

Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

Bellegrave, village situé sur les abords de la mer intérieure du Berkwald parfois connue sous le nom de l'œil du Chat, a toujours connu son lot de voyageurs et de commerçants ambulants. Situé au long de la route commerciale liant le Schaanwald jusqu'aux côtes de Trisen, Bellegrave a toujours été un arrêt quasi-obligatoire pour ceux désireux de prendre la route moins pratiquée de l'Ouest. Au fil des ans, le village a prospéré, tirant d'une part sa subsistance des pêches abondantes de l'œil du Chat et d'autre part du commerce amené par le va et viens des caravanes marchandes de Trisen, de Svirin et de l'Empire.

Avec la fin de la glaciation il y a quelques années, de riches investisseurs étrangers ont vu un potentiel dans le développement de la route commerciale vers Trisen, et naquit ainsi les maisons de jeu et (dit-on) des sépiumeries de haute qualité ouvertes seulement à qui connaît les bons contacts. Le vice s'installa à Bellegrave, et comme toute ville prospère, tôt ou tard elle sût attirer l'attention du monde interlope.

Dans les derniers mois, certains investisseurs pour le moins louches, ont commencé à acheter certaines des demeures et bâtiments de la région à fort prix, allant parfois même jusqu'à «convaincre» de façon musclée les propriétaires. Le crime s'était bel et bien installé dans le village.

Les autorités locales sont sur le qui-vive, mais comme les organisations implantées dans la région n'ont pas causé d'actes ouvertement dangereux pour le village, le chambellan local a toléré leur présence. La prospérité qu'ils semblent apporter à Bellegrave de par leurs transactions dans les commerces locaux a su compenser les désagréments.

Tout ceci est sur le point de changer. Les rumeurs courent dans les divers repaires criminels que les Fils du Caméléon, successeurs spirituels de ce que certains appellent le plus grand faussaire de tous les temps, ont approchés certaines organisations afin de les recruter dans une expédition qui aurait pour bût de percer le mystère d'une des plus grandes légendes de trésor des temps modernes : Le Trésor du Caméléon — Bovitch — lui-même.

Certains disent que le défunt Bovitch dit le Caméléon aurait accumulé nombre de richesses au fil de ses trois-quarts de siècles de services dans le monde interlope. Bien que plusieurs malfrats aient tenté dans le passé de dénicher la location exacte du trésor, personne n'est parvenu jusqu'à présent à le trouver.

C'est à Bellegrave que certains des membres des Fils du Caméléon ont été vu faire les derniers préparatifs de ce qui semble être une grande expédition... Serait-il possible que ces derniers auraient trouvé des indices quant à la localisation du légendaire trésor?

Déroulement 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 à 250 joueurs et plus, la moitié ou plus dans la figuration active du village de Bellegrave et l'autre moitié (150) répartie dans les treize organisations criminelles officielles du Monde de Bicolline.

Note : Seules les organisations criminelles officielles (gilde criminelle de 15 points d'influence ou plus) peuvent se présenter en tant que groupe criminel lors de la Nuit des Longs Couteaux



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

Pour les organisations criminelles, la quasi totalité des places (12 par organisation) sont déjà réservées par leurs chefs. Nous prendrons donc en priorité les gens inscrits sur leurs listes. Les chefs d'organisation doivent contacter le maître de jeu au maitredejeu@bicolline.org afin de confirmer et finaliser leurs groupes. Seuls les noms de joueurs remis par les chefs d'organisation auront la possibilité de participer en tant que membre d'organisation criminelle.

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'apporter 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 de Bellegrave.

L'ensemble de la **nourriture est servi en jeu** aux auberges et tavernes de Bellegrave. 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 de Bellegrave. Les pavillons décorum sont autorisés et seront installés dans la première plaine, tant ceux des figurants que des joueurs.

Organisation pratique

Figuration

Nous demandons à tous les joueurs qui animent Bellegrave d'être arrivés **pour 15h** au plus tard. Le Duché sera accessible dès **10h** 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 **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.

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 (50cm max)
- Arbalète de poing ou classique (Illégales à Bellegrave...)
- Aucune armure quelle qu'elle soit ou bouclier quel qu'il soit.



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

Le logement des organisations criminelles

Les parrains du crime

Les dangers des Nuits des Longs Couteaux ne sont pas entièrement secrets pour tous. Certaines des organisations ont déjà foulées le sol des cités les plus sombres de notre monde et ont divers contacts et alliés dans les diverses nations, prêts à les assister dans leur séjour dans les villages comme celui de Bellegrave.

Les organisations criminelles ayant été présentes lors de la dernière nuit des Longs Couteaux en Bois-Rouge auront des bâtiments du village qui leurs seront réservés. Ces bâtiments représentent les caches et maisons sûres ayant été sécurisées par leurs contacts et alliés du village, leur permettant de s'assurer d'avoir un toit sur leur tête la nuit tombée. Les bâtiments en question seront remis aux chefs d'organisation au début de l'événement.

Les nouveaux-venus

S'établir dans des cités aussi infestées par le crime que le Cap Noir, Bois-Rouge ou Bellegrave n'est pas une tâche facile ! Les organisations criminelles n'ayant pas participé au dernier événement de la Nuit des Longs Couteaux devront faire leur place, et payer le fort prix pour se trouver un bâtiment sécuritaire pour y passer la nuit.

Pour simuler ceci, les organisations nouvellement venues dans le monde du crime pourront au début de l'évènement remettre 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. Seuls les solars sonnants ou Dinhabbs seront acceptés dans la bourse... La monnaie sonnante et trébuchante est, après tout, la plus pratique des commodités pour les habitants de Bellegrave...

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 de Bellegrave, et ce, cette fois-ci, probablement à très fort prix...

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 à 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 de Bellegrave avec tout ce qui en découle. Certaines actions peuvent faire perdre des points. Bien sûr, les organisations plus ambitieuses pourront tenter de déceler le mystère entourant le Trésor de Bovitch...



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

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 (1) 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**. Il faudra faire doublement attention dans un endroit dangereux tel que Bellegrave: **Les sabliers permanents, sabliers issus de prêtrise, de magie ou d'alchimie, ne sont pas autorisés lors du scénario de Nuit des Longs Couteaux**. Il est cependant possible d'utiliser des sabliers Hippocampe et parchemins de guérison lors du scénario, mais ceux-ci sont également volables par les organisations rivales.

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 », un membre de l'organisation vous indiquera la suite des choses pour votre personnage.



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

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 de Bellegrave en tant que client, si besoin est, vous serez repêché par l'organisation pour un nouveau rôle.

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

La figuration

Toute la Vieille Ville et le Quartier Nord seront en jeu et représentent le village de Bellegrave. Le reste du terrain de Bicolline est également en jeu, mais représente les dangereuses forêts avoisinant le village.

Vous trouverez ci-après la liste de la figuration et la brève description des bâtiments du village. La figuration est illimitée, nous indiquons néanmoins le nombre minimum souhaité pour chaque rôle.

Bellegrave

Bellegrave est un village en frontière des Terres du Centre. Situé sur les abords de l'œil du Chat et le long du Chemin du Morillon qui lie le Schaanwald aux régions plus distantes de la province de Trisen, Bellegrave s'est grandement développé dans les années récentes. Loin d'être une cité aussi grande que celles de l'Empire, Bellegrave a néanmoins passé d'un simple village de pêche à un arrêt inconditionnel avant d'entreprendre le long périple vers l'ouest... et qui dit arrêt sur une route commerciale dit profit potentiel pour les organisations criminelles.

Voilà quelques années que divers contacts des organisations criminelles de ce monde se sont installés en Bellegrave. Quelques petits larcins ici et là, quelques cargaisons détournées et quelques champs de Sépium ignorés par les autorités locales, rien ne semblait indiquer que Bellegrave allait recevoir un si grand influx de criminels comme ce fût le cas dans les récents mois.

Maintenant, l'endroit n'est plus aussi sécuritaire qu'il le fût jadis. Des malfrats rôdent dans les ruelles, les tavernes louches abondent, le trafic du sépium semble être un problème récurrent et les maisons de jeu délestent les voyageurs de leurs derniers Solars. Il n'est pas recommandé de s'y aventurer seul la nuit tombée. Bien que les autorités locales tentent tant bien que mal de contenir le problème, le crime montre son visage quand les Solars sont en jeu...



Nuit des Longs Couteaux L'Ombre du Caméléon

La Fée Bleue

Gregor était un marchand ambulant originaire de Darganof qui avait trouvé son compte sur les routes de l'Empire à vendre diverses concoctions et remèdes promettant de guérir les maux du corps et de l'esprit. Il y a quelques années, une attaque brigande sur sa caravane l'a laissé incapable de se mouvoir sans sa canne, et lui enlevant le goût de s'aventurer sur les routes de plus en plus brigandées. Il a donc voyagé vers le Berkwald, où il s'est établi à Bellegrave.

Depuis ce temps, il tient un marché de tisanes, de potions et de baumes dans lequel il accueille chaleureusement les clients dans le plus grand confort qui soit aux quelques tables de son échoppe.

Figurants : 2-3 (Gregor et ses aides).

Tâches : Tenir l'échoppe, s'assurer de toujours avoir un bon lot d'ingrédients pour créer toutes ces décoctions alchimiques et ces tisanes exotiques, aller récolter quelques herbes aux propriétés intéressantes dans la forêt.

La résidence du Chambellan

Le Chambellan de Bellegrave a été mis responsable par les autorités de la région pour tenir l'ordre et la loi dans le village. Cette tâche était relativement aisée, mais depuis quelques temps la quantité d'activités louches n'a cessé d'augmenter, forçant le Chambellan à demander davantage de renfort afin de garder une main ferme sur le village. Les miliciens furent derechef équipés avec des armes et armures plus aptes à leurs patrouilles en Bellegrave.

Le Chambellan est un homme qui aime la vie aisée, et bien qu'il veuille garder le contrôle de son village, il tolère les activités d'endroits comme la Roue de la Chance et ne cherche pas activement à fermer les sépiumeries clandestines de Bellegrave ou les quelques plantations avoisinantes, sachant bien que les coûts que cela représente risqueraient de faire diminuer sa qualité de vie.

Figurants :

Hommes de main : 10

Personnel : 5

Chambellan : 1 (Rôle déjà pris)

Tâches : Maintenir l'ordre en ville, régler les tracas quotidien de la population de Bellegrave, collecter les taxes des établissements.

Équipement : Les hommes du Chambellan sont très bien équipés vis-à-vis du reste de la population, le Chambellan s'assurant ainsi de garder le contrôle dans la ville qui semble de plus en plus attirer son lot de personnages louches.

Armure : Jusqu'à 3 points de protection.

Armes : Couteaux et Dagues, Épées jusqu'à 1m50 et Hallebardes.



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

La Roue de la Chance

Voilà quelques années que les vices liés au jeu ont fait leur apparition dans les nuits de Bellegrave. Inévitablement profitable pour le village tout entier de par l'achalandage issu des voyageurs et étrangers au village, la Roue de la Chance est parvenue à se tailler une place de choix dans la faune de Bellegrave, au point tel que le Chambellan ne peut nier l'utilité des taxes volontaires perçues dans un tel endroit, malgré le vice qu'un tel établissement amène avec lui.

Ce sont les partenaires d'affaire Hassan et Kalika qui ont établi la Roue de la Chance il y a trois ans de cela après leur départ de la Cité de Jabba Hal. Reconnus pour être quelque peu excentriques, les deux tenanciers de la maison de chance sont toujours heureux de voir de nouveaux clients venir fréquenter la maison de chance.

Figurants : 8-14 Hassan et Kalika, le personnel de jeu, les filles de compagnie du casino et quelques joueurs habitués.

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

Le Café du Dernier Songe

Tenu par un groupe d'elfes d'Irendille, le Café du Dernier Songe est un endroit fort mystérieux pour quiconque connaît moindrement l'histoire des elfes des bois. Contrairement à leurs compatriotes des grandes forêts d'Irendille, les tenanciers du café du Dernier Songe semblent ouverts à partager ce qu'ils appellent «les secrets des grandes forêts», soit diverses substances hallucinogènes, plantes et décoctions menant les utilisateurs dans des trances étranges.

Le café est un endroit où les clients peuvent en tout calme commander divers breuvages, tabacs rares et résines en provenance des régions les plus exotiques de notre monde. Il n'est pas un réel secret pour la populace locale que des substances illicites se transigent dans cet endroit, mais les hommes du chambellan n'ont jamais pu trouver de sépium sur place...et n'ont franchement aucune idée de ce qui en est des autres plantes et substances issues des forêts Elfiques !

Figurants : 3 à 5 elfes d'Irendille, 4 à 6 clients.

Tâches : Tenir l'établissement, accueillir les clients.

Le Bazar d'Altazar

Les troubles des récentes années au Cap Noir ont certainement eu leur lot de mécontentement chez certains de ses habitants, et cela semble être le cas du marchand Altazar, mieux connu pour son «Bazar», une brocante de toute sorte.

Toujours aussi arnaqueur et grossier que jamais, Altazar semble s'être récemment relocalisé à Bellegrave, un endroit qui «a clairement besoin de ses services», dit-il. On disait jadis qu'il pouvait tout se procurer, pourvu que les finances nécessaires soient présentes de la part de l'acheteur...et la rumeur veut que cela est toujours le cas.

Figurants : Altazar (Rôle déjà donné) et un de ses hommes de main.

Tâches : Tenir la boutique, gérer l'arrivée des convois.



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

Le poste de péage

Anciennement un poste utilisé par les hommes du chambellan de Bellegrave pour contrôler et taxer le trafic de caravanes passant entre Trisen et le reste du Berkwald, ce bâtiment est tombé en désuétude il y a quelques années quand des postes régionaux mieux équipés se sont bâtis au-delà des frontières du village.

Les bâtiments tombaient dans l'oubli jusqu'à il y a une dizaine de mois quand un acheteur—nul autre que Goran le Putois—aurait payé le Chambellan chèrement pour les droits sur ces bâtiments. Le tout fût transformé en taverne privée, où les hommes du putois peuvent généralement être trouvés.

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

L'Abbaye de Saint-Vorador

Voilà déjà plusieurs décennies que les moines de la Vraie Foi de l'Ordre de Saint-Vorador s'établissaient sur les abords de l'œil du Chat, dans le petit village de Bellegrave. Reclus et contemplatifs, les moines ont tout de même collaboré grandement au développement des infrastructures du village : puits, moulins, etc.

Leur vie semble être dédiée à l'aide envers autrui que ce soit par des soins aux blessés ou offrir le gîte aux démunis, ainsi qu'à une vie simple et paisible où ils peuvent subsister des fruits de la terre. Ils ont un petit lopin de terre non loin du village, où les moines vont habituellement travailler durant le jour.

Figurants : 4-8 (L'Abbé Paul, Moines)

Tâches : Travailler les fruits de la terre et confectionner la bière, le pain, les onguents du monastère. Offrir le gîte et la pitance aux plus démunis, soigner les blessés et malades que l'on apporte au monastère.

Le Rebouteux

Dans les années passées, le village avait le luxe d'une maison de soins, avec un médecin qualifié dans les divers arts de guérison. Après un accident terrible il y a un peu plus de deux ans, l'hospice de Bellegrave est passé au feu, et plusieurs des patients et employés sont morts dans l'incendie.

Bien qu'il aie survécu au drame, on dit que le médecin est mort à l'intérieur ce jour là, et vie de façon isolée et solitaire, et les villageois ont tendance à l'éviter, lui et ses airs de folie.

Figurants : 1



Nuit des Longs Couteaux L'Ombre du Caméléon

Chalet de Chasseur

Les forêts du Berkwald regorgent de créatures exotiques et de gibier délicieux, et plusieurs se sont établis dans la région pour pouvoir avoir la chance de chasser le troll, le caribou de Trisen ou encore le rarissime Basilik du Schaanwald !

Victor Von Strausen a décidé de s'installer en permanence à Bellegrave il y a quelques années avec ce but précisément, et il construisit un chalet de chasse, où il pourrait se reposer et rencontrer d'autres chasseurs avec des histoires à raconter. Le chalet est souvent ouvert aux heures tardives alors que Victor et ses comparses échangent des histoires de gros gibier autour d'un bon verre de brandy.

Figurants : 1-3, Victor et des chasseurs de gros gibier.

Auberge du Pélican Noir

L'Auberge du Pélican Noir est le plus grand établissement du village de Bellegrave, ayant été construit et agrandi au fil des ans pour accommoder les voyageurs et marchands passant dans la région. La nourriture y est délicieuse et la bière y coule à flots. Il y a une affluence de clients à toute heure de la journée et de la nuit alors que paysans, marins et voyageurs viennent y relaxer après une bonne journée de travail.

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

Tâches : Faire rouler l'auberge de Bellegrave, s'occuper des repas, du bar, ainsi que satisfaire le plus possible les demandes des clients.

Le marché du Voyageur

Hermann Straken a établi son échoppe à Bellegrave il y a plusieurs années, avant même que la route de Trisen ne soit développée tel quelle l'est de nos jours. D'abord et avant tout un magasin général qui pouvait répondre aux besoins des tirailleurs et prospecteurs se rendant dans les chaînes de montagnes de l'ouest du Berkwald, l'ouverture de la route commerciale et le développement de Trisen a su donner au Marché du Voyageur un influx de visiteurs et de clients. Depuis lors, le comptoir marchand s'est développé en une véritable petite entreprise lucrative, où Hermann et sa femme Gretchen continuent à servir les clients avec le sourire qui leur a valu leur excellente réputation. L'ouverture récente du Bazar d'Altazar amène une compétition qui était quasi existante dans Bellegrave, mais ils ne craignent pas à outre mesure qu'Altazar leur volera leur clientèle fidèle.

Figurants : 2, Hermann et Gretchen

Tâches : Assurer le commerce de la boutique.



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

Madame Fatos

Madame Fatos était dans son jeune temps une employée d'un cirque ambulante. La légende veut qu'après que ses prédictions de la mort d'employés du cirque dans divers accidents s'avèrent vraies à trois reprises, elle fût chassée comme étant une lanceuse de mauvais œil par le propriétaire du cirque, perdant ainsi la seule maison qu'elle connaissait. Elle prit la route, amenant ses prédictions avec elle, jusqu'à Bellegrave.

Les villageois superstitieux ont toujours parlé dans son dos, mais la curiosité est un vilain défaut, et tous ont appris à écouter les prédictions de Madame Fatos malgré tout... ces dernières s'avèrent véridiques plus souvent qu'autrement !

Figurants : 1-2 (Madame Fatos et son aide)

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

L'auberge « Le Rat Tacheté »

Une petite auberge qui offre de la bière coupée à l'eau et une paille pour dormir, le rat tacheté est loin d'être du plus grand confort qui soit. Les propriétaires de l'établissement, aussi peu attrayants et de mauvais goût que leur alcool, sont Gustave et Germaine. Venus d'un petit village d'Empire il y a quelques années, ils servent principalement les voyageurs trop pauvres pour se payer le luxe du Pélican noir, ou bien encore les ouvriers locaux qui travaillent aux quais toute la journée et aiment leur alcool fort et sans goût.

La clientèle est rude, la bière est mauvaise, mais par un miracle étrange il semble ne jamais manquer de clients au Rat Tacheté.

Figurants : 2, Gustave et Germaine ; 4-5, Clients louches

Tâches : La tenue de leur établissement, être désagréables.

Le Fortin

En bordure de Bellegrave, un fortin fut érigé par les autorités du Schaanwald afin de protéger la route commerciale de l'Ouest. La milice répond directement au chambellan du village dans les affaires quotidiennes de la région, bien que leur autorité suprême vienne de la régence de la province. Ils travaillent généralement de concert avec les hommes de main du Chambellan, bien que leur fonction en est une strictement militaire. C'est au fortin que se trouvent les geôles de la région également, et où les prisonniers sont détenus avant qu'un jugement ne soit rendu.

Figurants : Miliciens, 15, Capitaine de la Milice 1

Tâches : Garder l'ordre et la loi dans la ville, emprisonner les malfrats, s'assurer qu'aucun crime ne soit commis dans le village.

Équipement : Les hommes de la milice sont très bien équipée vis-à-vis du reste de la population.

Armure : Jusqu'à 3 points de protection

Armes : Couteaux et Dagues, Épées jusqu'à 1m50 et Hallebardes



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

L'Archiviste

Jorgen est un mage venant des terres de Svirin, se spécialisant dans la compréhension des artefacts et objets magiques de notre monde. Parti de sa terre d'apprentissage depuis plusieurs années, il a développé une sorte d'expertise dans tous les items étranges et les curiosités que les voyageurs peuvent lui amener. Avidé de savoir, son péché principal est la collection de divers tomes de savoir, tant arcanique que simplement connaissances rares. Il voit sa demeure visitée parfois par ceux nécessitant une traduction quelconque, ou ayant besoin d'identification sur l'origine un item trouvé en Nasgaroth ou en Trisen.

Figurants : Jorgen et son apprentie.

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

Ondine

Petit café avec une vue spectaculaire sur la vallée et la mer intérieurs de l'œil du Chat, Ondine a été construit par Jolan un aventurier à la retraite qui était désireux de s'établir dans un endroit calme. Jolan a fait sa réputation à servir les fruits de la mer les plus frais, et les habitants et voyageurs ne peuvent qu'apprécier les histoires de voyages dont Jolan ne semble jamais manquer. Sa compagne Sirii l'aide aux besognes du café, bien qu'elle est davantage silencieuse que Jolan. Les gens du village ont tendance à éviter Sirii dû principalement au fait qu'elle soit une elfe noire, mais en toutes les années qui ont été passées au village, jamais elle n'a su causer des problèmes, alors les villageois l'acceptent bien malgré eux.

Figurants : 2, Jolan et sa compagne Sirii.

Tâches : Tenir le Café.

Quartiers Ouvriers

Près des baraquements du village et de la route menant vers les quais et les forêts sont les quartiers ouvriers. C'est là que les pêcheurs et bucherons se rassemblent après de longues journées de travail pour jouer au dé, manger, dormir, etc. Le roulement de population dans les quartiers ouvriers est assez fréquent, alors que certains des travailleurs décident tôt ou tard de partir de cette vie de dure labeur pour aller faire fortune dans les nouvelles terres de Trisen, ou en Empire.

Figurants : Voir population de Bellegrave un peu plus tard dans le document.

Tâches : Pêcheurs, paysans, bucherons, etc.

Les plantations

Les récentes années de Bellegrave ont vu des plantations de sépium apparaitre afin de garder actif les sépiumeries clandestines qui se sont installées dans le village. Il va sans dire que ces plantations sont bien dissimulées des autorités locales et des regards indiscrets.

Figurants : 0



Nuit des Longs Couteaux

L'Ombre du Caméléon

Les quais

Les quais sont habituellement utilisés par les pêcheurs durant la journée et à l'aube, mais se font rapidement abandonner le soir venu. En effet, les quais sont situés loin du village et de l'œil aguerris de la milice locale, et les pêcheurs ne désirent pas avoir à faire avec les tractations louches qui ont parfois lieu ici.

Figurants : 2-3 pêcheurs

Tâches : Récolter la pêche de la journée, puis s'occuper que le matériel soit prêt pour le lendemain.

La population de Bellegrave

Ici se retrouvent toutes sortes de gens autant les paysans des champs avoisinants que les clients des différentes tavernes et auberge, les joueurs de la roue de la Chance, des voyageurs, pêcheurs des marchands de passage au village, des érudits et autres aventuriers égarés, la liste est sans fin.

Dans cette 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. Cabane Vand'Hal



Nuit des Longs Couteaux L'Ombre du Caméléon

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 12 heures de roleplay intense dans le monde criminel, sur les rues du village de Bellegrave.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Participants :
 - **Organisations Criminelles:** Chaque joueur doit faire parti de la liste envoyée par le chef d'organisation criminelle au maitredejeu@bicolline.org pour être inscrit comme étant membre de celle-ci.
 - **Villageois :** Les joueurs désirant incarner un des villageois de Bellegrave peuvent contacter le maître de jeu au maitredejeu@bicolline.org afin de vérifier si le rôle désiré est encore valide.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 7 octobre 2013**

La sécurité

Nous sommes tous responsable de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

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

Pour venir au Duché de Bicolline

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

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

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc

Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 16 km depuis la sortie de la 55)

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

