

## *Coup d'éclat et trahison au tournoi d'Haldorf*

*Haldorf, la patrie des justes et la terre natale des anciens empereurs; située au centre du monde connu et bordée par les frontières d'Irendille, de l'Andore et de l'Empire.*

*Les bottes de nombreux guerriers ont foulés ce champ d'honneur depuis des siècles et un nombre incommensurable d'entre eux y ont trouvé leur dernier repos. Les coutumes locales avancent même que les roses écarlates qui poussent en ces terres sont abreuvées du sang des valeureux ayant périés en ces lieux au fils des ans. Que ce soit lors des guerres féodales entre 1001 et 1004, des batailles de l'indépendance qui suivirent, de celles de l'union avec le royaume d'Arganne en 1009, de la guerre des Trois Couronnes ou du conflit avec l'Andore à l'ombre des fortifications de Brahma. La populace haldorfienne, résiliente, possède vraisemblablement un goût flagrant et prononcé pour les événements martiaux.*

*Depuis près de dix ans d'ailleurs, les meilleurs combattants de la contrée s'affrontent afin de remporter l'estimé tournoi du royaume : des champions comme Hector et Targon de l'ordre du Lion, le paladin Deagon, Yves Jacques le Pied-bot... Afin de célébrer le couronnement d'Hubert d'Haldorf en tant que Haut Roy de la Fédération Argannaise, le tournoi d'Haldorf prend cette année des proportions dignes des guerres s'y étant déroulées. Parés de leurs flamboyantes couleurs soigneusement agencées, les combattants de l'Ost du Saint-Reliquaire inaugurent les joutes de la célébration. Un tel événement attire toutefois des gens de toute sorte. Dans la forêt royale, situé à l'intérieur des limites du fief d'Artoisard, plusieurs gredins de tout acabit se rassemblent en espérant pouvoir piller les alentours pendant que les nobles gens sont affairés au tournoi. D'autres aspirent cependant, de par leur désir inextinguible de se prouver aux yeux de leurs dieux obscurs, à s'accaparer tout l'honneur leur étant destiné. Sous l'invitation du grand prieur Wiss Norrisson, les bravades et les combats commencent également dans ce camp afin d'élire les sombres champions qui se couvriront de gloire!*

---

### Déroulement de l'activité

*Coup d'éclat et trahison au tournoi d'Haldorf* est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « campagne militaire de renom » épisodique opposant les forces de l'Ost du St-Reliquaire aux forces de Tératos. La journée sera divisée en quatre (4) scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire, divers acquis géopolitiques et notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à midi (St-Reliquaire à la Vieille Taverne, Tératos à l'auberge), ainsi qu'un souper qui sera servi après la fin de la journée de combat à l'auberge de Bicolline et l'accès à la soirée taverne qui suit.

### L'activité est conçue pour:

**Deux fronts** d'un maximum de **100 combattants**. Les fronts pourront dépasser la limite de 100 combattants si les deux généraux 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 où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 9h30, les fronts seront déployés sur le champ de bataille 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 auront un maximum de quinze (15) 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 point.

## Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de 8 combattants. Il est important d'aviser à l'avance les maîtres de jeu en envoyant la liste par courriel à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) en ce qui concerne les sabliers permanents et les croyances. Voici les façons de les obtenir :

- Présence d'un grand-prêtre ou grande-prêtresse dont la religion est active et l'accord du général de front. Le général de front devra faire parvenir la liste des GP autorisés à recevoir un sablier pour son front.
- Sabliers permanents de guilde (attention, les sabliers qui n'ont pas été entretenus lors de la GB ne peuvent plus être utilisés).
- Payer pour obtenir des sabliers au montant de 200 solars l'unité ou 3 croyants

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par un temps minimum d'attente près de celui-ci. Le temps d'attente sera de cinq (5) minutes au début de la journée. Il sera possible de faire en sorte d'accélérer ceux-ci en trouvant des mousquetons inscrit (guérison). Pour chaque mousqueton placé sur le mat, une minute sera enlevé du temps d'attente. Le temps d'attente démarre avec le premier « mort » revenant au puit et quand le temps est écoulé, tous les combattants présents pourront retourner au combat.

## Important :

- **On ne peut pas être soigné par un membre d'un front ennemi.**
- **Des machines de guerre et des monstres seront en action pendant certains scénarios, les règles normales des machines de guerre/monstres s'appliquent.**

## Les champions :

Chaque général de front devra nommer des champions. Un champion sera nommé pour chaque tranche de 10 participants à la campagne. Chaque champion devra recruter neuf (9) combattants pour être sous ses ordres.

- Duel : Lorsqu'un champion en rencontre un autre sur le champ de bataille, celui-ci peut crier son défi et à ce moment-là, les champions sont obligés de s'affronter en combat singulier. Les autres combattants autour ne peuvent pas interagir dans ce duel, mais peuvent continuer à combattre l'ennemi.
- Le champion ayant remporté le duel bénéficie d'une immunité de 30 secondes suivant la fin de son combat.
- Une bande de tissus à carreaux fera office de référence pour identifier un champion.
- Lorsqu'un champion perd un duel, celui-ci perd son statut de champion et doit remettre sa frange au gagnant.

## Points de victoire :

Les points de victoire acquis lors de la journée détermineront le vainqueur de la journée.

## Quel est le rôle d'un point de victoire :

Le rôle des points de victoire d'une campagne de renom est de déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

**Le gagnant de la campagne recevra 1 point de notoriété pour sa guilde.** Ce point n'est pas transférable.

## OBJECTIFS SECRETS :

Chaque front recevra une liste d'objectifs inconnus du front adverse qu'il devra tenter de réussir. Ces objectifs valent aussi des points de victoire.

## Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ	
Avant 9:30	Arrivée et homologation	
10:00 à 12 :00	Chapitre 1	Le tournoi des héros
12:00 à 13:15	Dîner (auberge Tératos / Vieille taverne St-Reliquaire)	
13:30 à 14h30	Chapitre 2	Les machines de guerre
14h45 à 15h45	Chapitre 3	Monstre vous avez dit?
16h00 à 17h00	Chapitre 4	Sortie côté jardin
17:00	Souper à l'auberge et soirée taverne	

## **Chapitre 1 – Le tournoi des héros**

### ***Ost du Saint-Reliquaire :***

*Les gens du roi participent aux festivités. Les combattants se livrent duel sous les applaudissements de la foule. Un comptoir est ouvert pour ceux qui aimeraient parier sur leur champion. La jeunesse Haldorfiennne viendra présenter les nouvelles tendances à la mode dans la capitale. L'ambiance est à la fête, mais une ombre plane sur le tournoi...*

### ***Tératos :***

*Tranquillement, les agents du chaos s'infiltrèrent parmi la foule. Subterfuge, assassinat, vol, pot-de-vin sont de mise. À l'extérieur des murs de la ville se tient un tournoi bien semblable.*

### **DÉPLOIEMENT**

Ost du Saint-Reliquaire : Dans la vieille ville près de la lice de trollball.

Tératos : À côté de l'auberge près de l'ancienne lice de joute.

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Le groupe ayant réussi à amasser le plus de point de victoire remporte cet épisode.

### **CHAMP DE BATAILLE**

Tout le terrain du côté sud de la rivière.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

Deux heures.

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison

Puits de guérison

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Aucune machine de guerre.

Aucun monstre

Les règles pour les champions ne s'appliquent pas avant le repas du midi.

**OBJECTIFS CONNUS POUR LE SAINT-RELIQUAIRE :**

10h00 :

- Les champions doivent être présentés aux combattants par le général de front.
- Les champions doivent recruter leur unité : Chaque champion doit recruter 9 personnes.

10h20 :

- Le tournoi des unités : Un tournoi sera organisé par les maréchaux. Un tirage au sort aura lieu afin d'être placé dans la grille.
- Le tournoi des champions : Un tournoi individuel sera organisé par les maréchaux. Un tirage au sort aura lieu afin d'être placé dans la grille.
- Les paris : Il sera possible de faire des paris sur les combats. Chaque participant à la campagne recevra un 5 solars afin de pouvoir participer, mais il est possible et encouragé d'apporter sa bourse.

11h30 :

- La mêlée générale : Le classement du tournoi des unités sera utilisé afin de déterminer qui sera de quel côté. Exemple : s'il y a 8 unités, le #1, #4, #5 et #8 formeront l'équipe A, #2, #3, #6 et #7 formeront l'équipe B.

**OBJECTIFS CONNUS POUR TÉRATOS :**

10h00 :

- Les champions doivent être présentés aux combattants par le général de front.
- Les champions doivent recruter leur unité : Chaque champion doit recruter 9 personnes.

10h20 :

- Le tournoi des unités : Un tournoi sera organisé par les maréchaux. Un tirage au sort aura lieu afin d'être placé dans la grille.
- Le tournoi des champions : Un tournoi individuel sera organisé par les maréchaux. Un tirage au sort aura lieu afin d'être placé dans la grille.
- Les paris : Il sera possible de faire des paris sur les combats. Chaque participant à la campagne recevra un 5 solars afin de pouvoir participer, mais il est possible et encouragé d'apporter sa bourse.

11h30 :

- La mêlée générale : Le classement du tournoi des unités sera utilisé afin de déterminer qui sera de quel côté. Exemple : s'il y a 8 unités, le #1, #4, #5 et #8 formeront l'équipe A, #2, #3, #6 et #7 formeront l'équipe B.

**POINTS DE VICTOIRE :**

Évaluation de l'ambiance durant les différents tournois : 1 à 3 points

1. Le tournoi s'est déroulé en entier sans ambiance intéressante.
2. Le tournoi s'est tenu dans son entièreté avec une bonne ambiance.
3. Le tournoi s'est déroulé avec des crieurs, des paris, des musiciens, des banderoles, etc.

Il y aura la possibilité de faire des points de victoire des deux côtés avec des objectifs secrets.

**RÉCOMPENSE*****Le gagnant recevra 1 mentor militaire, 1 intendant et 2 soldats de métier******Chaque participant reçoit 5 solars pour la campagne.***

### Chapitre 2 – Plans funèbres

*La fin du repas de Sa Majesté est dérangé par des bruits et des cris. Le chaos ayant réussi à soulever le peuple contre la noblesse, les champions du matin mènent une attaque sur les hommes du roi désarmés au midi. Les champion du roi réussiront-ils à protéger leurs alliés jusqu'à l'armurerie?*

#### CONDITION DE VICTOIRE

Le groupe ayant réussi à amasser le plus de point de victoire remporte cet épisode.

#### DÉPLOIEMENT

Ost du Saint-Reliquaire : Devant les portes de l'entrée du 1540

Tératos : Campement des Rangers

#### CHAMP DE BATAILLE

De la vieille taverne jusqu'à la cabane du Fhain.

#### DURÉE DE LA BATAILLE

1 heure

Tératos commence au premier son du cor et 30 secondes plus tard, un deuxième cor se fera entendre pour le départ de l'Ost du Saint-Reliquaire.

#### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans chaque zone de déploiement (fonctionnement : 5 minutes d'attente à partir du premier mort qui se présente au puit).

#### RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune machine de guerre.

Aucun monstre

Les règles pour les champions s'appliquent.

**OBJECTIFS POUR LES DEUX FRONT :**

1. Prendre le contrôle de l'armurerie. Une boîte à temps sera placée sur le bâtiment des Salmarak qui représente l'armurerie.

**OBJECTIFS CONNUS POUR LE SAINT-RELIQUAIRE :**

1. Réussir à récupérer leurs armes au bâtiment qui représente l'armurerie.
2. Réussir à protéger les bâtiments afin que le front ennemi ne puisse les piller. Pour chaque tranche complète de 10 minutes, le front de Tératos recevra « une charrette » pour le dernier épisode.
  - a. Académie militaire : Campement extérieur de la Rédemption sur la façade qui donne sur la fosse aux monstres, le coin le plus rapproché de la rivière.
  - b. Chaumières/habitations : Cabane du mage Owen
  - c. Brasserie : Campement du Sanglier
3. Réussir à trouver et ramener les 5 drapeaux jaunes (Bicolline) à votre puit de guérison.
  - Un joueur ne peut transporter qu'un seul drapeau en tout temps.
  - Le drapeau doit être visible et tenu droit et bien haut en tout temps.
  - On ne peut pas se battre ni se défendre avec le drapeau.
  - On porte-drapeau qui meurt doit faire en sorte de laisser le drapeau où il est et qu'il soit visible. En aucun temps le drapeau doit être couché au sol.
  - On ne peut pas ramasser ou déplacer un drapeau ennemi.

**OBJECTIFS CONNUS POUR TÉRATOS :**

1. Empêcher le front adverse de récupérer leurs armes dans le bâtiment de l'armurerie.
2. Réussir à piller les bâtiments de Brahma. Pour chaque tranche complète de 10 minutes, le front de Tératos recevra « une charrette » pour le dernier épisode.
  - a. Académie militaire : Campement extérieur de la Rédemption sur la façade qui donne sur la fosse aux monstres, le coin le plus rapproché de la rivière.
  - b. Chaumières/habitations : Cabane du mage Owen
  - c. Brasserie : Campement du Sanglier
3. Réussir à trouver et ramener les 5 drapeaux bleus (Bicolline) à votre puit de guérison.
  - Un joueur ne peut transporter qu'un seul drapeau en tout temps.
  - Le drapeau doit être visible et tenu droit et bien haut en tout temps.
  - On ne peut pas se battre ni se défendre avec le drapeau.
  - On porte-drapeau qui meurt doit faire en sorte de laisser le drapeau où il est et qu'il soit visible. En aucun temps le drapeau doit être couché au sol.
  - On ne peut pas ramasser ou déplacer un drapeau ennemi.

**POINTS DE VICTOIRE :**

1 point de victoire par drapeau ramené à votre puit de guérison.

1 point de victoire par boîte à temps

Il y aura la possibilité de faire des points de victoire des deux côtés avec des objectifs secrets.

**RÉCOMPENSE**

**Le gagnant remporte 1 maître artilleur, 1 trébuchet et 1 tirailleur**

**Les machines de guerre**

**Tératos** : Pour chaque drapeau bleu ramené à votre puit de guérison, 4 traits de baliste vous sera accordé pour les autres épisodes.

**Ost du Saint-Reliquaire** : Pour chaque drapeau jaune ramené à votre puit de guérison, 2 boulets de canon vous sera accordé pour les autres épisodes.

## **Chapitre 3 –La profanation des lieux sacrés**

*Grisées par les pillages et les combats, les forces de Tératos se rassemblent pour ce qui semble être leur cible principale : Les lieux sacrés! Une partie des forces des ténèbres entoure la Fureur et ses gens, les psalmodies montent, la terre tremble, quelque chose répondra-t-il à cet appel?*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le groupe ayant réussi à amasser le plus de point de victoire remporte cet épisode.

### DÉPLOIEMENT

Ost du Saint-Reliquaire : Campement des Rangers

Tératos : Derrière la cabane de Castenza

### CHAMP DE BATAILLE

De la vieille taverne jusqu'à la cabane du Fhain.

### DURÉE DE LA BATAILLE

1 heure

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans chaque zone de déploiement

- Fonctionnement : 5 minutes d'attente à partir du premier mort qui se présente au puit.
- Il sera possible de faire diminuer le temps d'attente en ajoutant des mousquetons au mat. Les mousquetons pourront être trouvés par des objectifs secrets réussis de chaque front.
- Chaque mousqueton diminuera de 1 minute le temps d'attente pour revenir à la vie.

### RÈGLES SPÉCIALES :

Une machine de guerre de chaque côté. Le nombre de projectiles autorisés de chaque côté a été décidé lors de l'épisode précédent.

Aucun monstre

Les règles pour les champions s'appliquent.

OBJECTIFS POUR LES DEUX FRONT :

1. L'épisode doit commencer obligatoirement par une cérémonie des deux côtés avec un minimum de 50% des troupes sur place. La bénédiction de la Vraie Foi permettra d'appeler l'Archange et la cérémonie du Cerbère fera venir Ur pour combattre à leur côté. Les monstres ainsi appelés feront leur apparition lors du dernier épisode de la journée. Pour être réussi, la cérémonie doit se tenir durant 15 minutes complètes et le maître de cérémonie ne doit jamais mourir.
  - a. Si la cérémonie est considérée réussie, le monstre pourra apparaître dès le début de l'épisode 4.
  - b. Si la cérémonie est considérée comme un échec, le monstre pourra apparaître quand même lors de l'épisode 4, mais avec 10 minutes de retard.
2. Les bâtiments religieux sont souvent la cible des envahisseurs. Le contrôle de ceux-ci est d'une grande importance afin d'affecter le moral de la population local. Les bâtiments sont représentés par des mats de position.
  - a. Mat de position Chapelle sera la croix près des Gitans: Relevé à la 10<sup>e</sup>, 25<sup>e</sup> et 50<sup>e</sup> minute de l'épisode.
  - b. Mat de position Temple sera la cabane des Sombres Lames: Relevé à la 15<sup>e</sup>, 30<sup>e</sup> et 55<sup>e</sup> minute de l'épisode.
  - c. Mat de position Cathédrale sera près de la vieille taverne: Relevé à la 5<sup>e</sup>, 20<sup>e</sup>, 35<sup>e</sup>, 45<sup>e</sup> et 59<sup>e</sup> minute de l'épisode.

OBJECTIFS CONNUS POUR LE SAINT-RELIQUAIRE :OBJECTIFS CONNUS POUR TÉRATOS :POINTS DE VICTOIRE :

1 point de victoire pour chaque mat de position

Il y aura la possibilité de faire des points de victoire des deux côtés avec des objectifs secrets.

RÉCOMPENSE

**Le gagnant remporte 1 croyant, 1 point de pouvoir et 1 tirailleur**

**Les monstres pour l'épisode 4**

**Tératos** : Apparition d'Ur

**Ost du Saint-Reliquaire** : Apparition de l'Archange

## **Chapitre 4 – Une retraite stratégique**

*Les troupes du Chaos ayant fait leur besogne, repartent, les bras chargés de trésors. Le chemin de retour vers leur territoire sera parsemé d'embuches, car les troupes du Saint-Reliquaire n'entendent pas à rire et ne laisseront certainement pas les pillards partir sur leurs deux jambes. Le portail est ouvert, mais Wiss Norrisson est ses sbires réussiront-ils à le traverser?*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le groupe ayant réussi à amasser le plus de point de victoire remporte cet épisode.

### DÉPLOIEMENT

Ost du Saint-Reliquaire : Campement du Phoenix

Tératos : La vieille taverne

### CHAMP DE BATAILLE

De la vieille taverne jusqu'au campement du Phoenix.

### DURÉE DE LA BATAILLE

1 heure

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans chaque zone de déploiement

- Fonctionnement : 5 minutes d'attente à partir du premier mort qui se présente au puit.
- Il sera possible de faire diminuer le temps d'attente en ajoutant des mousquetons au mat. Les mousquetons pourront être trouvés par des objectifs secrets réussis de chaque front.
- Chaque mousqueton diminuera de 1 minute le temps d'attente pour revenir à la vie.
- Les mousquetons du scénario précédent demeurent en place pour celui-ci.

### RÈGLES SPÉCIALES :

Une machine de guerre de chaque côté. Le nombre de projectiles autorisés de chaque côté a été décidé lors de l'épisode 2 demeure le même.

1 monstre de chaque côté. Le moment de l'entrée en jeu de ceux-ci dépend du résultat de l'épisode précédent.

Les règles pour les champions s'appliquent.

OBJECTIFS POUR LES DEUX FRONT :

1. Duel entre les monstres : Il faut que pendant le scénario les deux monstres présent s'affrontent sans interférence de la part des autres combattants.
  - a. Au début de ce duel, chaque monstre retrouve son maximum de point de vie.
2. Les effets telluriques : Une boîte à position sera placée à distance égale des deux zones de déploiement. Celle-ci sera relevé à tous les 10 minute, voici les effets possible qui auront une durée de 2 minutes (un maréchal s'assurera de l'appliquer) :
  - a. Ur ne peut plus bouge
  - b. L'Archange ne bouge plus
  - c. Le canon ne bouge plus
  - d. La baliste ne bouge plus
  - e. Wiss Norrisson tombe inconscient
  - f. Guenièvre de l'Ost du Saint-Reliquaire tombe inconsciente

OBJECTIFS CONNUS POUR LE SAINT-RELIQUAIRE :

1. Empêcher les charrettes de se rendre au portail dans le campement du Fer de Lance.
  - a. Les charrettes entreront en jeu toutes les 2 minutes jusqu'à ce qu'elles soient toutes en jeu.
  - b. Seulement les troupes de Tératos peuvent déplacer les charrettes.
2. Le roi Hubert d'Haldorf doit réussir à se rendre (suivi d'un maréchal) à l'estrade de la lice de trollball.

OBJECTIFS CONNUS POUR TÉRATOS :

1. Réussir à déplacer les charrettes remportées lors des épisodes précédents vers un portail « le cercle des sorcières dans le campement du Fer de Lance ».
  - a. Les charrettes entreront en jeu toutes les 2 minutes jusqu'à ce qu'elles soient toutes en jeu.
  - b. Seulement les troupes de Tératos peuvent déplacer les charrettes.

POINTS DE VICTOIRE :

- 1 point de victoire par charrette réussies pour Tératos.
- 1 point de victoire par charrette en jeu, mais qui ne s'est pas rendue pour le Saint-Reliquaire.
- 1 point de victoire pour le gagnant du duel des monstres.
- 1 point si Hubert d'Haldorf réussi à se rendre à l'estrade de la lice de trollball.

Il y aura la possibilité de faire des points de victoire des deux côtés avec des objectifs secrets.

RÉCOMPENSE

**Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété, 15 bétails, 15 céréales et 5 paysans**

**Les monstres pour l'épisode 4**

**Tératos** : Apparition d'Ur

**Ost du Saint-Reliquaire** : Apparition de l'Archange

## Modalités d'inscription

### Tarif membre 65\$ / Tarif régulier 80\$ (incluant les repas)

*L'inscription à la campagne inclut la soirée taverne qui suit. L'inscription est non remboursable mais elle demeure transférable à un tier.*

### Les fiches de population sont remises selon les critères suivants:

- un membre régulier doit être pré-inscrit ET avoir effectué son paiement AVANT l'activité pour recevoir une fiche
- un membre privilège reçoit une fiche dès qu'il est présent
- un non-membre ne reçoit pas de fiche

### 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
- S'inscrire via notre site internet à l'adresse suivante: <http://bicolline.org/inscription.php?id=36>
- Choisir son camp :
  - **Ost du St-Reliquaire**
    - **Guenièvre de l'Ost du Saint-Reliquaire**      [dez\\_mentos@hotmail.com](mailto:dez_mentos@hotmail.com)
  - **Tératos**
    - **Wiss Norrisson de Tératos**      [maxe2saglac@live.fr](mailto:maxe2saglac@live.fr)
  - La date limite d'inscription est le **mardi 13 juin 2016 à 23h59**

### 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 et chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

### Pour nous joindre

**E-mail :** [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

**Site Internet :** [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

### Téléphone :

Administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

**Adresse: Duché de Bicolline, 1480 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.