

Nuit des Longs Couteaux QUE LA FÊTE COMMENCE !

SCÉNARIO

5 JUILLET 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE



Nuit des Longs Couteaux

Que la fête commence !



Une rumeur circule parmi les ombres...

Aux confins d'une forêt impénétrable, cachée aux yeux des cartographes entre Irendille et le Pays de Kafé, se trouve « Le Havre », un sanctuaire clandestin où richesse et pouvoir se négocient à l'abri des regards. Pendant longtemps, ce village secret a prospéré grâce à une alliance fragile entre deux hommes puissants : le charismatique « Putois », maître incontesté des affaires criminelles, et le redoutable « Grand Usurier », riche patriarche aux ambitions insatiables.

Mais cet équilibre précaire vient de basculer : le Putois a mystérieusement disparu, laissant un vide dangereux derrière lui. Profitant de cette instabilité, le Grand Usurier renforce son contrôle en mobilisant milices et garnisons pour sécuriser ses précieux commerces et satisfaire ses aspirations nobles, tout en pressurant et en opprimant les villageois afin d'augmenter la productivité et ainsi accroître davantage ses richesses.

On raconte que l'apparent contrôle masquerait d'innombrables opportunités clandestines. Certains disent que l'Atelier des Faussaires, joyau secret du clan Putois, cherche discrètement un nouveau protecteur pour préserver ses réseaux d'influence et ses précieux talents de contrefaçon. D'autres chuchotent que le musée du village serait chargé d'œuvres rares et convoitées. Il y en a même qui prétendent qu'une église de Saint-Bovitch abriterait une mystérieuse Relique sacrée du saint suscitant autant de convoitises que de ferveur. Tout ceci alors que certains habitants s'organisent contre l'autorité du Grand Usurier.

Le 5 juillet, jour consacré à Saint-Bovitch, le Grand Usurier organise une réception fastueuse au castelet pour asseoir définitivement son emprise. Simultanément, dans les ruelles obscures du Havre, intrigues et alliances se tissent.

Mais prenez garde : la Cour des Oubliés a lancé une enquête implacable menée par un ancien parrain influent, déterminé à faire la lumière sur la disparition du Putois. Une menace supplémentaire... ou peut-être une occasion unique d'en tirer profit ?

Votre présence ici est loin d'être anodine. Que vous soyez venus pour la richesse, la gloire, le pouvoir, ou pour écrire votre destin à la pointe d'une lame dans cette nuit des longs couteaux qui déterminera tout. Préparez-vous : quand la fête commence au Havre, chaque décision compte, et nul ne sait qui survivra jusqu'à l'aube...





Nuit des Longs Couteaux

Déroulement de l'activité

Que la fête commence ! est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de jeu de rôle intense et de luttes clandestines. Il s'agit d'un événement qui s'inscrit dans la tradition de La Nuit des Longs Couteaux. Tous les participants sont invités à demeurer en totale immersion et **de laisser téléphones, montres et autres appareils électroniques en dehors du terrain** autant que faire se peut, pour toute la durée du scénario.

L'activité débutera le samedi 5 juillet 2025 à 18h00 et se terminera le dimanche matin à 3h00. Ainsi, il s'agit d'une activité principalement nocturne.

Nourriture

Il n'y aura pas de forfait repas lors de l'événement, mais le restaurant Santé Taouk du Faubourg sera ouvert de 18h00 à 3h00 avec au menu:

- Burger seul ou en trio
- Cheeseburger seul ou en trio
- Burger au poulet seul ou en trio
- Poutine
- Hot dog
- Frites

Des collations seront également servies en-jeu à certains endroits, les participants sont invités à apporter leurs piécettes.

Si vous comptez amener quelque chose à manger durant l'activité, nous vous invitons à considérer son aspect décorum.

Terrain de jeu

Pour cet événement, la Vieille ville, le Faubourg, la Tour de Magie et d'Occultisme, ainsi que la Basse Ville sont en jeu.

Les joueurs

L'activité est conçue pour environ 260 participants joueurs. Les chefs de guilde possédant un sceau clandestin se verront octroyer le contrôle d'un front dans l'onglet "organisation" de leur profil sur la plateforme géopolitique et pourront inviter les joueurs à s'inscrire. Chaque organisation dispose d'un maximum de 4 places pour chaque sceau clandestin présent dans la géopolitique au 15 avril 2025.



Nuit des Longs Couteaux

Accueil sur le site du Duché - *Samedi de 16h00 à 17h30*

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. Nous demandons aux joueurs de rester dans la zone d'accueil et de ne pas trop s'en éloigner. Il est strictement interdit d'entrer sur le terrain avant que le scénario ne débute. Les scénaristes donneront alors leurs dernières instructions de 17h30 à 18h00.

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.



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

Le déploiement sur le terrain se fera par groupes pulsés, le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité.



Fin de l'événement - *Dimanche 3h00*

À 3h00, le cor de brume sonnera, 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 6 juillet.



Nuit des Longs Couteaux

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.



Les personnages non-joueurs

L'activité est conçue pour 100 à 200 participants non-joueurs qui feront vivre le village du Havre en incarnant ses habitants.

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

Les personnages non-joueurs devront avoir quitté la zone d'accueil à 16h00 afin de ne pas être vus par les personnages joueurs. Nous vous demandons d'arriver préparé.

Une rencontre avec les scénaristes aura lieu entre 16h00 et 17h00 à la Halte du chemin principal, situé dans la côte, à mi-chemin entre la Haute-Ville et le Quartier Nord.

Les personnages non-joueurs pourront se déployer 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.



Nuit des Longs Couteaux

Les groupes non-joueurs seront développés en suivant le processus collaboratif suivant :

- Les personnes intéressées doivent faire parvenir un courriel à maitredejeu@bicolline.org en spécifiant quel groupe les intéresse le plus et si elles préfèrent de la figuration ou un rôle parlant.
- Les maîtres de jeu répondront par courriel à toutes les personnes sélectionnées avec une description de ce qui est attendu d'eux pendant le scénario, dépendamment du groupe qu'on leur a attribué, de même qu'avec un lien pour s'inscrire.

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.

D'emblée, nous cherchons à combler les groupes suivants:

Catégories des personnages non-joueurs recherchés :

1. Combattants d'Élite (Armures Lourdes)

Ces personnages nécessitent un équipement complet de combat lourd : armures lourdes, casques, armes longues ou intermédiaires. Ils assureront la sécurité et participeront activement aux confrontations majeures. L'expérience proposée est immersive et intense, idéale pour ceux qui apprécient le combat structuré et les affrontements fréquents.

2. Combattants et Négociateurs (Armures Moyennes à Légères)

Ces personnages seront équipés d'armures intermédiaires ou légères et d'armes courtes ou intermédiaires. Leur rôle consiste autant à gérer les conflits mineurs qu'à négocier et influencer discrètement les dynamiques de pouvoir. Parfait pour les joueurs appréciant autant le combat occasionnel que le jeu social stratégique.



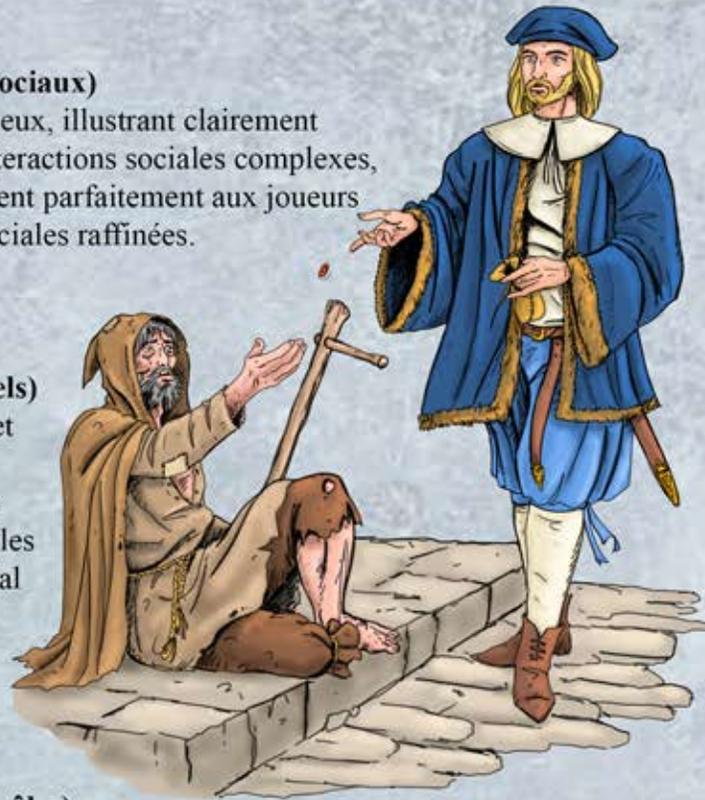
Nuit des Longs Couteaux

3. Figures d'Influence (Tenues Riches, Équipements Sociaux)

Ces personnages portent des vêtements distingués et luxueux, illustrant clairement leur statut social élevé. Leurs rôles sont centrés sur les interactions sociales complexes, les négociations fines et la manipulation politique. Convient parfaitement aux joueurs préférant la diplomatie, les intrigues et les interactions sociales raffinées.

4. Population Locale (Costumes Simples et Fonctionnels)

Ces personnages portent des costumes réalistes, simples et adaptés à des professions variées. Leur expérience sera profondément immersive et variée, allant des interactions quotidiennes au cœur du village à des intrigues personnelles pouvant mener à des actes révolutionnaires. Un choix idéal pour ceux qui aiment incarner des rôles diversifiés et réalistes.



5. animateurs Polyvalents (Costumes Variés selon les rôles)

Ces personnages doivent pouvoir incarner divers rôles éphémères durant toute la durée du scénario. Leurs tenues varieront selon les rôles ponctuels qu'ils devront jouer : voyageurs, créatures mystérieuses, commerçants itinérants, etc. Parfait pour ceux qui aiment changer souvent de personnage, expérimenter divers styles de jeu, et vivre une expérience dynamique et imprévisible.

6. Animation Sociale et Artistique

Ces personnages comprennent des **musiciens** équipés d'instruments médiévaux décoratifs, des saltimbanques et poètes arborant des costumes bohèmes ou colorés, ainsi que des animateurs de jeux de hasard disposant d'accessoires réalistes (dés, cartes, tables décorées). Leur rôle est d'animer activement l'atmosphère immersive, festive et intrigante des lieux clés du Havre, tels que les tavernes, la place publique et d'autres espaces de rassemblement. Ces rôles nécessitent des joueurs à l'aise dans l'interaction constante, prêts à divertir, influencer subtilement l'opinion et participer aux intrigues, tout en enrichissant considérablement l'expérience des autres joueurs.

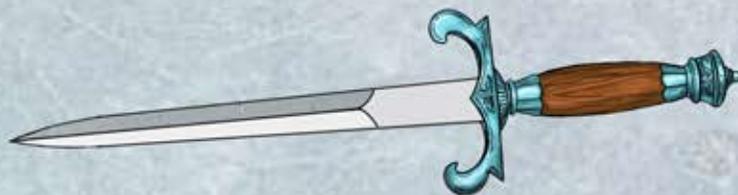


Nuit des Longs Couteaux

Règles particulières

Que la fête commence ! 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.



Règles de combat

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

- **Combat dans les bâtiments** : Il est interdit de se battre dans les bâtiments.
- **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.
- **Armes et armures** : Pour les participants des organisations clandestines, seules les armes de 112 cm et moins sont permises. 1 point d'armure sur chaque partie du corps est autorisé, les boucliers sont interdits. Les PNJ faisant partie d'une milice, de la garnison ou de la Haute Société n'ont aucune restriction, les autres sont tenus aux mêmes restrictions que les organisations clandestines. **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.
- **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 au préalable par courriel à maitredejeu@bicolline.org
- **MORT OU BLESSURE GRAVE** : En cas de mort ou blessure grave (atteinte de 0 PV nécessitant votre mise hors de combat), vous devez simuler votre mort de manière crédible et sécuritaire pendant une période obligatoire d'au moins 15 minutes. Après cette période, quittez subtilement la zone de jeu sans déranger les autres participants. Vous pourrez reprendre les combats uniquement 30 minutes après l'incident initial (soit 15 minutes après avoir quitté les lieux).
- **PNJ sans défense** : À moins d'en avoir spécifiquement reçu la mission de la part d'un autre PNJ, il est interdit de tuer un PNJ qui ne vous menace pas directement. Non plus que vous ne pourrez le fouiller. Il faut transiger avec les PNJ inoffensifs, non les assassiner.





Nuit des 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.**

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. 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 milice.

FOUILLE : 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 tout objet jeu pouvant être volé, sans broncher. Ne l'oublions pas, le *fairplay* en tout temps est essentiel.

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 petit pour être homologués (exemple: petite fiole, cailloux de couleur, navet en plastique...).

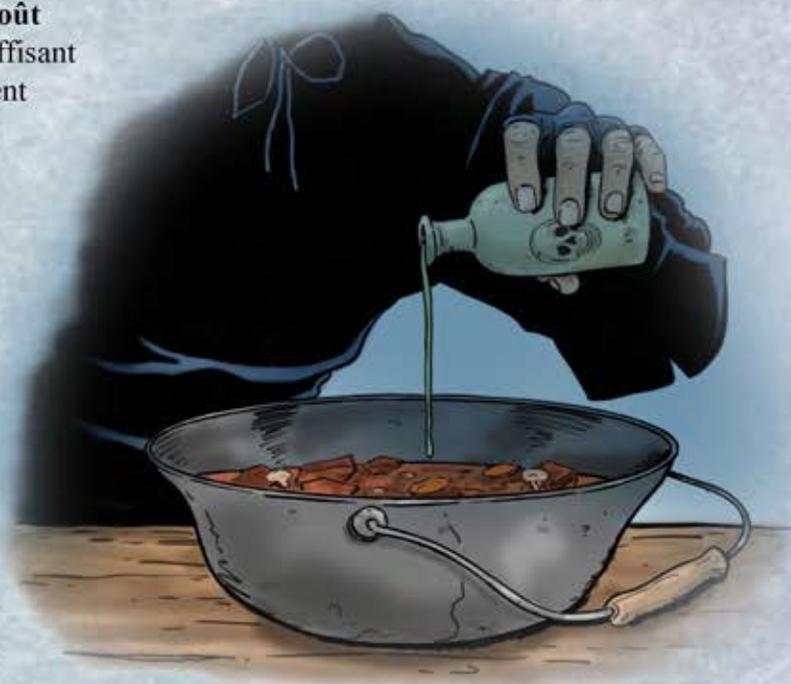


Nuit des Longs Couteaux

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.

Règle : il est interdit d'apporter son propre poison (vinaigre). Voir section sur le surnaturel pour plus de détails.



BÂILLONER, LIGOTER ET MENOTTER : En utilisant des menottes, un bout de tissu, 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, 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 Longs Couteaux

Surnaturel

Empoisonnement

Un joueur empoisonné ne peut pas se faire guérir d'aucune façon. L'empoisonnement peut être soigné en recevant un antidote avant de mourir. Un joueur empoisonné qui meurt peut soit être ressuscité par un grand-prêtre ou il est retiré du jeu pour une durée de 30 minutes.

Croyance, Magie et Occultisme

Ces individus peuvent avoir accès à des pouvoirs en fonction de leurs capacités surnaturelles et de leur rang. Les participants sont encouragés à déployer une théâtralité rendant manifeste le caractère extraordinaire de l'action. Seuls un mage, un occultiste ou un grand-prêtre peuvent utiliser l'objet ou le pouvoir de sa sphère.

Tous les pouvoirs sont représentés par un parchemin à usage unique qui doit être déchiré au moment de l'activation du pouvoir. Nous demandons à tous de garder les papiers déchirés dans vos poches afin d'éviter de les jeter par terre sur le terrain.

Pouvoirs de Croyance

Un grand prêtre souhaitant obtenir des pouvoirs de Résurrection (1) et Détection de la vérité (3) au lieu de son sablier doit écrire à la maîtresse de jeu clandestin à kristelle.baker@bicolline.org avant le 27 juin et dépenser 1 Croyant. Le sablier pourrait quand même être utilisé par son clerc.

- **Résurrection** : Permet de ramener à la vie un personnage qui est mort en raison d'un empoisonnement.
- **Détection de la vérité** : Durant une période de 3 minutes, la victime doit indiquer si elle dit la vérité ou si elle raconte un mensonge.

Généralités : Magie et Occultisme

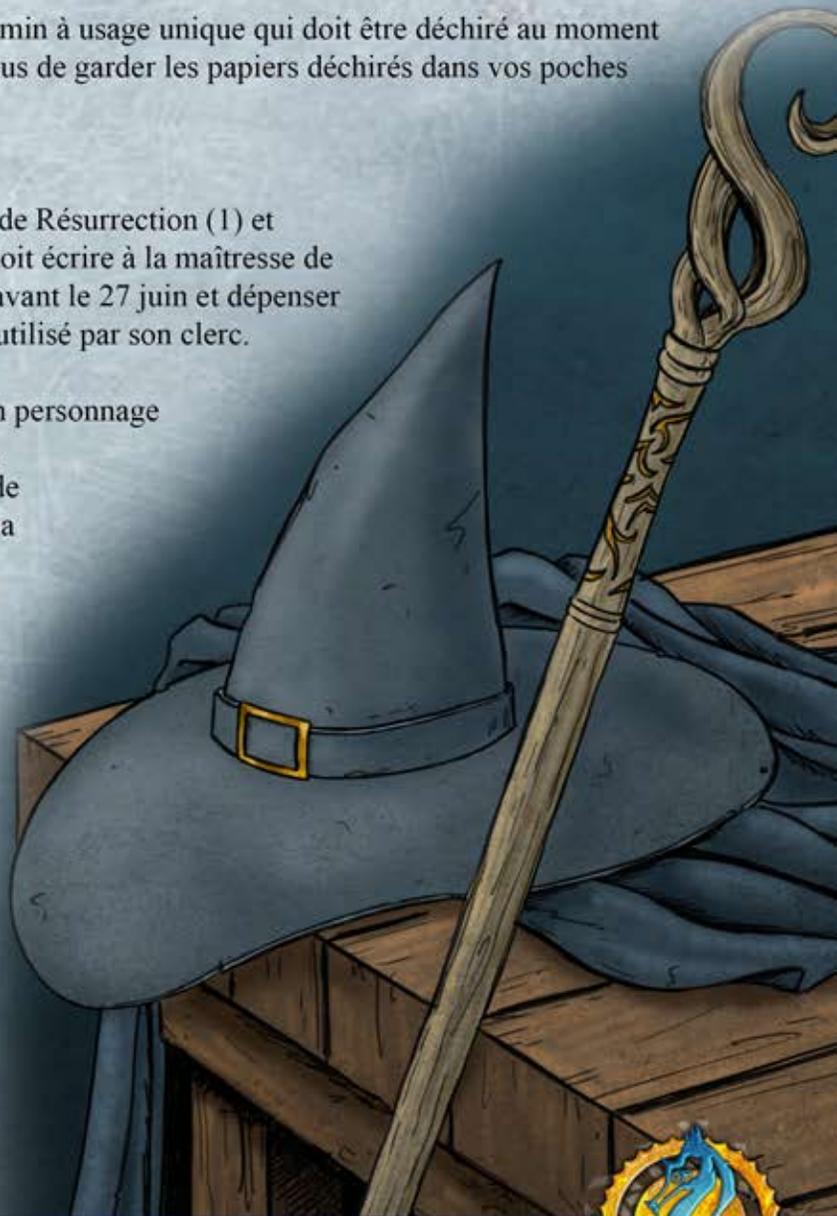
Un adepte, maître ou grand maître qui souhaite obtenir des pouvoirs doit écrire à la maîtresse de jeu clandestin à kristelle.baker@bicolline.org avant le 27 juin et dépenser 1 Énergie Magique ou Occulte correspondant à sa tradition magique ou à son art occulte. Ceci donne accès à un certain nombre de pouvoirs selon son rang :

Adepte : 1 pouvoir

Maître : 2 pouvoirs différents

Grand maître : 3 pouvoirs différents

Archimage ou Occultiste Suprême : 4 pouvoirs différents (gratuit).





Nuit des Longs Couteaux

Chaque pouvoir est représenté par un parchemin homologué. Pour activer un pouvoir, le texte du parchemin est lu haut et fort, à vitesse normale, puis le parchemin est déchiré et conservé dans ses poches (ne pas les jeter par terre).

*Exceptions pour l'herboristerie qui fonctionnent selon des modalités spécifiques :

Herboristerie : l'herboriste doit posséder la recette dans son codex décorum et fournir les plantes requises.

Pouvoirs de Magie

- **Armure +1** : Jusqu'au premier coup reçu
- **Aveuglement** : Durée de 2 minutes
- **Inepte** : La cible ne sait plus comment utiliser une arme/bouclier pendant 2 minutes
- **Interruption** : Arrête un mage, un occultiste ou un grand-prêtre pendant son incantation et le pouvoir interrompu est perdu
- **Silence** : La cible ne peut plus parler durant 2 minutes
- **Statue** : La cible ne peut pas bouger/parler et est immunisée à tout pendant une période de 2 minutes
- **Tes pieds collent au sol** : Dure 2 minutes ou jusqu'à action offensive de la cible
- **Ton membre est brisé** : Le mage choisit le bras ou la jambe, peut être guéri

Pouvoirs d'occultisme

- **Antidote** : Guérit une victime encore vivante de l'empoisonnement ou prévient le prochain empoisonnement.
- **Poison** : Empoisonne une personne encore vivante. L'assaillant doit restreindre la victime pour administrer le poison.
- **Cercle de protection** : Durée de 15 minutes avec un maximum 5 mètres de diamètre. Corde ou poudre requise, se brise dès qu'un occupant quitte la zone ou fait une attaque. Aucun sort, projectile ou attaque de l'extérieur ne peuvent affecter les occupants.
- **Élixir de vérité** : La victime peut uniquement dire la vérité pendant 2 minutes.
- **Peau d'écorce** : Armure +1, jusqu'au premier coup reçu.
- **Peur** : La cible voit un démon en furie courir dans sa direction. Elle fuit pendant 2 minutes.
- **Potion de soins 3x** : Redonne tous les PV et PA. Doit être vivant pour la consommer par soi-même, un vivant peut la faire boire à une cible inconsciente. Rappel : Un joueur empoisonné ne peut pas être guéri avec une potion de soin.
- **Objet Explosif** : Jusqu'à une distance de 5 mètres devant l'occultiste un maximum de 5 personnes meurt sur le coup. La victime peut être guérie par un sablier ou une potion de soin. La victime ayant un sort d'Armure +1 est protégé contre l'explosif et doit déchirer le parchemin et le conserver dans ses poches (ne pas les jeter par terre).



Modalités d'inscription

Pour vous inscrire au scénario *Que la fête commence !* il faut :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document.
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 6 juillet 2025.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais.

L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne (avec l'autorisation du chef d'organisation) jusqu'au jour de l'activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Lorsque vous procéderez à votre inscription, veuillez vous assurer d'être en possession du code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou encore muni d'une pièce d'identité avec photo. Les participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.

Forfait joueur

- **Membre: 115,00 SCA + taxes (132,22 SCA)**
- **Régulier: 125,00 SCA + taxes (143,72 SCA)**
- 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 4 juillet 2025 à 17h00.**

Forfait figuration

- **Membre: 42,00 SCA + taxes (48,29 SCA)**
- **Régulier: 50,00 SCA + taxes (57,49 SCA)**
- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maîtres de jeu afin de s'inscrire comme PNJ
- La date limite d'inscription est **le 4 juillet 2025 à 17h00.**

Déroulement de l'accueil (rappels) :

L'accueil se fera au Duché de Bicolline le samedi 5 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 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.

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 pendant l'événement.

Pour nous rejoindre

Courriel information générale : info@bicolline.org

Maîtres de jeu : maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :
(819) 532-1755

Adresse du site:

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

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.

