

Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Massacre dans les Terres de l'Oubli

Un sanglant affront s'était déroulé en Territoires de l'Oubli.

Alors que les Frères d'Armes occupaient le campement de la Dent Cassée, une massive horde d'orques assemblée des diverses tribus des Terres de l'Oubli grandissait à vue d'œil, marchant vers les humains qui avaient osés pénétrer dans les terres ancestrales Peaux Vertes.

À la tête de la Horde, Garzhak Griffes-d'Acier beuglait des ordres à ses troupes. Il n'y avait aucune seconde à perdre : La WAAAAAAGH! marchait d'un pas décidé vers le campement de la Dent Cassée avec la ferme intention de détruire les envahisseurs.

Nicolai, chef des Frères d'Armes et général de l'armée demeurait vigilant : Même si ses pertes obtenues lors de l'invasion initiale du campement ne furent pas nombreuses, il redoutait la contre-attaque orque. Il savait très bien que les renforts de Berkwald étaient encore loin. Combien de temps pouvaient-ils encore tenir face à la marée verte? Personne ne le savait.

Le moral de ses hommes était néanmoins bon et les quelques bouteilles restantes d'hypocras et de vin avaient entièrement leur rôle à jouer dans la présence de ce sourire en coin des hommes, pourtant si loin de chez eux.

Puis, au 24^{ème} jour du mois de mai 1014, ce qui devait arriver arriva.

Au crépuscule, Garzhak, à la tête de son armée, chevauchant un immense loup noir, parsemé de poils argentés et possédant des crocs acérés tels des sabres fonçaient sur la bannière militaire des Frères d'Armes. Bien organisée, celle-ci se mit rapidement en action et forma les rangs.

Dans le bruit du fer, du bois fracassé et des hurlements gutturaux, les deux armées essuyaient de lourdes pertes. Garzhak prenait le dessus, Nicolai devait prendre une décision rapidement. Ce dernier sonna la retraite, qui s'effectuait dans le plus grand désordre. Garzhak hurlait sa victoire, mais à quel prix, sa WAAAAAAGH! lourdement affaiblie.

Quant aux Frères d'Armes, la poignée de survivants se dirigeait hâtivement, avec le peu d'énergie restant, vers des territoires occupés.

Apprenant la nouvelle, le grand Orc Rashface Klatgueul considéra inacceptable qu'une bande d'humains aient été laissés vivants. Il rageait intérieurement de savoir que ces humains, en plus d'avoir envahi ses terres, son territoire, son dû, puissent se regrouper et tenter de revenir en force. Il fallait les anéantir.

Rashface et ses orcs, la Gueul'ki'mor, se lancèrent donc à la poursuite des Frères d'Armes n'étant pas tombés au combat.

Il n'y aurait aucun survivant de cet assaut. La tête de chaque homme sera piquée sur un pieu.

C'était bien sous-estimer le courage légendaire des Frères d'Armes !

L'assaut était commencé.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Déroulement de l'activité

Massacre dans les Terres de l'Oubli est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type Campagne Militaire épisodique opposant les forces orques de la Gueul'Ki'Mor aux forces des Frères d'Armes. La journée sera divisée en 9 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques.

L'activité inclus le diner qui sera servi à midi, ainsi qu'un souper qui sera servi après la fin de la journée de combats, le tout à l'Auberge de Bicolline.

L'Activité est conçue pour:

Deux fronts de maximum **60 guerriers**, soit les orques de la Gueul'Ki'Mor et les vikings des Frères d'Armes. Les fronts pourront dépasser la limite de 60 guerriers si les deux fronts sont en accord.

Arrivée des participants

Les **Combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 le samedi matin, où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 9h30 les fronts seront déployés à leur camp de base afin qu'à 10h00 le son du cor de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à la campagne en cours.

Déroulement de la journée

Les scénarios se succèdent un à la suite de l'autre et l'accumulation des points ne sera révélée qu'à la fin de l'événement. Entre chaque scénario les fronts ont environ dix minutes pour se réorganiser.

En cas d'égalité d'un scénario ou le refus d'engagement de la part des deux fronts aucun front ne fait de points.

Guérison

Chaque front a un maximum potentiel de 1 guérisseur par tranche de 10 combattants. Trois sabliers sont donnés à chaque front automatiquement en début de journée, et les autres sabliers devront venir des avoirs géopolitiques de chaque front (Prêtre, Grand prêtre, sort, etc.) Ainsi, le recrutement stratégique devient particulièrement crucial!

Un front peut acheter des sabliers de guérison *en début de journée seulement* (en gardant en tête le maximum potentiel) pour le coût de **250 solars**, payables en : **Solars sonnants, Butins (60 solars) ou Pierres Précieuses (15 solars)**. Il sera également possible de s'acquitter du coût sabliers de guérison par la dépense d'énergies magiques, soit **5 énergies ou ingrédients** par sablier.

Certains scénarios peuvent avoir un puits de guérison. Dans un tel cas, quand un combattant meurt, il a deux options : Attendre d'être guéri par un Prêtre / Guérisseur ou attendre que les hostilités à proximité prennent fin pour retourner à son puits de guérison où il sera ramené à la vie. Pour ce faire, il doit demeurer silencieux, emprunter le plus court chemin vers son puits de guérison de façon continue et tenir son arme à l'envers pour clairement montrer qu'il est hors du combat.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 15). Ainsi, un guerrier au puits de guérison ne peut retourner sur le champ de bataille que lorsqu'un total de 15 guerriers est prêt à retourner au combat. **Les potions et parchemins de guérison ne sont PAS permis.**

Important : On ne peut pas guérir un membre d'un front ennemi.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Points de Victoire

Les points de victoire acquis lors de la journée détermineront le vainqueur de la journée. Chaque front pourra dépenser les points de victoire dans une table de conversion qui sera remise à cet effet.

Règles spéciales

Orcs Noirs

Les orcs noirs des Terres de l'Oubli sont reconnus pour leur force et leur endurance sans pareil. Les joueurs incarnant des orcs noirs doivent être spécifiés par le front de la Gueul'Ki'Mor avant le début de l'événement. Ceux-ci seront considérés comme portant une armure de plaque sur chaque partie de leur corps. Un maximum de 5 orcs noirs sont permis à la Gueul'Ki'Mor.

Restriction d'Armement

- Certain scénario (spécifiés dans le texte descriptif) ont des restrictions d'armements.
- Aucune machine de guerre n'est permise pendant l'événement.
- Aucun monstre n'est permis pendant l'événement.
- Aucun objet magique n'est permis (parchemins de guérison et potions de guérison inclusivement).



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:30	Assaut sur le Fleuve Heldarnoth
10:30 à 11:00	Pillage de la Dent Cassée
11:00 à 11:30	Duel des Chefs
11:30 à 12:30	Traversée des Terres de l'Oubli
12:30 à 13 :00	Diner
13 :00 à 14 :00	La Retraite
14 :00 à 14 :45	La Poursuite
14 :45 à 16 :00	Le Marais
16 :00 à 16 :30	Les Pics du Dragon
16 :30 à 18 :00	Les Berges de Sang
18 :00	Souper à l'auberge et soirée



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – Assaut au fleuve Heldarnoth

Alors que la Horde de la Gueul'Ki'Mor fonce sur les Frères d'Armes ayant survécu à l'assaut initial de Griffes d'Acier, l'ost viking se voit acculé au fleuve Heldarnoth, cet immense fleuve partant du cœur des terres de l'Oubli pour se déverser dans la baie des flammes, au sud.

Face à l'inévitabilité, les deux armées se font enfin face sur les berges du fleuve, pour un choc initial qui va marquer le début du Massacre des Terres de l'Oubli.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui élimine tous les membres de l'autre armée remporte une victoire. La première armée qui remporte deux victoires gagne le scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Plaine de campement non décorum. Il est interdit de sortir des limites de la plaine pour ce chapitre, tout manquement entrainera la mort du joueur en faute.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée qui se termine quand un front a éliminé l'autre front.

L'escarmouche est jouée un maximum de 3 fois. L'armée remportant deux joutes est gagnante du chapitre.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire. Si un front parvient à gagner deux joutes consécutives, il recevra un gain de butins de guerre supplémentaire à ses points de victoire.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 2 – Pillage de la Dent Cassée

Alors que la poursuite fait rage, les Frères d'Armes reviennent à diverses caches établies en bordure du Campement de la Dent Cassée. Ces caches renferment les vivres et armement qui leur permettront de faire le chemin vers des terres plus accueillantes, d'où ils pourront rejoindre les renforts.

La Gueul'Ki'Mor, en chaude poursuite des humains, n'ont aucune intention de laisser filer ces derniers avec tant de butin intéressant! Les cris des vigies des Frères d'Armes et le son du cor de guerre se fait retentir alors que les premiers orcs surgissent des forêts aux abords du campement.

CONDITION DE VICTOIRE

Les orcs de la Gueul'Ki'Mor tentent de voler les ressources du village, représentées par des caissons de munitions, et de les ramener à leur zone de déploiement. Les frères d'armes doivent protéger les ressources, et empêcher qu'elles ne tombent en mains ennemies.

CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est la nouvelle ville, et donc limité de l'auberge jusqu'à la route séparant la nouvelle ville du campement non décorum, ainsi que de la plaine du fort jusqu'au stationnement (non inclusivement). Les zones de déploiement sont la cabane des Midgardiens pour les frères d'armes et la forêt derrière l'auberge de Bicolline pour la Gueul'Ki'Mor.

DURÉE DE LA BATAILLE

La joute a une durée maximale de 30 minutes, et se termine prématurément si toutes les ressources sont tombées en mains orques.

Il n'y a qu'une seule joute.

GUÉRISON

Seuls les sabliers de guérison sont permis.

RESTRICTIONS

Seules les armes de 1m10 et moins sont permises. Les boucliers ne sont pas permis pour cet épisode.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire et 4 butins.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – Le Duel des chefs

Le moral est le nerf de la guerre, et le chef des Frères d'Armes le sait très bien.

Afin de gagner du temps pour que le reste de son armée puisse aller rejoindre les renforts, ce dernier a lancé un défi au chef de la Gueul'Ki'Mor afin de tester la force de l'Orc massif en combat singulier.

Sur un pont de fortune enjambant l'Heldarnoth, le duel commence...

CONDITION DE VICTOIRE

Le général d'armée ayant abattu le général adverse donnera la victoire à son front.

CHAMP DE BATAILLE

Les deux chefs combattants sont déployés sur le grand pont menant à la plaine du totem, alors que les combattants de la Gueul'Ki'Mor se déploient à la base de la plaine du Totem, et les combattants des Frères d'armes se déploient à l'entrée du pont.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée qui se termine à la mort d'un des deux généraux.

GUÉRISON

Aucune.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 1 point de victoire. Le gagnant du duel aura le choix du déploiement lors du prochain scénario.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – La Traversée des Terres de l'Oubli

Avec la Gueul'Ki'Mor à leur trousse, les guerriers des Frères d'Armes poussent la marche afin d'atteindre les renforts avant que le chemin ne soit coupé par les orcs sanguinaires. La marche se prouvera être longue et ardue, mais l'instinct de survie des guerriers norse est plus grand que jamais.

Derrière eux, la Gueul'Ki'Mor fera tout pour rallier les petits campements orcs afin de couper toute retraite possible aux Frères d'Armes. Le plus rapide et rusé des deux osts saura atteindre ses alliés en premier.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée étant parvenue à mettre son étendard aux pieds du maréchal dans la zone de déploiement adverse en premier aura remporté la joute.

L'escarmouche est jouée un maximum de 3 fois.

CHAMP DE BATAILLE

Les zones de déploiement sont la plaine du totem ainsi que l'entrée de la plaine des mages.

DURÉE DE LA BATAILLE

L'escarmouche est d'une durée de 30 minutes maximale, elle se termine lorsqu'un étendard est dans la zone de déploiement ennemie.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire au front qui parviendra à gagner deux joutes.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – La Retraite

Malgré l'arrivée de renforts, les combats récents ont eu leur lot de blessés graves et de morts. Afin d'atteindre un point de ralliement où les hommes pourront être guéris et remis en état de combat, les généraux des deux armées pressent le bas.

Il sera primordial d'escorter à bon ports les blessés, sans quoi la suite de la guerre est peine perdue, tant l'ennemi sera en surnombre!

CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur doit transporter une charrette le plus loin possible sur la route menant de l'auberge au bateau en passant par le grand pont.

Le vainqueur après les deux joutes sera le front qui aura réussi à mener sa charrette le plus loin sur la route.

CHAMP DE BATAILLE

L'armée à la défense sera déployée avec sa charrette en haut du chemin menant directement de l'auberge au grand pont.

15 attaquants bloqueront la route à la hauteur du grand pont, alors que le reste des attaquants commencent dans la lice de joute, au cœur de la nouvelle ville.

La charrette ne peut quitter la route, et ne peut être manipulée par personne d'autre que les porteurs désignés.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée maximale de 30 minutes. Elle se terminera quand les quatre porteurs de charrettes, (identifiés par des brassards blanc et noir) seront tués.

L'escarmouche est jouée deux fois, en inversant les rôles.

GUÉRISON

Les sabliers sont permis.

RESTRICTION

Les armes de jet ne sont pas permises lors de ce scénario.

Les porteurs de charrettes (4 guerriers du front défenseur) n'ont pas droit aux armes.

Le front défenseur a de plus 6 autres hommes non armés représentant les blessés.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire au vainqueur.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – La Poursuite

Après quelques heures de repos et de soins par les guérisseurs de leurs osts, les deux armées reprennent la route afin de passer près du Campement de la Tribu des Marais. Ces marais peuvent aisément être désorientant, et si les guerriers des Frères d'Armes parviennent à l'atteindre avant la Gueul'Ki'Mor, il pourrait s'éclipser sans chance d'être retrouvés par les orcs!

Les deux osts poussent donc de toutes leurs forces afin de couper la route à l'ennemi. L'armée parvenant à faire la progression la plus marquée saura atteindre les marécages en premier!

CONDITION DE VICTOIRE

Le but de l'escarmouche est de porter son étendard le plus loin possible vers la zone de déploiement du front adverse.

La progression sera notée tout au long de l'escarmouche : À toutes les deux minutes, le front ayant la plus grande progression se verra octroyée un point, alors que le front ayant la progression la plus grande après 10 minutes se verra octroyé 3 points. Le cumul des points déterminera le front gagnant de l'escarmouche.

Lorsque le porteur d'étendard est abattu, il doit retourner à son puits de guérison et repartir de là avec l'étendard.

CHAMP DE BATAILLE

Les zones de déploiement sont le quai des lames gueules ainsi que le fortin de Gorghor Baey. Le front vainqueur du dernier scénario aura le premier choix de la zone de déploiement.

Il est interdit pour le porte étendard de quitter la route liant les deux points de guérison.

Il est interdit de quitter le terrain de bataille pour aller à la basse ville.

DURÉE DE LA BATAILLE

L'escarmouche aura une durée de 10 minutes.

RESTRICTIONS

Aucune arme de jet n'est permise.

Le porteur d'étendard n'a pas droit aux armes.

GUÉRISON

Un puits de guérison (par tranche de 10 combattants morts) est disponible pour chaque front à sa zone de déploiement. Les sabliers sont également utilisables.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accordera 2 points de victoire au front vainqueur.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 7 – Le Marais

Les Marais des Terres de l'Oubli sont des endroits fétides, reconnus pour être remplis de plantes hallucinogènes et de dangers qui rôdent sous les eaux stagnantes.

Les survivants des Frères d'Armes se sont enfoncés dans les marais afin de semer la Gueul'Ki'Mor, et de pouvoir les désorienter assez pour pouvoir les détruire une fois pour toute sous le couvert des brumes des marécages.

Chaque armée tentera de contrôler des points stratégiques du marais afin d'avoir la suprématie sur l'adversaire. Dans les marais, des plantes hallucinogènes pourront également être récoltées afin de faire oublier la douleur aux guerriers, déjà épuisés de la longue marche et des combats continus.

CONDITION DE VICTOIRE

Trois mats de position sont dans la basse ville. Le front contrôlant le plus de mats de position à la fin des 60 minutes sera vainqueur. (Bleu : Frères d'Armes; Jaune : Gueul'Ki'Mor).

Des lots de sépium (caissons de munitions) seront rendus disponibles au début du scénario ainsi qu'à 30 minutes et mis sur le champ de bataille. Un front ramenant les lots de sépium à sa zone de déploiement l'aura recueilli avec succès.

CHAMP DE BATAILLE

Les zones de déploiement seront le campement Hellequin ainsi que le secteur de la meute dans la basse ville. Ces deux endroits délimiteront également le champ de bataille pour ce scénario qui se passe entièrement dans la basse ville.

Le perdant du dernier scénario aura le premier choix de zone de déploiement.

DURÉE DE LA BATAILLE

L'escarmouche est d'une durée de 60 minutes.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés et des puits de guérison (fonctionnant par tranche de 10 morts) sont aux zones de déploiement.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire au front contrôlant le plus de mats de position à la fin du scénario. Chaque caisson de sépium recueilli donnera 5 sépiums au front l'ayant capturé.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 8 – Les pics du dragon

C'est à la sortie des marais des Terres de l'Oubli que les armées arrivent aux pieds de l'Épine dorsale du Dragon, cette immense chaîne de montagne qui sépare en deux les Terres orques.

La Gueul'Ki'Mor profite que les Frères d'Armes soient bloqués dans leur progression, et font une poussée. En envoyant la marée verte déferler sur les positions défensives des guerriers norse, ils pourront écraser leurs adversaire!

CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur est déployé derrière la cabane de la Rédemption, alors que l'attaquant est déployé à la lice de Trollball.

Un mât de position est positionné dans la zone du défenseur.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée maximale de 15 minutes.

Elle se terminera quand un attaquant enlève le mousqueton du mât de position de la zone de défense. Le front ayant pris le mat le plus rapidement gagnera le chapitre. Le scénario est joué deux fois en inversant les déploiements.

GUÉRISON

L'attaquant a un puits de guérison. Les sabliers sont permis des deux côtés.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 3 archers au vainqueur.



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 9 – Les berges de sang

La chasse à l'homme tire enfin à sa fin, et l'Ost des Frères d'Armes sont parvenus à bon port, en bordure de Cassandra sur les berges de la Baie des Flammes. La marée verte à leurs troupes a cependant grossi avec chaque campement mineur qui s'est ralliée aux forces de la Gueul'Ki'Mor, et il faudra faire face à l'adversaire une bonne fois pour toute.

Cassandra est si près, à quelques kilomètres de leur position...mais il faudra que les Frères d'Armes détruisent la horde orc d'abord, s'ils veulent espérer pouvoir se rendre à la cité impériale, et enfin en sécurité.

CONDITION DE VICTOIRE

Cinq boîtes de temps ainsi que 4 mâts de positions seront placés sur le champ de bataille. Chaque boîte à temps où un front a le plus de temps d'accumulé à la fin du scénario donnera des points de victoire, alors que les mâts de positions (qui seront enlevés à des heures inconnues des deux fronts) donneront des avoirs au front dont le mousqueton était présent.

CHAMP DE BATAILLE

Les frères d'armes seront déployés à la lice de Trollball alors que la Gueul'Ki'Mor sera déployée au pont de la basse ville. Les limites du terrain sont l'entièreté de la basse ville, de la haute ville et de la vieille ville.

DURÉE DE LA BATAILLE

Ce scénario aura une durée de 90 minutes.

GUÉRISON

Des puits de guérison s'activant aux 10 minutes seront disponibles, représentant des renforts qui arrivent sur les lieux. Ainsi, les renforts n'arriveront qu'à la 10^{ème}, 20^{ème}, 30^{ème}, 40^{ème} et 50^{ème} minute.

Les fronts peuvent utiliser les sabliers de guérison.

RÉCOMPENSE

Chaque boîte à temps gagnée donnera 1 point de victoire.

Lorsque gagnés, les mats donneront les acquis suivants :

- Mat 1 : 5 butins
- Mat 2 : 5 troupes orques OU 5 milices
- Mat 3 : 20 sépiums
- Mat 4 : 3 Orcs Noirs OU 3 Chevaliers



Massacre dans les Terres de l'Oubli – Gueul'Ki'Mor vs Frères d'Armes

Samedi 24 mai 2014, au Duché de Bicolline

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 16 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 7 heures de campagne et de combats intenses
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - Gueul'Ki'Mor
 - Frères d'Armes
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 19 Mai 2014**

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.

