

Nuit des 1001 Longs Couteaux

SCÉNARIO

6 JUILLET 1024



DUCHÉ DE BICOLLINE



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Nuit des 1001 Longs Couteaux

Un silence stygien règne sur le désert d'Ouafia Al-Jamal. Cette bourgade agrégée autour d'une oasis fut autrefois l'un des joyaux des sables, la cité la plus importante de la région avant l'ascendance des marchés portuaires de Sebaaq Al-Jamal.

Durant les dernières saisons, une nervosité règne sur les familles animant encore son bazar, autrefois une plaque tournante du commerce de cristaux et de pierres précieuses. Seuls les plus hardis et sans scrupules des caravaniers osaient faire affaire sur place.

Des colporteurs vont jusqu'à affirmer que le maître des lieux, Veeshta El-Jamak a tourné son dos au Sultan et uni sa destinée avec celle d'Isphet. Qu'il se soit agenouillé devant la Morte ourpas, l'histoire ne sent pas bon.

Maintenant, les forces de Farid Ossan assiègent l'endroit, coordonnées avec les opérations à l'est mettant à mal Matidj. Les revenus s'étant taris, le cadet El-Jamak introuvable, soi-disant réfugié dans son palais, une incertitude ronge l'espoir des habitants, qui craignent la famine et le dépourvu au moins autant que les yeux vides des morts qui gardent les remparts.

Il y a plus de six mois, loin au nord, au Cap Noir, les organisations clandestines de notre monde reçurent un signal de mystérieux partenaires d'affaires. Leur mission, s'ils l'acceptent, est d'Infiltrer Ouafia Al-Jamal et accomplir leurs confidentiels desseins... Et bien sûr, conserver tout profit accumulé durant cette entreprise.

*Seront-ils les sauveurs de Ouafia Al-Jamal, ou ses bourreaux?
Nous le saurons à l'aube suivant la Nuit des 1001 Longs Couteaux...*





Nuit des 1001 Longs Couteaux

Déroulement de l'activité

La « Nuit des 1001 Longs Couteaux » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 8 heures de jeu de rôle intense et de luttes clandestines. Tous les participants sont invités à demeurer en totale immersion, autant que faire se peut, pour toute la durée du scénario. L'activité débutera le samedi 6 juillet 2024 à 19h00 et se terminera le dimanche matin à 3h00. Ainsi, il s'agit d'une activité principalement nocturne. Des collations seront servies en-jeu à certains endroits, les participants sont invités à apporter leurs piécettes. Aucun repas ne sera fourni durant l'activité.

Terrain de jeu

Pour cet événement, tout le terrain est en jeu, y compris la vieille ville, le faubourg, la cité, la haute ville et l'outre-rivière jusqu'au chemin municipal. Les premiers étages de bâtiments faisant office de planque pour des joueurs ou PNJ seront également en-jeu. Une carte identifiant les bâtiments en-jeu sera remise aux chefs d'organisations avant le début de l'événement.

Les joueurs

L'activité est conçue pour environ 250 participants joueurs. Les chefs de guilde possédant un repaire clandestin dans la géopolitique, donc, les organisations clandestines, se verront octroyer le contrôle d'un front dans l'onglet "organisation" de leur profil sur la plateforme géopolitique et pourront inviter des personnages ou guildes à s'inscrire. Chaque organisation dispose d'un maximum de 7 places pour chaque repaire clandestin présent dans la géopolitique à la fin de la saison automne 1023.

Accueil sur le site du Duché - Samedi de 16h00 à 18h30

L'accueil et les autres formalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC, G0X 1N0). L'homologation y sera effectuée, après avoir reçu son bracelet. Les maîtres de jeu donneront alors leurs dernières instructions à 18h30.

Attention : Il est impossible pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité. Si vous avez des besoins particuliers touchant votre campement et votre équipement, il faudra prévoir aller les chercher lors d'un événement précédent ou une fin de semaine de cession.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Déploiement des joueurs - *Samedi 18h30 à 19h00*

Le départ des joueurs se fera au camp romain, qui est devra être rejoint hors jeu en passant par le chemin de terre au fond du stationnement cessionnaire. Après un rapide rappel des règles spéciales par les maîtres de jeu, à 19h, le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les organisations seront séparées en groupes en fonction de leurs préférences transmises en prologue, et les maîtres de jeu feront entrer les groupes en jeu (avec quelques minutes d'intervalle) dépendamment des prologues.

Fin de l'événement - *Dimanche 3h00*

À 3h00, le cor de brume sonnera à nouveau, marquant la fin de l'activité. Les participants sont fortement encouragés à se serrer la main cordialement, puis à aller dormir quelques heures avant de quitter le site de Bicolline. Tous les participants devront avoir quitté le site au plus tard à 14h00 le dimanche 7 juillet.



Prologues - *Courrier ducal préparatoire*

Les chefs d'organisations clandestines doivent envoyer leur prologue à maitredejeu@bicolline.org avant le 21 juin 2024.

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu responsables d'un événement scénarisé. Le prologue a pour objectif d'informer le maître de jeu des objectifs et actions qu'un groupe ou personnage souhaite entreprendre durant un événement terrain, afin de pouvoir préparer le scénario en conséquence. Les éléments jugés pertinents seront approuvés et intégrés aux quêtes et missions secrètes.

- Prérequis : Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné. Dans le cas présent, les prologues envoyés par d'autres que les chefs d'organisation clandestines seront refusés.
- Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau ou autre. Le document doit néanmoins être d'apparence décorum.
- Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

- Limite de 2 pages (environ 1000 mots)
- ANNEXE NON-DÉCORUM: **Une annexe non-décorum doit être jointe au prologue listant les objets surnaturels permanents que le groupe souhaite amener, ainsi que les pouvoirs choisis par les mages, occultistes et grands-prêtres qui feront partie du groupe (voir section sur le surnaturel).** Également, l'organisation devra mentionner avec quelles autres organisations elle accepterait d'être déployée simultanément.

Le prologue peut contenir :

- La stratégie utilisée pour tenter de se rendre sur le domaine (pour contourner le siège et peut-être même obtenir un sauf conduit valide pour la garde locale), les pots de vin et lots utilisés pour y parvenir. Ceci sera utilisé afin de déterminer l'ordre de déploiement ;
- La planque que vous comptez utiliser (optionnel, mais recommandé ; bâtiment sous cession auquel vous avez accès, l'aval des cessionnaires est nécessaire. Le bâtiment pourrait être partagé avec des PNJ.) ;
- Propositions des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre du scénario ;
- Objectifs connus ou secrets du groupe durant l'événement ;
- Tentative de communication avec des PNJs potentiellement présents ou impliqués dans le scénario ;
- Rappel ou officialisation de la relation entre un élément de l'histoire du groupe et un élément narratif présent dans le synopsis de l'événement.



Quêtes et missions

Chaque organisation clandestine recevra plusieurs quêtes et missions qui pourraient les placer en opposition avec d'autres organisations clandestines et groupes de PNJ.

Plusieurs quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'activité. Cela fait partie du jeu des joueurs que de trouver ces quêtes tout au long du scénario. En ce sens, divers personnages non-joueurs (PNJ) seront présents et auront leurs propres ambitions ; les joueurs parvenant à découvrir ces dernières pourront décider s'ils vont les aider ou leur nuire. Les quêtes n'ont pas été affichées dans ce document afin qu'elles demeurent secrètes. Les chefs d'organisation recevront une enveloppe au début de l'événement. D'autres devront être découvertes sur place.





Nuit des 1001 Longs Couteaux

Les personnages non-joueurs

L'activité est conçue pour 100 à 200 participants non-joueurs qui feront vivre le village de Ouafia Al-Jamal en incarnant ses habitants.

Accueil des animateurs (PNJ) - Samedi de 12h00 à 16h00

Les personnages non-joueurs devront être sur le site et prêts au départ dès 17h00. Exceptionnellement, les animateurs possédant des cabanes sous cession peuvent dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité.

Animateurs

Dans le contexte d'une Nuit de Longs Couteaux, la majorité des animateurs incarneront réellement des "personnages" non-joueurs, c'est-à-dire, un seul personnage durant toute la durée du scénario. Ces personnages auront leurs propres intérêts et objectifs. La différence principale entre un participant joueur et un personnage non-joueur est que ces derniers recevront des directives des maîtres de jeu, et ne pourront pas réaliser de gains utilisables dans le jeu géopolitique avec leurs personnages joueurs.

Les groupes non-joueurs seront développés en suivant le processus collaboratif suivant : Les animateurs potentiels sont invités à former des groupes, choisir un représentant, et écrire un courriel à maitredejeu@bicolline.org avec le sujet "Proposition animation - Nuit des 1001 longs couteaux"

- Nom et concept du groupe
- Courriel, numéro de téléphone du contact/chef de groupe
- Base d'opération (bâtiment décorum sous cession auquel vous auriez accès, si applicable). Les figurants propriétaires d'une cession du terrain pourront animer à partir de leur bâtiment et y dormir pendant la nuit
- Champs d'activité (clandestin ou légitime, façade)
- Contacts possibles avec des organisations clandestines officielles (de joueurs): cordial, hostile, etc.
- Intensité de combat souhaité

Votre proposition sera éditée afin de se rallier aux narratives et thèmes visés. Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente. Plusieurs rôles exigeront de passer la nuit à l'extérieur ; la grande majorité avec possibilités de combat. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à se prêter au jeu.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

D'emblée, nous cherchons des groupes pouvant remplir les rôles suivants:

La Garde d'El-Jamak: Groupe fortement militarisé à la solde du chef de domaine. Ils seront autorisés à porter des armures et armes longues, et feront régner la loi (si ce n'est la justice). Plusieurs dizaines sont nécessaires, les guildes non-clandestines martiales intéressées à jouer des fier-à-bras sont invitées à postuler en bloc.

Les bandes et familles locales: Villageois, commerçants, bandes et saoures, mendiants et racaille de rue. Exemples: Bouchers, salon de luxe, marchands d'épices, jeux de hasard, pêche, commerce du sépium, brocante, souk, bande de bandits locaux, syndicat, faussaires, recel, brigandage de grand chemin, religieux, occultisme, etc.

Animation flottante: Ces personnages pourraient être appelés à jouer plusieurs rôles éphémères durant le scénario, dont la survie n'est pas assurée (ex: caravaniers, brigands errants, créatures).

Personnel jeu

Régisseurs, maquilleurs, et équipe technique. L'inscription est gratuite pour le personnel. Il est possible de proposer ses services à maitredejeu@bicolline.org. Les volontaires seront choisis par les maîtres de jeu.



Règles particulières

La Nuit des 1001 Longs Couteaux est un événement spécial dédié au monde clandestin. Il sera possible de réaliser certains actes qui sont normalement interdits à Bicolline, en respectant les concepts suivants :

- Une **RÈGLE** est une interdiction hors-jeu, choisie sciemment afin de baliser le bon déroulement du jeu dans le cadre choisi. S'y plier est obligatoire, ne pas la respecter est de la triche.
- Une **LOI** est une interdiction en-jeu, c'est-à-dire que les autorités pourraient vous punir en jeu si pris en défaut.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Règles de combat

Les règles de combat habituelles de Bicolline s'appliquent, avec les particularités suivantes :

- **POTIONS** : En cas de blessure (0 pv) au torse, il est possible de boire une potion dans la minute suivant la blessure, mais on ne peut pas se mouvoir, se défendre ou utiliser un sablier de guérison;
- **ARMES À PROJECTILE DE NUIT** : aucune arme à projectile n'est autorisée à l'exception de pistolets décorum à projectile de mousse. Ceux-ci font 1 dégât perce-armure. La quantité est limitée, voir section sur l'occultisme ;
- **ARMES ET ARMURES** : Pour les participants des organisations clandestines, **seules les armes de 112 cm et moins sont permises**. Les participants peuvent porter une armure octroyant jusqu'à 1 point d'armure sur chaque partie du corps. Les boucliers et armures à 2 points sont interdites. Les PNJ n'ont aucune restriction. **Un participant joueur ne peut simplement pas utiliser une arme à deux mains, un bouclier, ou une armure à 2 points d'armure, même s'il en trouvait une sur place.**
- **ASSOMER** : Il est permis d'assommer un personnage, ce qui l'amène à 0 pv sur la tête, avec une arme homologuée et en mentionnant "Je t'assomme". Le personnage est alors inconscient pour 5 minutes et se réveille par la suite. Ceci ne fonctionnera peut-être pas sur certains morts-vivants et monstres...
- **GUÉRISON LIBRE**: Durant cet événement spécial, la guérison peut librement cibler et fonctionner sur des membres d'autres organisations clandestines et des PNJ. Il n'y a pas les limites de fronts habituelles.

Si vous désirez apporter un sablier de guérison (auquel vous avez droit), cela doit être mentionné dans le prologue par le chef d'organisation.

Armes argentées

Une arme d'argent est nécessaire pour endommager un mort-vivant majeur (monstre) ou pour rendre plus longue la période avant qu'un mort-vivant mineur ne se relève.

- L'arme d'argent ou bénie émane une lueur dans la nuit. Elle doit être munie d'un bâton **lumineux bleu homologué** fourni par les maîtres de jeu et visible sur la garde ou la poignée de l'arme.
- En-jeu, les armes argentées sont considérées comme de la contrebande par la Garde D'El-Jamak et les autorités du domaine. Elles peuvent être saisies (voir plus bas) ou même volées par d'autres joueurs. Lorsqu'un joueur pille une arme d'argent sur un corps, il prend simplement le bâton lumineux qu'il peut attacher sur une de ses armes, laissant l'arme physique de l'autre participant sur place.
- Seule une arme de 112 cm et moins peut être une arme d'argent ou bénie, à l'exception des armes magiques permanentes.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Tomber au combat – *la malédiction des damnés mineure*

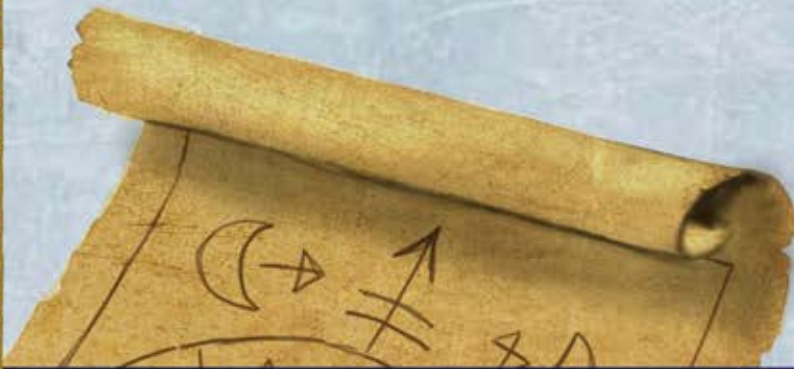
Il n'y a pas de « puits de guérison » dans le cadre de cette activité. Lorsqu'un joueur tombe au combat, il a deux options :

- Se faire guérir par un sablier, une potion ou un parchemin ;
- Se faire transporter physiquement par des alliés. Simuler un transport n'est pas permis ; il faut le faire réellement, ou pas du tout.

Sinon, il y a une troisième option si le cadavre du personnage git à l'extérieur d'un bâtiment (sur le sol, dans la rue, dans les bois...). Après une longue attente de 30 minutes au sol, le corps mort est alors affecté par un effet nécromantique noircissant le ciel du domaine et il se retrouve animé en mort-vivant mineur de type cadavre ambulante. Celui-ci n'a que de vagues souvenirs de son existence mortelle et cherchera à rejoindre, lentement, un endroit familier tel que la planque de son groupe. Le mort-vivant animé :

- A ses points de vie et d'armure normaux et marche lentement ;
- A faim pour de la chair et tentera d'attaquer avec son arme les vivants qu'il croise sur son passage ;
- Ne parle pas, autre que pour gémir mollement un mot lié aux circonstances de son trépas ou mentionner son appétit ;
- Écoute les ordres d'un PNJ (mort-vivant ou nécromancien lié à la malédiction) identifié par un **bâton lumineux rouge**, par exemple: Viens ici, attends, etc.
- **Le mort-vivant peut être tué, puis ramené à la vie en suivant les règles de guérison normales, lui permettant alors de reprendre le jeu.**

Attention, il pourrait rarement y avoir des façons pour un personnage d'être tué de façon permanente en jeu. Seuls les personnages non joueurs pourraient posséder cette capacité, par exemple : exécution publique par la garde, ou des moyens surnaturels puissants. Si cela vous arrive, vos options vous seront expliquées sur place, par exemple de rejoindre l'animation ou jouer votre mort jusqu'à la fin du scénario.





Nuit des 1001 Longs Couteaux

Règles clandestines

Les actes criminels réels tels que le vol de matériel privé, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits. **En dehors des exceptions prévues plus bas, le vol de matériel jeu (incluant les bourses, coffres, solars, lots, cartes et objets appartenant à d'autres participants ou à l'organisation) est interdit et n'est pas admis à Bicolline.**

PLANQUES : Les organisations clandestines joueurs doivent choisir une planque qui est le premier étage utilisable d'un bâtiment sur cession, avec l'approbation des cessionnaires. Le deuxième étage des cabanes et les chambres privées restent hors-jeu. **Aucun objet jeu volable ne doit être caché dans les zones hors-jeu.**

BÂTIMENTS : Exceptionnellement, les combats sont possibles à l'intérieur de planques et bâtiments mis en-jeu par l'animation. Rappelez-vous que c'est la touche qui compte, faites attention au mobilier et usez de modération. Tant que possible, un combat à l'intérieur devrait de l'ordre de l'assassinat plutôt que de la mêlée générale.

GRIMPER : Pour des raisons de sécurité, il est interdit de grimper sur l'extérieur des bâtiments.

VERROUS ET LOQUETS : il est interdit de retenir, cadenasser ou verrouiller une porte de bâtiment en-jeu, y compris les planques. En contrepartie, il est interdit d'enfoncer ou forcer une porte. Pour bloquer une porte, il faut la défendre activement avec des armes homologuées ou utiliser un pouvoir surnaturel. Toute effraction réelle est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu.

CAMBRIOLAGE D'OBJETS HOMOLOGUÉS: **Seuls les objets et babioles clairement identifiés comme faisant partie du jeu, homologués à l'aide d'un bracelet ou collant peuvent être dérobés ou déplacés.** En cas de doute, ne touchez pas à ce qui pourrait bien être de la décoration ou un bibelot appartenant à des joueurs. Bien sûr, les objets volables peuvent seulement se trouver à l'extérieur ou dans des cabanes identifiées comme en-jeu. La possession d'objets volés en respectant **les règles pourrait bien sûr être illégale** (en-jeu) aux yeux de la garde. Si emmenés en jeu, les sabliers hippocampes sont volables.

FOUILLE ET SACHETS : Chaque participant se verra fournir un sac en tissus avec cordon. Toute monnaie ou objet volable transporté doit l'être dans ce sac, qui doit être attaché à la ceinture ou autrement au-dessus des vêtements, à l'exception d'une cape. Les objets jeu trop gros pour rentrer dans le sac doivent être transportés à bras. Il est possible de fouiller un personnage mort ou assommé en lui touchant avec la main et en disant "Je te fouille" avant d'entamer un compte de 60 secondes. Si le personnage mort ou assommé est fouillé avec succès, il doit remettre le contenu de son sac ainsi que tout objet jeu pouvant être volé, sans broncher. Ne l'oublions pas, le fairplay en tout temps est essentiel.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

NE PEUVENT PAS ÊTRE VOLÉS :

- Les parchemins de pouvoirs surnaturels et sabliers de guérison de grands prêtres sont la représentation d'un pouvoir du personnage et ne peuvent pas être volés ;
- Les cartes de lots, par exemple, il n'est pas crédible de voler une carte représentant un troupeau de bétail - la personne n'a pas réellement une vache dans sa poche. Dans le contexte de l'événement, les objets volables, objets magiques, pierres précieuses, etc, seront représentés par autre chose que des cartes ;
- Tout objet ou babiole qui n'a pas de collant ou bracelet d'homologation. En cas de doute, c'est probablement de la décoration. Une exception à cette règle pourrait exister si un papier officiel de quête ou un PNJ vous montre un exemple d'une catégorie d'objet présent en plusieurs exemplaires pour une quête mineure et trop petits pour être homologués (exemple: petite fiole, cailloux de couleur, navet en plastique...).

DÉSARMEMENT : Il est interdit de voler ou de déplacer les biens personnels (armes, armures, vêtements, etc.) des autres joueurs ou figurants, avec l'exception suivante : **Il est permis de désarmer un personnage mort ou assommé et de placer son arme hors de portée de main, par exemple dans un coin du local ou à environ 5 mètres maximum de la personne.** À moins d'obtenir la permission hors jeu d'un participant, il est cependant interdit d'utiliser cette arme, de tenter de désarmer un personnage vivant contre son gré, ou de partir avec cette arme. Il est fortement recommandé d'identifier ses armes (nom et guilde) sur la poignée et sur le bracelet d'homologation.

POISON : Une boisson ou aliment à fort goût de vinaigre est empoisonné. Y goûter est suffisant pour se tordre de douleur et tomber inconscient après une minute. Un personnage empoisonné ne peut être guéri durant 1h, sinon qu'en utilisant un antidote.

Règle : il est interdit d'apporter son propre poison (vinaigre). Voir section sur l'occultisme.

SAISIE ET ARMES D'ARGENT : La Garde pourrait saisir des armes à ceux qui contreviennent à la loi du domaine et les ramener à leurs casernes. Particulièrement, **les armes argentées ou magiques sont considérées comme de la contrebande.** Il sera possible de saisir ou voler une arme argentée. Pour voler une arme argentée entre joueurs, il faudra s'emparer du bâton lumineux et l'attacher sur sa propre arme, laissant l'arme physique au personnage mort. Celle-ci n'est alors plus considérée comme argentée.

BÂILLONER, LIGOTER ET MENOTTER : En utilisant des menottes, un bout de tissus, une corde ou une chaîne, il est possible de simuler de ligoter les bras et/ou les jambes d'un personnage, ou de le bâillonner. Les membres ligotés sont temporairement inutilisables, comme s'ils étaient à 0 pv. Un personnage bâillonné ne peut que gémir faiblement. **Pour des raisons de sécurité, ne menottez pas, ne bâillonnez pas et ne ligotez pas réellement les gens.** Un personnage aux mains non-ligotées peut libérer un personnage ligoté en simulant de couper la corde ou défaire les nœuds durant 30 secondes.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Pouvoirs surnaturels

Le monde clandestin est à l'avant-plan durant cet événement, mais le surnaturel est présent. Par contre, un phénomène mystérieux rend l'accès aux forces subtiles plus difficile qu'à l'habitude. **La liste des personnages invités ayant accès à des pouvoirs ainsi que leurs choix doivent être envoyés en annexe au prologue par le chef d'organisation clandestine. Aucune exception ne sera acceptée.**

Objets permanents :

PARCHEMINS DE GUÉRISON : Si vous désirez utiliser des parchemins de guérison que vous avez en votre possession, il vous faudra en faire la demande par prologue à l'avance et les montrer aux maîtres de jeu avant le début de l'activité. Autrement, ils seront refusés.

ARMES MAGIQUES OFFICIELLES : Les armes magiques permanentes du Duché de Bicolline peuvent être apportées par leurs propriétaires légitimes si cela est inscrit dans leur prologue. Elles tuent les personnages joueurs au toucher et seront considérées comme des armes argentées lorsqu'elles touchent des monstres et morts vivants. **Elles pourront être volées librement entre joueurs et PNJ durant toute la durée de l'activité. La guilde (ou faction PNJ) du personnage l'ayant dans ses mains à la fin de l'activité en deviendra le nouveau propriétaire officiel.** Un **bâton lumineux bleu** sera fourni.

CROYANCE

Les grands prêtres (ou leur clerc) ont leur sablier de guérison, ou peuvent décider de le sacrifier pour bénir une **arme d'argent** pour la durée de l'événement. Celle-ci devient empruntable et volable au même titre que les autres armes d'argent. Les simples prêtres n'ont aucun pouvoir durant cet événement spécial.

MAGES ET OCCULTISTES

Ces individus peuvent avoir accès à des pouvoirs en fonction de leur rang. Les participants sont encouragés à déployer une théâtralité rendant manifeste le caractère extraordinaire de l'action. Seul un mage ou occultiste peut utiliser l'objet ou le pouvoir. Le nombre accessible dépend du rang atteint :

- Les adeptes et apprentis n'ont aucun pouvoir durant cet événement ;
- Les maîtres ont accès à un (1) pouvoir surnaturel ;
- Les grand-maîtres ont accès à un (2) pouvoirs surnaturels.

La quantité d'objets disponibles n'est pas cumulable, peu importe le nombre de types de magies ou d'arts occultes appris par le joueur.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Pouvoirs surnaturels pour les mages (parchemins de sort)

Seul un mage peut utiliser un parchemin de sort, et sa portée (voix, touché) est indiquée sur le parchemin.

- Ce cadavre peut parler (permet de discuter avec un être mort, pendant 5 minutes. Il n'est pas obligé de dire la vérité ou d'être de bonne humeur) ;
- Tes pieds collent au sol (pendant 15 secondes) ;
- Ton armure se brise (tous les points d'armure sont perdus jusqu'à la guérison) ;
- Tu échappes ton arme (impossible de la reprendre pendant 30 secondes) ;
- Tu es aveugle (pendant 15 secondes) ;
- Ta magie se dissipe (met fin prématurément à un effet magique non permanent) ;
- Tu fuis (pendant 1 minute) ;
- Tu te tais (la cible ne peut parler ou faire de bruit avec sa bouche durant 5 minutes) ;
- Une de tes mains colle au sol (pendant 15 secondes) ;
- Vous ne passerez pas. (Une porte est fermée et infranchissable durant 15 minutes ou jusqu'à la dissipation. Le mage doit rester en contact avec la porte et avoir une source de lumière.)



Pouvoirs surnaturels pour les occultistes (parchemin de pouvoir)

Seul un occultiste peut utiliser un parchemin de pouvoir.

- Cercle de protection ou d'emprisonnement (druidisme, daemonologie): Cercle ou ellipse infranchissable par des personnages, créatures ou projectiles. Doit être réellement tracé au sol et être visiblement éclairé. S'achève après 15 minutes, si dissipé, si quelqu'un le traverse en sens inverse, ou si l'utilisateur du pouvoir est tué. Si l'utilisateur est à l'intérieur, il s'agit d'un cercle de protection, qui empêche d'y entrer. S'il est à l'extérieur, c'est un cercle d'emprisonnement, qui empêche d'en sortir.



Nuit des 1001 Longs Couteaux

Pouvoirs surnaturels pour les occultistes (objets)

Les objets occultes peuvent être confiés à et utilisés par quiconque.

- Arme à feu (alchimiste ou inventeur) : il est possible de faire homologuer un pistolet ou arquebuse à projectile de mousse décorum utilisant un ressort ou de l'air comprimé à l'aide d'une pompe manuelle. SVP envoyer une photo et la marque/modèle avec votre prologue. En cas de doute sur sa sécurité, l'homologateur le testera en vous tirant à bout portant. L'arme à feu n'est pas volable, à moins qu'elle soit de surcroît **argentée** ;
- Poison (alchimie, herboristerie) : Fiole de vinaigre concentré, permet d'empoisonner des boissons et aliments, voir règles clandestines plus haut.
- Antidote (alchimie, herboristerie) : Annule les effets des poisons, venins et toxines.
- Arme argentée : Donne un **bâton lumineux bleu homologué permettant de transformer une arme de moins de 112 cm en arme argentée**. Les inventeurs nous assurent qu'il est théoriquement possible d'argenter une arme à feu et ses balles, bien que cela n'a jamais encore été essayé...
- Potion de guérison (alchimie, herboristerie, druidisme) : Soigne les blessures et l'armure. En cas de blessure (0 pv) au torse, il est possible de boire une potion dans la minute suivant la blessure, mais la personne ne peut pas se mouvoir, se défendre ou utiliser un sablier de guérison.
- Élixir de vérité : (la personne ayant consommé l'élixir est incapable de mentir pendant 15 minutes).
- Talisman de protection : Protège contre le premier sortilège de parchemin magique ciblant le porteur.
- Immunisation : (assure la guérison et l'immunité face aux poisons, élixirs et maladies pour 24h, doit être consommé d'avance).

Lors de l'événement, il sera peut-être possible de trouver des objets surnaturels supplémentaires. Ces parchemins et autres objets surnaturels pourront être utilisés par tous les joueurs.

Les morts-vivants et monstres

Il pourrait se trouver une multitude de types de créatures dans le cadre de ce scénario. Chacun aura ses directives et règles propres.

Mort-vivant mineur (PNJ) : même s'ils n'ont pas de bâtonnet lumineux, ils auront des règles spéciales, notamment, ils pourraient se relever après une période indéterminée, qu'ils soient morts à l'intérieur ou à l'extérieur. Dépendant de la puissance, cette capacité pourrait être annulée ou allongée si terrassés par une arme d'argent.

Ceux arborant un **bâton lumineux rouge** ne peuvent être blessés que par une arme d'argent et pourraient disposer d'un nombre de points de vie supérieur à celui d'un humain, ou avoir d'autres pouvoirs surnaturels additionnels.





Nuit des 1001 Longs Couteaux

Logement sur le site

Attention : Il n'est pas possible pour les joueurs de circuler sur le terrain avant le début de l'activité. Si vous avez des besoins particuliers touchant votre campement et votre équipement, veuillez les ramasser à un événement précédent ou demander à un PNJ de le faire pour vous avant le début de l'activité.

L'arrivée débutant le samedi, il n'y aura pas de possibilité de loger sur le site avant l'événement. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon joueur ne peut être monté.

Modalités d'inscription et d'accueil

Pour vous inscrire à l'événement spécial "Nuit des 1001 Longs Couteaux" il faut :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document.
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 6 juillet 2024.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais.

Forfait joueur

110\$ + tx pour les membres

120\$ + tx pour les non-membres.

- Il est nécessaire d'avoir obtenu une invitation d'une organisation clandestine afin de s'inscrire comme joueur
- La date limite d'inscription est le 5 juillet 2024 à 18 h 00.
- Inscription en ligne à [<https://bicolline.online/event/184/>]

Forfait figuration

40\$ + tx pour les membres

48\$ + tx pour les non-membres.

- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maîtres de jeu afin de s'inscrire comme figurant
- La date limite d'inscription est le 5 juillet 2024 à 18 h 00.
- Inscription en ligne à [<https://bicolline.online/event/184/>]

Déroulement de l'accueil (rappels) :

- L'accueil se fera au Duché de Bicolline le samedi 6 juillet. Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population verte (Fiche Scénario/Activité Spéciale) sera également donnée aux participants étant membres (joueurs et animateurs/figurants).





Nuit des 1001 Longs Couteaux

La sécurité

- Nous sommes tous responsables 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 toute urgence, sachez qu'une permanence à l'accueil est assurée 24h/24h.

Pour nous rejoindre

Courriels :

info@bicolline.org

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.)

maitredejeu@bicolline.org

Pour toute question spécifique (concours, programmation, règles des tournois, etc.)

Téléphone :

(819) 532-1755

Adresse du site:

1480, ch. Principal, St-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X 1N0

Au plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

