



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Le Cap noir est en effervescence. La population s'active pour les préparatifs du grand jour. Le centre-ville a prit ses allures de fêtes, commerçants et aubergistes renippent et retapent leurs établissements en vue des gens qui vont déferler à l'occasion de ce mariage qui fait déjà beaucoup parler de lui. Et pour sûr! Les mariés ne sont rien de moins que Goran le Putois et Margareth la Louve, richissime héritière de Ladislas le Terrible, grand duc de Kintzheim.

De très nombreux invités de marques et de moins bonnes réputations ont été conviés à la cérémonie et ce, à la plus grande joie des tenanciers du Cap Noir qui ne tarderont pas à annoncer complet.

Selon certaines rumeurs, cette union peu banale serait en quelques sortes la garantie d'une importante entente prise entre certaines organisations criminelles et les hautes instances de Kintzheim.

Les autorités de Kintzheim vont-elles fermer les yeux sur les agissements douteux de certaines organisations? Le renversement de l'Empereur a-t-il été déclenché? Kintzheim est-elle sur le point de se révolter? Autant de questions sans réponses qui alimentent les nombreux ragots entourant ce mariage qui, tenez le vous pour dit, ne passera pas inaperçu.

Quoi qu'il en soit, tractations, complots et arnaques seront au rendez-vous, mais cette fois-ci, sur fond de dentelle, satin et belles promesses.

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 260 joueurs maximum réparti dans la figuration du Cap Noir (140) et dans les 8 organisations criminelles officielles du Monde de Bicolline (120).

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.

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



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

du Cap Noir. Les pavillons décorum sont autorisés et seront installés dans la **vieille ville**, tant ceux des figurants que des joueurs.

Tous les Membres du Duché, inscrits (paiement reçu) avant la date limite, se verront de plus octroyé une *Fiche de Population* sur place, fiches qu'ils leurs permettront de diversifier ou faire fructifier leur champ d'action virtuel.

Organisation pratique

Figuration

Nous demandons à tous les joueurs qui animent le Cap Noir d'être arrivés **pour 12h** au plus tard. Le Duché sera accessible dès **vendredi** 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.

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 1006, il en va de soi.

Note : Aucunes armes, excepté les dagues et les poignards ne devront être amenées sur le terrain. Les rôles ayant accès à des hallebardes ou des piques devront communiqués avec le comité jeu.

Joueurs

Pour les joueurs des organisations criminelles, nous vous demandons d'arriver entre **16h** et **16h30**, car vous devez être prêt pour **17h**. Par contre, nous insistons pour que vous n'arriviez **pas avant 16h**.

Lieu d'arrivée : Débarcadère. Ensuite, vous allez indiquer votre présence à l'auberge. Tous les joueurs seront amenés au village par l'Organisation. Le time-in sera lancé à **17h30** à l'aide d'un cor de brume dans le village, une fois tout le monde en place.

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 (moins de 30 cm)
- ? Arbalète de poing (illégal au Cap Noir... à amener à vos risques...)
- ? 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 le mariage du Putois et de Margaret la Louve, la plupart des chambres et auberges ont été réservés bien à l'avance. Toutefois, Goran le Putois étant un homme avisé et ayant à cœur le bien-être de ses invités, il fit réserver quelques-unes des meilleures chambres du Cap Noir.



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Des bâtiments ont été réservés pour les organisations criminelles (voir légende et photos). Pour simuler ceci, les organisations criminelles, 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 : Les organisations criminelles ayant le moins offert, se retrouveront sans bâtiment et devra négocier en jeu les dernières places et chambres disponibles dans les différents endroits d'hébergement du Cap Noir, et ce, probablement à très fort prix, connaissant la population du Cap Noir...

Les noces

Comme chacun sait, qui dit noces dit banquet et festivités. Et ce mariage ne saurait faire exception à la règle. Aussi, vu le nombre important d'invités qui sont attendus pour ce mariage, les places de choix lors de cette fête se feront rares et seront des plus courues.

Connaissant le goût notoire de la Louve pour le luxe et l'argent, on ne peut se surprendre de voir les tables d'honneur être réservées à prix d'or.

Et comme tout mariage, ces noces se veulent un évènement heureux, faste et festif. Aussi, la Louve et sa suite ne sauraient tolérer mines sombres, vêtements tristes et mains vides de cadeaux...

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

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

Les armes (dagues ou poignards) ne peuvent pas être volées. Une arbalète de poing ne pourra être confisquée que par la milice. En fin de scénario, les arbalètes de poing seront bien



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

évidemment remises (*biens personnels*), mais les solars et piécettes seront quant à eux perdus (*biens de Bicolline*).

La mort et les soins

Chaque organisation criminelle pourra acheter des parchemins de guérison au coût de 7 solars chacun et des sabliers de guérison pour 250 solars chacun. Notez que les parchemins non-utilisés peuvent être utilisés dans un autre scénario ou à la Grande Bataille. Attention, prenez en bien soins car il s'agit de vos seules sources de soins personnels et ils peuvent être volés. 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 qui est l'auberge du Cap Noir. Une fois au «camp des morts», vous attendrez qu'un membre du comité jeu vienne vous assigner une place dans la figuration. Vous n'avez qu'à y attendre en tant que client. Un membre du comité jeu ne tardera pas à venir vous voir.

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».

En dehors des sabliers et des parchemins, 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.

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 ».

Sauf qu'après les évènements tourmentés de l'année précédente, les autorités de l'endroit, incarnées officiellement par le Régent et sa garde, se firent un devoir de rétablir un semblant d'ordre dans la ville du Cap Noir. Et bien que le mariage à venir annonce son lot d'incidents, ils n'entendent pas déroger à leur ligne de conduite, imposant un calme qui, bien que tout relatif, est considéré indispensable à la prospérité de la ville. Ainsi depuis quelques mois, la garde du Cap Noir limite-elle les entrées et sorties de ses habitants une fois la nuit tombée, appliquant avec l'appui de la population locale, un couvre-feu facilitant leur tâche de «contrôle» du Cap Noir. Et il ne faudrait pas s'attendre à un relâchement de ce zèle soldatesque lors du mariage, à moins d'une permission spéciale étant donné la nature particulière de l'évènement.



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Ladislav le Terrible, soucieux de l'état des lieux à l'arrivée de sa fille, envoya Kruber le Couperet, vieil ami à lui et surtout ancien commandant des Haches Grises d'Ekengrad, bataillon démobilisée il y a déjà plusieurs années et dont plusieurs soldats s'engagèrent dans la milice du Cap Noir. Sa mission, outre que d'épauler le Régent dans sa tâche de contrôle et de maintien de la paix au Cap Noir, est qu'il n'arrive rien de fâcheux à la mariée.

La figuration

Pour la Nuit des Longs Couteaux 1007, le village du Cap Noir sera une fois de plus complètement représenté. 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 1006 ayant influencé le Cap Noir. La figuration est limitée à 140 joueurs.

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 1006, il en va de soi.

La maison d'Ali le maître des rêves

La réputation d'Ali n'est plus à faire au Cap Noir. Sa *sépuimerie* est certainement la plus populaire et la plus achalandée du village et les affaires vont bien pour lui et ses associés. Voisin des frères Siegfried, la compétition se fait toutefois féroce au Cap Noir. Avec le Moulin Bleu qui ne cesse de lui damer le pion sur les prix du *sépium*, Ali commence quand même à craindre que sa clientèle lui file entre les doigts. Surtout que sa récolte de *sépium* fût des plus désastreuse cette année, ses réserves de *sépium* diminuant dangereusement. Il soupçonne même ses rivaux d'y être pour quelque chose...

Figurants : 2-4 (Ali et ses associés)

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

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

Le manoir du Régent

On dit que les événements de l'an 1006 furent très difficiles pour le régent et le moral sa garde. Aussi, voulant se « rapprocher » de la population, décida-t-il de déménager ses pénates au cœur du Cap Noir, dans l'une des grandes maisons bourgeoises où il avait l'habitude de résider il y a de ça quelques années, sied à l'établissement des frères Siegfried. Offrant pour l'occasion le logis à Margaret la Louve, le régent, avec l'aide du Couperet, entend bien empêcher tout désagrément qui pourrait importuner sa richissime invitée.

Figurants :

Gardes du Régent : 15

Personnel : 2

Régent : 1 (Rôle déjà pris)

Lieu : Cabane de Brabancourt.

Tâches : Maintenir l'ordre en ville et régler les tracas quotidien de la population du Cap Noir.

Équipement : Cordes, menottes, lanternes.



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Armure : Toutes armures autorisées, aucun bouclier.

Armes : Armes autorisés : hallebardes et piques seulement.

La maison de jeu des frères Siegfried

L'argent coule à flot au Cap Noir et les frères Siegfried comprennent très tôt comment tirer profit de cette manne. Leur tripot, sûrement l'un des établissements les plus achalandés de tout le village, attirent bon nombre de voyageurs, riches marchands et têtes brûlées venus tenter leur chances aux cartes et aux dés. La maison des frères Siegfried est un endroit de fête où les mises à tabac et les pertes excessives sont vite oubliées sous les soins attentionnés de l'humeur entraînée des deux frères et de leurs entraîneuses dévouées.

Mais bien que les frères Siegfried soient reconnus pour leur entregent et leur bonacité, on se surprend à les voir de forte mauvaise humeur suite à l'annonce du mariage, un événement qui pourtant annonce son lot d'invités de marque aux bourses bien remplies. Prétextant un voyage dans l'ouest du royaume, ils quittèrent prestement le Cap Noir il y a quelques jours, promettant l'arrivée rapide d'amis venant prendre en charge la maison de jeu.

Figurants : Les deux amis des frères, 4 croupiers, les filles (4-6) et quelques habitués (4-8)

Lieu : Vieux Ruffian

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

La Sépiumerie : Le Moulin Bleu

Malgré des débuts modestes, les tenanciers du Moulin Bleu firent en sorte qu'en peu de temps, la *sépiumerie* devint un endroit prisé du Cap Noir et ce, en grande partie grâce à leurs prix qui sont les plus bas et l'engouement suscité par leurs «Smirgueul» séchés, sorte de vers hallucinogènes extrêmement forts. Depuis quelques mois, l'affluence est telle que les tenanciers parlent maintenant d'agrandir leur *sépiumerie* et d'en faire l'établissement numéro un de la ville, au grand dam d'Ali qui ne voit pas cette compétition d'un bon œil.

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

Depuis un an, les affaires furent difficiles pour Altazar. Après les pertes quasi-insurmontables occasionnées par les déboires des funérailles du Caméléon, son état de santé se détériora rapidement, tout comme son caractère déjà vitriolique. Suite à de nombreux accrochages avec les autorités du Cap Noir, il en vint même à devoir déménager ses quartiers près du refuge de la Petite-Misère afin d'y continuer tant bien que mal son commerce.

Figurants : Altazar (Rôle déjà donné) et quelques comparses.

Lieu : MacRae

Tâches : Tenir la boutique et tenter de relancer son commerce



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Le cimetière du Cap Noir

Le cimetière, suite aux mesures draconiennes prises par le Régent, est devenu un endroit calme et peu fréquenté mis à part quelques visiteurs et Fritz, qui vient de temps à autre prier sur la tombe de son fils.

Figurants : aucun

Lieu : Près de la fosse aux monstres

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

Véritable phare de foi et de vertu au milieu du Cap Noir, le couvent de Saint-Thomas de Bridier est devenu au fil des ans une institution fortement appréciée par la population locale et par les visiteurs cherchant gîte et réconfort spirituel. Assurant les soins au village du Cap Noir, le couvent est encore dirigé par le frère supérieur Jacques, homme de foi qui n'a de cesse dans sa croisade contre le mal. Mais quelle ne fût pas sa surprise quand un beau matin d'hiver, faisant la récolte hebdomadaire de la dîme comme à son habitude, il s'aperçut que celui qu'il croyait être une pure incarnation du vilain, les elfes noirs des *Larmes d'Améthyste*, avait disparu, emportant tout ce qu'ils avaient pu et laissant derrière eux une *sépiumerie* vide. Tout d'abord soulevé d'allégresse, le frère supérieur sombra peu à peu dans le désespoir, y voyant la fin d'une quête longue et éreintante le laissant maintenant complètement aveugle sur la forme prochaine que prendrait le démon dans cette ville où les tentations et les vices ne manquaient pas.

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. Bien que leur commerce semblait être des plus viables, le malheur c'est abattu sur le couple d'artisans. Aldebert dit La Toque, boulangier de métier, ne put résister aux tentations du Cap Noir, se retrouvant maintenant derrière les barreaux pour vente non-autorisée de sépium et laissant sa femme Hildegarde seule au fourneau.

Figurants : 2 (la boulangère et son mari) + 1 ou 2 apprentis.

Lieu : Cabane d'homologation

Tâches : Tenir la boulangerie, faire les commissions pour la boulangère.

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». Ouvrant normalement ses portes que plusieurs heures après le coucher du soleil, on s'attend à ce qu'elle regorge de vie en cette nuit de nocce qui s'annonce mouvementée.

Figurants : 6 à 10 (Des hommes du putois, Tavernier et Serveuses), 4-8 clients.

Lieu : Cabane des escots



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

L'auberge du Cap Noir

Appartenant anciennement aux célèbres Vidac et Bonemine, l'auberge fut reprise par une petite famille du Cap Noir. Aujourd'hui, les nouveaux tenanciers tiennent bien les rênes de l'établissement, le village ayant encore grossi et la clientèle ne manquant pas. 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 rocambolesques, comme celle stipulant que, bien que disparus depuis longtemps, la famille de Vidac trainerait encore dans les environs...

Figurants : 8-12 (2 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 est de notoriété publique que Fritz est maintenant un homme aisé et ambitieux, ayant accumulé avec le temps une quantité respectable d'objets de valeur et de solars. La venue de Margaret la Louve au Cap Noir et ses noces avec Goran le Putois sont d'autant plus des bonnes nouvelles pour lui et son commerce qu'il attend incessamment des arrivages de grandes valeurs en provenance de la capitale qu'il compte bien liquider lors de ces noces.

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 était au Cap Noir depuis longtemps, son don de voyance lui ayant été transmis par sa grand-mère maternelle. La population allait de temps en temps la consulter pour avoir de bons conseils. Mais voilà que depuis quelques temps, la vieille dame se comportait de drôle de façon, sortant tard le soir, criant dans la nuit du Cap Noir des visions d'apocalypses et de mort, admonestant les habitants qui ne tardèrent pas à la considérer comme dérangée, n'osant plus la quérir pour ses services ni s'en approcher de trop près.

Les semaines ont passées et on n'a plus vu Irma depuis près d'un mois. Alerté par l'aide de celle-ci, la nièce d'Irma, possédant elle-même quelques dons de clairvoyance, s'en vint au Cap Noir afin de voir ce qu'il était devenu de sa tante, habitant les appartements de celle-ci durant son séjour.

Figurants : 1-2 : la nièce d'Irma et l'aide d'Irma.

Lieu : Petite cabane (de Jacques)

Tâches : Enquêter sur la disparition d'Irma, 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 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

L'auberge du Vieux-Bouc et sa morgue

Les Dardenne, voyant leurs clients se faire rare et cherchant un moyen rapide de s'enrichir, décidèrent suite aux incidents de l'an passé d'ajouter une corde à leur arc et de recycler une partie de leur auberge dans une entreprise qui leur serait plus profitable.

Tenue par la bouillonnante famille Dardenne dont la réputation n'est plus à faire, ce qui fût durant longtemps une auberge à la réputation douteuse se transforma en Service funéraire du Cap Noir. Brancardeurs, embaumeurs et croque-morts, ils développèrent rapidement une certaine expertise en la matière, faisant de la récolte et du «traitement» des morts une priorité lucrative, offrant à la population locale le luxe de venir contempler leurs défunts tout en dégustant une bouteille issue des réserves du père Dardenne.

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

Lieu : Bâtiment des greffes (rouge)

Tâches : Tenir le bar, organiser la récolte des cadavres et leur entreposage, trouver des poux aux tenanciers de l'auberge du Cap Noir, essayer de ne pas se retrouver au cachot trop souvent, tenir et entretenir la morgue et les quelques place à dormir qu'ils peuvent y louer...

Le culte d'Ibrahim Goubehlé, ou l'église des Chérubins

Personne ne se rendit compte au début de leur arrivée. Quelques hommes et femmes vêtus en pèlerins, débarqués au Cap Noir au début du printemps et s'installant dans l'ancienne maison de l'ermite, maintenant vacante. Mais on en vint vite à les remarquer, se promenant en ville tout habillés de rouge et prêchant la bonne parole et l'accès à Dieu par l'intermédiaire de danses extatiques et par l'amour inconditionnel de son prochain. Mené par un mystérieux gourou du nom d'Ibrahim, on dit qu'ils viennent de Ghoria, s'étant sauvé des persécutions du Saint-Siège et voyant dans le Cap Noir un terreau fertile pour ce qu'il considère comme « *une révélation divine qu'il faut partager à nos frères et sœurs de la Vraie Foi devant enfin ouvrir leurs cœurs pour accueillir cette grande vérité...* »

Figurants : 3-6 (Ibrahim et quelques fidèles)

Lieu : Cabane de Tératos

Tâche : Prêcher la *Révélation* et inviter la population du Cap Noir à se joindre à vous.

Les Délices d'El-Naïl

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.

Tenant tant bien que mal de mener une vie tranquille, l'ébullition constante du Cap Noir leur pèse peu à peu. Des mauvaises langues vont même jusqu'à dire qu'ils chercheraient à se départir de leur café pour déménager dans un village plus tranquille... Dernièrement, une missive de la Cité des Sables leur annonça l'arrivée d'un de leur cousin, porteur de nouvelles importantes.

Figurants : 2 (Rachid et son épouse)

Lieu : Petite cabane près de la Lice

Tâches : Tenir le Café.



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

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. On soupçonne plusieurs d'entre eux de travailler dans les champs de *sépium* lors des récoltes, mais il est toujours difficile d'en avoir la preuve. Endroit que les habitants du Cap tentent d'éviter le plus possible, on trouve quand même quelques âmes charitables prêtes à leur apporter nourriture et réconfort.

Figurants : Voir population Cap Noir

Lieu : Une des cabanes du quartier Salmarak

Tâches : Lépreux, paysans et pestiférés.

La prison du Cap noir

C'est suite à l'arrivée du détachement impérial que les habitants du Cap noir eurent la surprise de voir aménagée dans ce qu'ils pensaient être la nouvelle demeure du Régent la prison municipale. Se voulant avant tout un lieu d'attente pour un futur transfert, les prisonniers n'y restent jamais bien longtemps, que se soit à cause des convois partant de temps à autres vers les prisons de Kintzheim ou bien dû à l'œuvre de la nouvelle potence que fit construire le commandant impérial nouvellement arrivé. Et bien que ce soit le Régent qui soit en charge de la prison, c'est plutôt au Couperet que l'on semble devoir la renaissance de cette institution et de son roulement exemplaire. Car depuis sa réouverture, la prison est devenue fort fréquentée.

Figurants : 20-25 (un commandant de la garde, gardes impérial, prisonniers)

Lieu : Cabane Gorghor

Tâches : Assurer le maintien de l'ordre dans la prison et la sécurité au Cap Noir.

Équipement : Cordes, menottes, lanternes.

Armure : Toutes armures autorisées, aucun bouclier.

Armes : Armes autorisées : hallebardes et piques seulement.

Au Bognat Blanc

De retour après plusieurs années d'absence au Cap Noir, les frères et sœurs Barantes ont débarqué il y a de ça quelques mois à bord de leurs caravane. Gitans dans l'âme, ils ont ouvert pour la saison un comptoir d'herboristerie où l'ainé, Inigo, vend ses talents, parfois douteux, d'apothicaire. Mais les habitués de l'endroit n'y vont que rarement pour des rhumatismes...

Comme la plupart des habitants du Cap Noir, la famille est friande de jeu et d'argent. Le Bognat Blanc, une fois la nuit tombée, fait office de maison de pari pour des combats illégaux organisés par les sœurs Barantes. Bien qu'illégaux, ces combats sont passablement tolérés par les gardes ayant été préalablement soudoyés...

Figurants : 6-8 (2 frères et 2 sœurs Barantes, 2-4 hommes à tout faire)

Lieu : Cabane à droite des Escot

Tâche : Tenir la boutique, organiser les paris, éviter la prison.

Les plantations

Le Cap Noir possède d'importants champs de sépium. Mais contrairement à la normale, le printemps fût des plus clément cette année, permettant ainsi de devancer les récoltes de



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

quelques semaines. C'est donc leur devoir accompli que la plèbe du Cap Noir attend le mariage à venir.

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 soixantaine de places sont disponibles. Pour tous ces rôles, des maisons d'habitations sont à disposition dans le cap noir, en voici quelques exemples :

1. Petites cabanes Lambertrand
2. Maisons des ambulanciers près de la Taverne
3. Cabanes dans le quartier écossais
4. Cabane Dragoniers
5. Cabane autour de la lice
6. 2^e de la cabane à Claire



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007





La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Légende de la carte du village

- C1** : Bâtiment réservé à une organisation criminelle (Cabane Troll au Trousse)
- C2** : Bâtiment réservé à une organisation criminelle (Cabane Sombres Lames)
- C3** : Bâtiment réservé à une organisation criminelle (Cabane Sombres Lames)
- C4** : Bâtiment réservé à une organisation criminelle (Cabane du mage Owen)
- C5** : Bâtiments réservés à une organisation criminelle (2^e de la Légion et 2^e de la Rédemption)
- C6** : Bâtiment réservé à une organisation criminelle (Salmarak)
- A** : Ali le maître des rêves (Cabane de Claire)
- R** : Manoir du Régent (Cabane de Brabancourt)
- PR** : La prison (cabane de Gorghor)
- S** : Maison des frères et Siegfried (Vieux Ruffian)
- LA** : La *Sépiumerie* : Les Larmes d'Améthyste (Fhain)
- MB** : La *Sépiumerie* : Le Moulin Bleu (Moulin Bleu)
- BA** : Le Bazar d'Altazar (Cabane cartier des Écossais)
- C** : Cimetière (Fosse aux monstres)
- CO** : Couvent des sœurs de Saint-Thomas de Bridier (PDF)
- M** : Ancien Moulin (Cabane d'homologation)
- CT** : Cave des Moines trappistes (Cabane Escot)
- AC** : Auberge du Cap Noir (Vieille Taverne)
- BB** : Le Bognat Blanc (Cabane de la Légion)
- CI** : Le Culte d'Ibrahim (Cabane de Tératos)
- FL** : Le comptoir marchand de Fritz Lieberung (Lambertrand)
- V** : Madame Irma la Voyante (Cabane de Jacques)
- MVB** : Morgue du Vieux Bouc (Greffes)
- DN** : Aux Déllices d'El-Nail (Cabane à côté de la Lice)
- PM** : Refuge de la petite misère (Cabane près de Salmarak)
- P** : Population du Cap Noir : Petites cabanes Lambertrand, Maisons des ambulanciers près de la Taverne, Cabanes dans le quartier écossais, 2^e de la Cabane à Claire, Cabane à Moko, Tour de Dragonniers, Cabane, Némésis 1^{er} étage.



La Nuit des Longs Couteaux 1007

« Pour le meilleur et pour le pire, jusqu'à ce que la mort vous sépare. »

Samedi 21 au dimanche 22 juillet 2007

Modalités pratiques concernant l'inscription

Pour s'inscrire il faut :

- Avoir **18 ans**, et être libre du **samedi 21 juillet à 16 heures** au **dimanche 22 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 **85\$** pour les joueurs et **55\$** 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 **95\$** pour les joueurs et **65\$** pour les figurants.
- **Se préinscrire par courriel, et nous faire parvenir le bulletin d'inscription avant le 13 juillet 2007 au plus tard.**

○

Pour nous joindre

E-mail : info@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Inscription et administration : (819) 532-1074
Comité Jeu et 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.