la qualité du *Sépium* d'Ali en est sans doute la raison.

Figurants : 2-4 (Ali et ses associés)

Lieu : 1^{er} étage, Cabane voisine du Vieux Ruffian (Cabane à Claire).

Tâches : Tenir la *Sépiumerie*, veiller à ce que les approvisionnements en *Sépium* entrent toujours et pour ses associés : gérer les différents marchés d'Ali.



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Le manoir du Régent

Certainement la bâtisse la plus imposante du Cap Noir, construite avec les importants profits des activités qui s'y brassent, elle abrite la suite du Régent, les chambres de son personnel, le baraquement de ses hommes, ainsi que le cachot. Le Régent vit dans le luxe. Une quantité impressionnante d'objets de valeurs aux provenances douteuses ornent sa demeure.

Le Régent n'est pas homme à rire, il a été mandaté par La Main Rouge et est grassement payé par celle-ci pour garder le contrôle du Cap Noir. Il n'hésite pas à utiliser la manière forte pour régler les différends.

Figurants :

Fiers à Bras : 15 à 20

Personnel : 5

Régent : 1 (Rôle déjà pris)

Lieu : Cabane Impériale de Gorghor Baey.

Tâches : Maintenir l'ordre en ville, collecter les «*Sépiumeries*», collecter les commerces et régler les tracas quotidien de la population du Cap Noir.

Équipement : Les hommes du Régent, ont gardé l'armement de l'ancienne milice impériale et sont relativement bien équipés comparés à la population.

Armure : Jusqu'à 3 points de protection

Armes : Armes normalement autorisés pour le scénario, plus les armes de 1m10 à 1m50 ainsi que les hallebardes de l'ancienne garnison.

La maison de jeu des frères Siegfried

Cela fait maintenant quelques années que les frères Siegfried sont installés. Le village était, à l'époque, mitigé quant à leur établissement, mais il est dorénavant bien implanté et une source de travail pour de nombreux habitants et habitantes. Il abritait également au 2^e étage l'ancien bordel de feu Dame Yolande, battue à mort par les miliciens lors des émeutes de 1004. À sa mort, les frères Siegfried étendirent leur maison de jeu à tout le bâtiment, transformant l'ancien bordel en salon privé pour les gros joueurs. Ils gardèrent les filles de Dame Yolande et leur offrirent du travail comme «entraîneuse» pour les salons privés.

Nul ne peut contredire l'argument économique d'un tel commerce. Les étrangers jouent beaucoup et font rouler 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 : 8-14 Les frères, le personnel, les filles et quelques habitués (Quelques rôles sont déjà pris)

Lieu : Vieux Ruffian

Tâches : Faire rouler la maison de jeu, s'occuper des paris et aller chercher des joueurs.



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

La Sépiumerie : Les Larmes d'Améthyste

Cette *Sépiumerie* est au centre de bien des conversations. Il s'agit de la plus grosse *Sépiumerie* du Cap Noir, elle y a été bâtie il y a un peu moins d'un an. Ce sont surtout ses tenanciers qui font que l'on en parle autant. Les Larmes d'Améthyste est tenue par une famille d'elfes noirs au charisme troublant. Les rumeurs colportent qu'ils sont là pour négocier le marché du *Sépium* pour l'ensemble de Nasgaroth, d'autres rumeurs parlent plutôt d'un groupe d'assassins spécialisés en attentes pour un contrat commandé par une personne influente.

Bien d'autres bruits circulent à leur sujet, mais ceci n'empêche pas leur *Sépiumerie* d'attirer bien du monde. Mais ils se sont fait également des ennemis au Cap Noir, pour ne pas nommer le Frère Supérieur Jacques de la congrégation des frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier, qui ne voit en eux que des œuvres du Démon qu'il faudrait purifier par le feu. Le frère Jacques est un de ces fanatiques qui ne reculent devant rien, d'ailleurs, plusieurs chuchotent qu'il est à l'origine du passage à Tabac de Dame Yolande lors des émeutes de 1004.

Figurants : 4 à 6 elfes noirs, 4-6 consommateurs de *Sépium*.

Lieu : Granog du Fhain

Tâches : Tenir la *Sépiumerie* et veiller aux occupations privées de la famille.

La Sépiumerie : Le Moulin Bleu

Ouverte depuis quelques mois par un couple d'Argannais ayant fui les grands cataclysmes, cette modeste *Sépiumerie* essaie de se faire une place et un nom. Leurs prix sont des plus bas, de plus ils offrent à leur client des «Smirgueul» séchés, sorte de vers hallucinogènes extrêmement forts. Quelques miséreux du refuge disent qu'à leur arrivée au Cap Noir ils étaient trois, mais à part les dires de ces vanupieds, nous n'avons toujours vus que deux personnes opérer le Moulin Bleu.

Figurants : 2 tenanciers, 2 clients et 1 chasseur de vers.

Lieu : Moulin Bleu

Tâches : Tenir la *Sépiumerie*, s'approvisionner en «Smirgueul» et toujours veiller à avoir les prix les plus bas du marché

Le Bazar d'Altazar

Avec l'expansion du Cap Noir, de nombreux marchands sont venus y ouvrir commerce. Altazar est tout un personnage. Véreux, arnaqueur, grossier et vicieux, il n'a rien pour plaire, pourtant ses affaires marchent très bien. Il faut dire qu'il peut tout se procurer, pourvu que vous ayez les finances nécessaires pour le combler. Il a déjà fait plusieurs offres d'achat à Fritz Lieberung, mais ce dernier les a toutes refusées.

Figurants : Altazar (Rôle déjà donné) et un vanupied.

Lieu : Troll aux Trousses

Tâches : Tenir la boutique, gérer l'arrivée des convois et réussir à convaincre Fritz de vendre son commerce.



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Le cimetière du Cap Noir

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. À l'époque, l'idiot du village aimait y flâner, paix ait son âme, l'on y maintenant de temps à autre son père, Fritz Lieberung, qui vient se recueillir sur sa tombe.

Figurants : aucun

Lieu : 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 voyageurs et aux plus démunis. 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. De nos jours, la congrégation est toujours dirigée par le Frère Supérieur Jacques. Celui-ci a déclenché une véritable croisade au Cap Noir pour expulser du village les tenanciers de la *Sépiumerie Les Larmes d'Améthyste*. Il considère les tenanciers : [...] *comme de véritables enfants du Démon, qui n'ont pas leur place dans les jardins de Dieu...*

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 au refuge de la congrégation. 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.

L'ancien moulin

L'ancien moulin ayant appartenu à un dénommé Verunschvel a été repris par un couple de boulangers qui assurent à lui seul toute la production de pain du Cap Noir. Ils sont d'ailleurs actuellement à la recherche d'un ou plusieurs aides boulangers pour être apte à fournir à la demande.

Figurants : 2 (couple de Boulangers) + 1 ou 2 apprentis.

Lieu : Cabane d'homologation

La cave des moines trappistes

Cette ancienne distillerie des moines trappistes est de nos jours une taverne très fréquentée du Cap Noir. Toutes les affaires qui s'y brassent sont sous le contrôle de Goran «Le Putois». N'y entre pas qui veut et ne ressort pas tous ceux qui y sont entrés...Elle n'est ouverte aux clients que de nuit très tard.

Figurants : 6 à 10 (Des hommes du putois, Tavernier et Serveuses)

Lieu : Cabane des escots



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

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 nouveaux tenanciers tiennent bien les rênes de l'établissement. Aujourd'hui, le village a encore grossi et la clientèle ne manque pas. L'auberge demeure néanmoins assez animée. On y mange toujours bien, l'alcool y coule à flots et comme toute bonne auberge qui se respecte, il s'agit du meilleur endroit pour entendre ou colporter toutes sortes d'histoires rocamboliques.

Figurants : 8-12 (Couple de Tenanciers, personnels de l'auberge et clients)

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.

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. La mort d'Ugolin, son fils unique, lors de émeutes en 1004 l'a beaucoup atteint, Il ne travaille plus autant qu'avant, même si sa boutique est encore ouverte quelques heures par jours. Ce qui a eu pour effet de voir se développer d'autres comptoirs marchands.

Figurants : 1 à 2, Fritz (rôle donné) et un membre de la famille.

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

Tâches : Assurer le commerce de la boutique.

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. Les graves événements de 1004, elle les avait prédits. 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
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

L'auberge du Vieux Bouc

Tenue à l'époque par la bouillonnante famille Dardenne, dont la réputation n'est plus à faire, elle fut incendiée par la milice en place lors des émeutes de 1004. Plusieurs membres de la famille y perdirent la vie. Pendant plus d'un an, les décombres calcinés restèrent là comme un rappel macabre des événements. L'année dernière, est des fils Dardenne, aidé de sa femme et ses enfants, décida de rebâtir le commerce de son paternel. Il s'agit de Julius Dardenne et il n'y a aucun doute, il est le digne fils de son père... Le jour de l'inauguration 12 personnes finirent sur les brancards des frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier! Inutile de vous en dire plus sur l'établissement, vous verrez de vous-même.

Figurants : La famille Dardenne, minimum 6 (le père, la mère et les enfants)

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 au cachot trop souvent.

Le bouquiniste

«Peuck» est un ancien archiviste de Claircastel qui du jour au lendemain laissa tout derrière lui (à part quelques centaines d'ouvrages précieux) et parti s'installer au Cap Noir! Recherché par les autorités d'Andore, il n'est pas pressé de quitter le Cap Noir où il y a élu domicile de façon définitive et contribue à sa manière, à l'étude et à la recherche d'objets de valeur pour différents «clients».

Figurants : «Peuck» et sa recherchiste.

Lieu : Petite cabane (Lidoch)

Tâches : Mener à bien les différentes recherches qu'on lui donne, toujours à l'affut et en quête d'ouvrages rares.

Les Délices d'El-Nail

Il s'agit d'un petit café tenu par Rachid El-Bahas et son épouse Leyla. À l'époque ils travaillaient tous les deux pour Vidac, mais quand ce dernier quitta l'auberge du Cap Noir, ils décidèrent de changer de vie et d'ouvrir ce petit commerce où l'on peut prendre les meilleurs cafés tout en jouant aux échecs. Rachid El-Bahas a été longtemps en charge des plantations quand il travaillait pour Vidac. Bien qu'encore régulièrement sollicité, notamment par La Main Rouge, pour superviser la protection des plantations, ce dernier a décliné toutes les offres jusqu'à présent.

Figurants : 2 : Rachid et son épouse.

Lieu : Petite cabane près de la Lice

Tâches : Tenir le Café.

Le refuge de la Petite misère

C'est un refuge bâti par la congrégation des frères et sœurs de Saint-Thomas de Bridier pour les pauvres et les pestiférés du Cap Noir. Plusieurs d'entre eux travaillent dans les plantations de *Sépium* qui se trouvent dans la région, mais cela, ils le nieront tous.

Figurants : Voir population Cap Noir

Lieu : Une des cabanes du quartier Salmarak

Tâches : Lépreux, paysans et pestiférés.



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

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 refuge que les clients des différentes tavernes et auberge, les joueurs accros de la maison des frères Siegfried, mais également des voyageurs, des charlatans, des fossoyeurs, 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. Pour tous ces rôles, des maisons d'habitations sont à disposition dans le cap noir, en voici la liste :

1. Petites cabanes Lambertrand
2. Maisons des ambulanciers près de la Taverne
3. Cabanes dans le quartier écossais
4. Cabane de la Flamme Noire
5. Cabane Ranger
6. 2^e de la Cabane à Claire



La Nuit des Longs Couteaux
Les funérailles du «Caméléon»
Samedi 15 au dimanche 16 juillet 2006

Modalités pratiques concernant l'inscription

Pour s'inscrire il faut :

- Avoir **18 ans**, et être libre du **samedi 15 juillet à 17 heures** au **dimanche 16 juillet** à l'aube.
- Être un membre d'une organisation criminelle enregistrée pour être joueur (note inscription avec accord des chefs de chaque organisation) (15 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 (pour les membres) est de **50\$** pour les joueurs et **35\$** pour les figurants, comprenant l'inscription, les repas et boissons lors de la nuit et un déjeuner le matin. Pour les non-membres le prix est de **65\$** pour les joueurs et **50\$** pour les figurants.
- **Se préinscrire par courriel, et nous faire parvenir le bulletin d'inscription avant le 10 juillet 2006 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 coté 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.