

## *La chasse est ouverte !*



*La récente apparition des hommes-rats à la surface prit par surprise beaucoup de dirigeants. La vitesse avec laquelle ceux-ci se développent est impressionnante. Ayant demeuré cachés depuis toujours, les voici poussés vers la surface à la recherche de pouvoir et d'espace pour la horde. Établis en Nasgaroth, les hommes-rats lancent des explorateurs un peu partout afin de préparer leurs prochaines expansions. Le laboratoire de Bethel attira l'œil d'un groupe d'éclaireurs qui s'y dirigea sans tarder traversant ainsi le domaine de Caurfoux sans prendre garde en raison de l'état abandonné des lieux...*

*Fraîchement arrivé sur son nouveau domaine, Jyvalgann Cœur-de-Mithril était à établir son campement avec ses troupes lorsque ses éclaireurs lui indiquèrent l'arrivée d'un groupe d'hommes-rats. Sans prendre le temps de terminer le montage des yurts, Jyvalgann s'empressa de rallier à lui ses guerriers afin de rendre honneur à la guerre et aux combats qui venaient à eux. Il est certain que Thor lui envoyait une épreuve en ces jours d'automne et c'est aujourd'hui que naîtront de nouveaux héros!*

*Que la chasse commence.*

\*\*\*

*The recent appearance of the ratmen on the surface took many leaders of the world by surprise. The speed with which these develop is impressive. Having remained hidden since the beginning of the world, they are pushed to the surface in search of power and space for the horde. Established in Nasgaroth, the ratmen send explorers everywhere to prepare their next expansions. The Bethel laboratory caught the eye of a group of scouts who headed there without delay crossing the land of Caurfoux without taking care because of the abandoned state of places ...*

*Freshly arrived on his new domain, Jyvalgann Coeur-de-Mithril was setting up camp with his troops when his scouts told him the arrival of a ratmen group. Without taking the time to finish organising the yurts, Jyvalgann hastened to rally his warriors to honor the war and the fighting that was coming to them. It is certain that Thor sent him a test in these autumn days and it is today that we will see the rise of new heroes!*

*Let the hunt begin.*

## Déroulement de l'activité

*La chasse est ouverte* est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne richesse/pillage* épisodique opposant les forces des hommes-rats et de la Confrérie du Mjöllnir. La journée sera divisée en 6 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques et de la notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à l'auberge à 12h15. Il s'en suivra un souper qui sera servi après la fin de la journée de combat à l'Auberge de Bicolline et vous aurez accès à la soirée taverne qui suit.

## L'activité est conçue pour :

**Deux fronts** d'un maximum de **120 combattants** chacun. Les fronts pourront dépasser la limite de 100 combattants si les deux généraux sont en accord. L'augmentation se fera selon un nombre négocié entre les deux généraux.

Afin de pouvoir participer du côté des hommes-rats, vous devez incarnez soit :

- Un homme-rat
- Un gobelin
- Un orc
- Un esclave
- Autres : Si vous voulez venir appuyer les hommes-rats dans vos couleurs de guilde, vous devez contacter le chef de front des hommes-rats. Nous espérons le plus possible de créatures pour cette campagne. Nous avons quelques masques et queues hommes-rats à prêter ainsi que quelques masques gobelin/orc, vous devez me contacter pour réserver avant l'activité à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) . *À noter que nous prêterons notre matériel seulement aux personnes s'étant pré-inscrites et ayant payé à l'avance.*

## Arrivée des participants

**Les combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 le samedi matin, il est demandé de se stationner dans le grand stationnement de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée et où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu à 9h30 devant l'accueil. Ensuite, 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 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 point.

## État-Major

Chaque général de front devra venir chercher la frange qui indiquera son statut.

## Rôle des points de victoire

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

## Le gagnant de la campagne recevra un parchemin de rune d'argent.

## Point de notoriété

Comme mentionné dans le document des campagnes, un point de notoriété est donné à la guilde qui prend un front de campagne. Les hommes-rats ne recevront aucun point de notoriété. Il n'y a pas d'autre point de notoriété possible pour une campagne de richesse/pillage.

## Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Restrictions** : Les sabliers hippocampes sont les seuls objets magiques permis, mais sont volable en tout temps. Un sablier de ce genre ne doit pas être attaché après votre costume et ne doit pas être caché lorsque vous l'utilisez. Vous devez venir le montrer au maître de jeu discrètement avant le début de la campagne.
- **Protection** :
  - o Toutes les armures et boucliers sont autorisés.
- **Les soins** : Chaque zone de déploiement possède son puit de guérison instantané. Les sabliers de guérison fonctionnent comme à l'habitude.
- **La mort** : Une fois mort il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout joueur se trouvant dans un bâtiment, galerie ou plateforme sera automatiquement considéré comme mort.

## 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 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.
- 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.
- Pour le côté hommes-rats, ceux-ci recevront d'office leur sabliers de guérison gratuitement étant donné que nous voulons des hommes-rats/gobelins/orcs ou esclaves pour composer le front.

## NOTES :

- Les puits de guérison fonctionnent selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il se peut que d'autres façons de faire soient mises en place, dans ce cas, le tout est indiqué dans la description de chaque chapitre.
- Vous pouvez venir récupérer vos sabliers à la cabane d'homologation avant la campagne.
- SVP rapportez le matériel jeu de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

**Horaire de la journée**

<b>HEURE</b>		<b>ACTIVITÉ</b>
8h00 à 9h30		Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00		Briefing et déploiement
10h00 à 10h30	Chapitre 1	Les chasseurs à l'œuvre
10h45 à 11h45	Chapitre 2	La ballade des hommes-rats
11h55 à 12h15	Chapitre 3	À nous les RATions
12h15 à 13h15		Dîner à l'auberge
13h30 à 14h30	Chapitre 4	Les terres de chasse du Mjöllnir
14h45 à 15h45	Chapitre 5	L'art de la guerre
16h00 à 17h00	Chapitre 6	Les rats quittent le Mjöllnir!
17h00		Fin de la campagne et souper à l'auberge et soirée taverne

## **Chapitre 1 – Les chasseurs à l’œuvre**

*Les troupes du Mjöllnir ayant repérées la horde se met en chasse. Les hommes-rats, comprenant qu’ils étaient maintenant des proies, décident de faire ce qu’ils font de mieux, fuir pour mieux combattre demain. La guérilla dans les rues de Caurfoux sera rude si jamais les hommes-rats réussissent à s’unir et devenir à leur tour les chasseurs.*

### **DÉPLOIEMENT**

A : Le front qui attaque est au coin de la cabane d’homologation.

B : Le front qui se défend est déployé un peu partout dans la zone du jeu.

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Le front qui attaque doit réussir à éliminer le plus de combattants du front adverse et de prendre leur ruban de couleur pour les remettre aux maréchaux à la fin du temps alloué.

### **CHAMP DE BATAILLE**

Une grande partie de la haute ville. Dans la section définie par l’image entre la lisière des arbres et les chemins principaux du Duché.



### **DURÉE DE LA BATAILLE**

Le chapitre sera joué deux fois, chaque front sera attaquant à son tour.

La Confrérie du Mjöllnir débute comme attaquant.

10 minutes maximum par affrontement.

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Un combattant n’ayant plus son ruban est considéré comme mort et ne peut pas être guéri.

Le ruban se doit d’être placé à la ceinture et ne peut pas être attaché par un nœud (un peu comme pour le flagfootball).

### **RÉCOMPENSE**

1 point de victoire par tranche de 10 rubans capturés.

**Le gagnant recevra 15 armements, 15 équipements et 15 victuailles**



## Chapitre 2 – La balade des hommes-rats

*Les troupes de Jyvalgan prennent position au centre des terres afin d'avoir une vue d'ensemble des forces ennemis qui arrivent. Les hommes-rats, par leur grand nombre, tentent d'encercler les lieux en ouvrant des tunnels afin que des troupes fraîches puissent venir à leur aide. Est-ce que le Mjöllnir pourra protéger le centre de leur domaine tout en empêchant les créatures de prendre des points stratégiques à la frontière du territoire ?*

### DÉPLOIEMENT

A : Zone de déploiement des hommes-rats et puit de guérison.

B : Zone de déploiement de la Confrérie du Mjöllnir et puit de guérison.

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 3 boîtes à temps.

Contrôler les points 1-2-3 et 4 sur la route.

### CHAMP DE BATAILLE

Toute la haute ville et la plaine du monastère.

### DURÉE DE LA BATAILLE

60 minutes

### GUÉRISON

Sabliers et puit de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

- Si le drapeau des hommes-rats réussit à se rendre au point 1-2-3, ceux-ci deviennent des puits de guérison pour eux (représente l'ouverture d'un tunnel pour faire sortir la horde).
  - o Le porte-drapeau est un maréchal qui marche.
  - o Il doit demeurer sur le chemin principal.
  - o Le maréchal se déplacera seulement s'il est accompagné d'un minimum de 3 hommes-rats.
  - o Advenant un manque d'homme-rat avec le drapeau, le maréchal marchera vers le puit précédent.
  - o Pour activer un puit, le drapeau doit passer 3 minutes complètes sur place avec ses accompagnateurs.
  - o Un puit activé ne peut plus être désactivé par l'ennemi.
- Si le drapeau réussit à se rendre au point #4 avant le son du cor, cela veut dire que les hommes-rats ont réussi à encercler les troupes de la Confrérie du Mjöllnir et de faire 7 esclaves.
- Si le drapeau ne réussit pas à activer le point #2 pendant toute la durée du chapitre, la Confrérie du Mjöllnir a réussi à empêcher les hommes-rats d'asservir le peuple et que 7 paysans décident de les suivre.

### RÉCOMPENSE

Chaque boîte à temps donne 2 points de victoire.



Les zones 1-2-3 et 4 donne chacune 1 point victoire (1 point pour les rats si le mat est activé, 1 point pour la Confrérie du Mjöllnir si le mat n'est pas activé).

**Le gagnant recevra 1 butin, 5 cargaisons, 20 ressources**

## Chapitre 3 – À nous les RATions

*Le ventre vide ne fait pas de bons combattants. L'appel du ventre pousse les troupes à trouver rapidement de la nourriture et un endroit sécuritaire pour se reposer. Tout est bon pour survivre, mais le choix pourrait être difficile entre un ventre bien rempli ou un lieu sécuritaire!*

### DÉPLOIEMENT

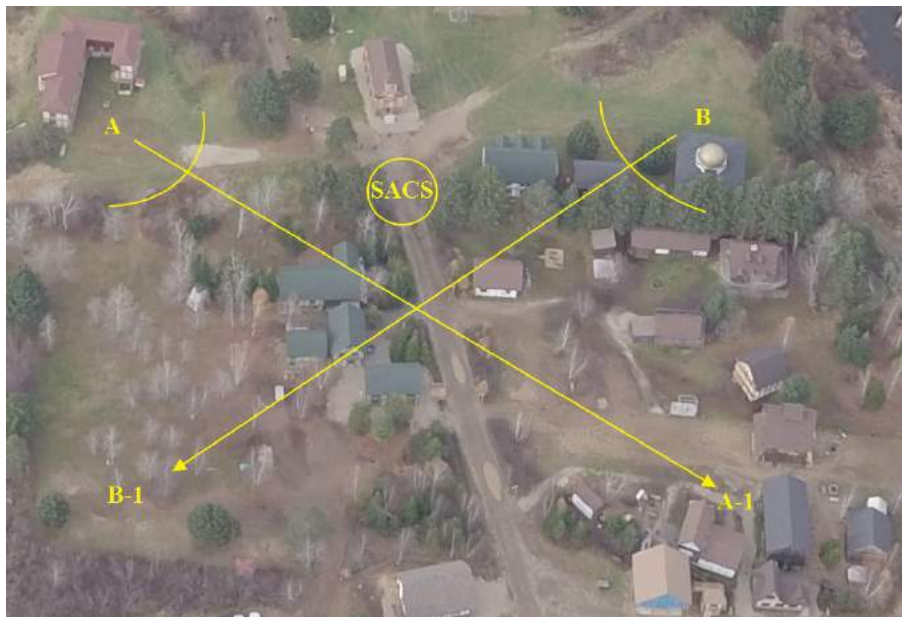
A : Confrérie du Mjöllnir

B : Les hommes-rats

### CONDITION DE VICTOIRE

Chaque front doit réussir à faire en sorte que le plus de combattants que possible se rendent à la zone identifiée pour leur groupe.

- Un combattant ayant touché la plaque jaune et bleue est considéré comme ayant quitté le jeu et ne pourra en aucun cas retourner sur le champ de bataille.
- Il faut avoir touché la plaque avant le son du cor pour être comptabilisé.
- Le décompte sera fait par des maréchaux.
- La Confrérie du Mjöllnir doit réussir à se rendre à la cabane du Ragnarok et toucher la plaque jaune et bleue.
- Les hommes-rats doivent réussir à se rendre dans le fond de la plaine de l'Ordo Cervi et toucher la plaque jaune et bleue.



### CHAMP DE BATAILLE

Toute la haute ville.

### DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes

### GUÉRISON

Sablier de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

- **Aucune arme à deux mains.**
- Au son du cor, 30 combattants seront en jeu de chaque côté, par la suite 30 combattants entreront en jeu toutes les 30 secondes.
- À toutes les minutes, 1 sac sera mis en jeu près du point d'eau. 1 point de victoire sera accordé par tranche de 3 sacs rapportés à destination A-1 et B-1.

### RÉCOMPENSE

2 points de victoire seront attribués par tranche de 10 combattants touchant la plaque de leur front.



1 point de victoire sera accordé par tranche de 3 sacs rapportés à destination A-1 et B-1.

**Le gagnant recevra 10 victuailles, 5 sépiums, 12 bétails, 12 céréales**

## **Chapitre 4 – Les terres de chasse du Mjöllnir**

*Sans développement depuis l'attaque d'une horde de morts-vivants en 1008, les visiteurs dans la région sont assez rares. Peut-être reste-t-il des caches ou des richesses oubliées et qu'une fouille en règle de l'endroit devrait être faite. Dans tous les cas, les hommes-rats eux, trouvent que toutes les raisons sont bonnes pour tourner sans dessus dessous toutes parcelles de terres sur leur chemin.*

### DÉPLOIEMENT

A : Hommes-rats

A : 25 combattants du front des hommes-rats.

B : Confrérie du Mjöllnir

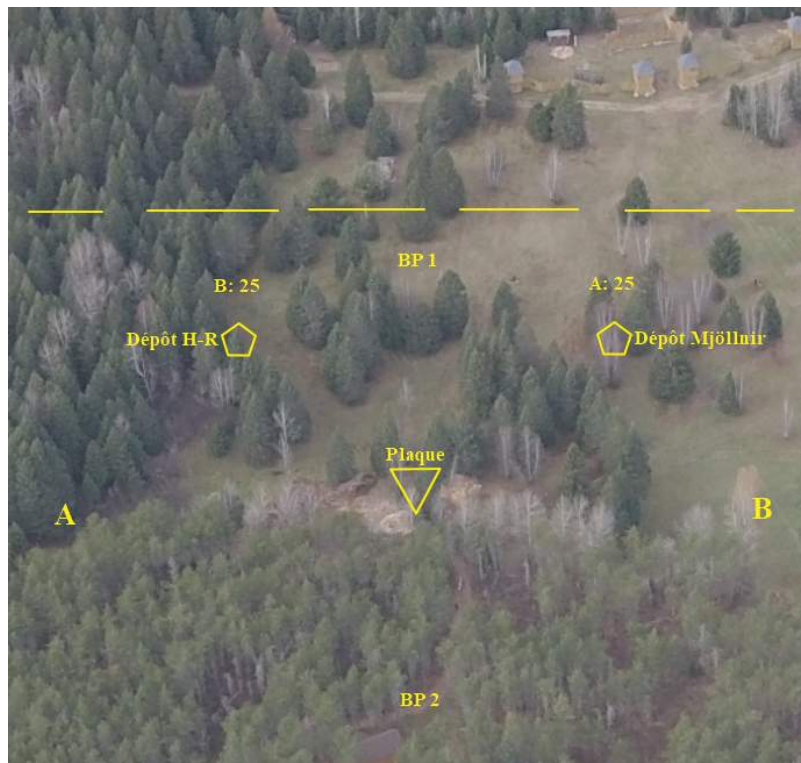
B : 25 combattants du Mjöllnir.

### CONDITION DE VICTOIRE

Contrôler l'accès aux richesses de la terre du domaine de Caurfoux.

Il faut placer des cadenas sur la plaque centrale en y faisant une chaîne de cadenas attaché les uns aux autres. Chaque front débute avec 1 cadenas en main.

Vous devez aussi ramasser le plus de sacs que possible réparti sur le champ de bataille et les apporter à votre dépôt. Les dépôts peuvent être pillés tout au long du scénario. Le nombre de sacs présents dans le dépôt à la fin influencera le chapitre 6 pour chacun des fronts.



En cas d'égalité en nombre de cadenas, c'est le front ayant le plus de sacs dans son dépôt qui remporte le chapitre.

### CHAMP DE BATAILLE

Le bois des Insoumis jusqu'au milieu de la plaine.

### DURÉE DE LA BATAILLE

60 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Pour le transport des sacs, un combattant ne peut en apporter qu'un à la fois.

Les deux boîtes à position permettent de faire des choix pendant le chapitre. Voici la liste des choix qui seront identique sur les deux boîtes et le moment des relevés de chacune. Les gains sont remis à la zone de déploiement du front à un membre d'état-major.

- 1- 1 cadenas Mjöllnir (max 10)
- 2- 1 cadenas Hommes-rats (max 10)
- 3- Puit de guérison homme-rat fermé (2 min)
- 4- Puit de guérison Mjöllnir fermé (2 min)
- 5- Mort du général homme-rat (5 min)
- 6- Mort du général du Mjöllnir (5 min)
- 7- Plaque fermée pour le Mjöllnir (2 min)
- 8- Plaque fermée pour les Rats (2 min)

Relevés en minute :

BP1 : 2 - 5 - 10 - 15 - 20 - 25 - 30 - 35 - 40 - 45 - 50 - 55

BP2 : 5 - 10 - 15 - 20 - 25 - 30 - 35 - 40 - 45 - 50 - 55 - 57

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par cadenas placé sur la plaque.

Le front ayant le plus de sacs dans son dépôt remporte 1 butin et 10 pièces de 5 solars.

**Le gagnant recevra 5 équipements, 10 minerais d'argent et 6 minerais d'or**

## Chapitre 5 – L’art de la guerre

*La fatigue commençant à se faire sentir, les chefs de front demandent de monter un campement de fortune afin de pouvoir reposer leurs troupes. C’est exactement à ce moment précis que l’ennemi passe à l’attaque. Le matériel incendiaire et les bombes pestilentielles sont des armes redoutables, mais encore faut-il savoir s’en servir. L’intelligence martial, la stratégie et le leadership seront mis à l’épreuve avant le coucher du soleil.*

### DÉPLOIEMENT

A : Front qui attaque

Dans le fort : Front qui défend

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à entrer dans le fort et placer des mousquetons sur le mat de position qui se trouve derrière le dernier retranchement. Le front ayant placé le plus de mousquetons lors de son tour à l’attaque est gagnant.

- Lorsqu’un mousqueton est placé, 3 petits coups de cor se feront entendre et le front qui attaque devra rapidement retourner à son puit de guérison.
- Tous les combattants qui défendent le fort reviennent en vie.
- Lorsque tous les attaquants seront placés, un nouveau mousqueton sera remis au général de front.
- Un petit coup de cor se fera entendre et une nouvelle vague d’attaque commencera.



### CHAMP DE BATAILLE

Le fort et les alentours.

Le front qui défend le fort peut sortir aussi par le bois de chaque côté du fort.

Le front qui attaque doit obligatoirement passer par une ouverture.

Les combattants du front qui attaque qui meurent DANS le fort doivent sortir par le bois sur les côtés pour retourner à leur puit de guérison.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Le chapitre est joué deux fois.

25 minutes par assaut.

### GUÉRISON

Puit de guérison pour les attaquants.

Aucune guérison pour les défenseurs.

RÈGLES SPÉCIALES :

Au début du chapitre, Toutes les ouvertures sont fermées, même la place centrale. Le front qui attaque doit aller « briser » les tours pour ouvrir des brèches. Voici la façon de faire et les ouvertures que cela donnera :

Une charrette et 12 sacs seront à la disposition des attaquants :

- Les sacs récupérés dans le dépôt du chapitre précédent viendront s'ajouter aux 12 remis.
- Il faudra mettre 3 sacs sur la charrette et se rendre à une tour.
- Le porteur de la charrette devra demeurer en vie pendant 2 minutes complètes collé sur la tour ciblée.
- Pour chaque sac supplémentaire sur la charrette, 30 secondes seront retirées au temps nécessaire pour détruire la tour. Donc avec 7 sacs, la tour sera détruite directement au toucher de la charrette.
- Les sacs sont perdus après utilisation.
- La charrette devra être en contact avec la tour pendant toute la durée aussi.
- Lorsque cela sera fait, la tour sera détruite par le matériel incendiaire (feu pour le Mjöllnir : smokebomb rouge) ou le matériel pestilentiel (hommes-rats : smokebomb verte).
- Lorsqu'une tour est contrôlée, les défenseurs doivent la quitter et elle n'est plus accessible. De plus, les ouvertures seront débarrées pour la durée restante du scénario.
  - o Tour 1 contrôlée : Ouvre 1A et 1B
  - o Tour 2 contrôlée : Ouvre 2A
  - o Tour 3 contrôlée : Ouvre 3A
  - o Tour 4 contrôlée : Ouvre 4A et 4B
  - o Tour 2 et 3 de contrôlées : l'entrée centrale 2B/3B est maintenant ouverte.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par mousqueton placé sur le mat.

En cas d'égalité, le front ayant détruit le plus de tours remporte le chapitre. Si cela est encore égal, les gains seront divisés en deux tout simplement.

**Le gagnant recevra 2 kazaks, 5 dinabs, 5 pierres précieuses, 5 sépiums, 5 équipements et 10 céréales**



## Chapitre 6 – Les rats quittent le Mjöllnir!

*Tentant de se faire un chemin au travers des unités des hommes-rats pour leur barrer le chemin, la Confrérie du Mjöllnir avance avec prudence.*

*Constatant que des troupes arrivent de partout, les hommes-rats jugent rapidement de la situation et qu'une retraite pour regagner les frontières serait ce qu'il y a de mieux à faire. Par contre, il n'est jamais aisé de fuir un territoire inconnu.*

### DÉPLOIEMENT

A : Près du coin du grand chemin.

B : En haut de la côte qui mène au grand pont.

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à avancer le plus loin possible pendant la période de temps allouée.

Le front A doit contrôler les mats de position dans l'ordre. Pour en prendre le contrôle, il faut que la bannière soit à côté avec le général de front pendant 2 minutes.

### CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages et la forêt à droite.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Le chapitre sera joué deux fois.

Chaque assaut aura une durée de 25 minutes.

La campagne se terminera à 17h00. Donc le temps des assauts sera revu en fonction de terminer à cette heure.

### GUÉRISON

A : Puit de guérison et sabliers de guérison.

B : Puit de guérison.

### RÈGLES SPÉCIALES :

Le puit de guérison du front A avancera à la zone M1 lorsque M2 sera contrôlé.

Le puit de guérison avancera aussi à M2 lorsque si le M3 est contrôlé.

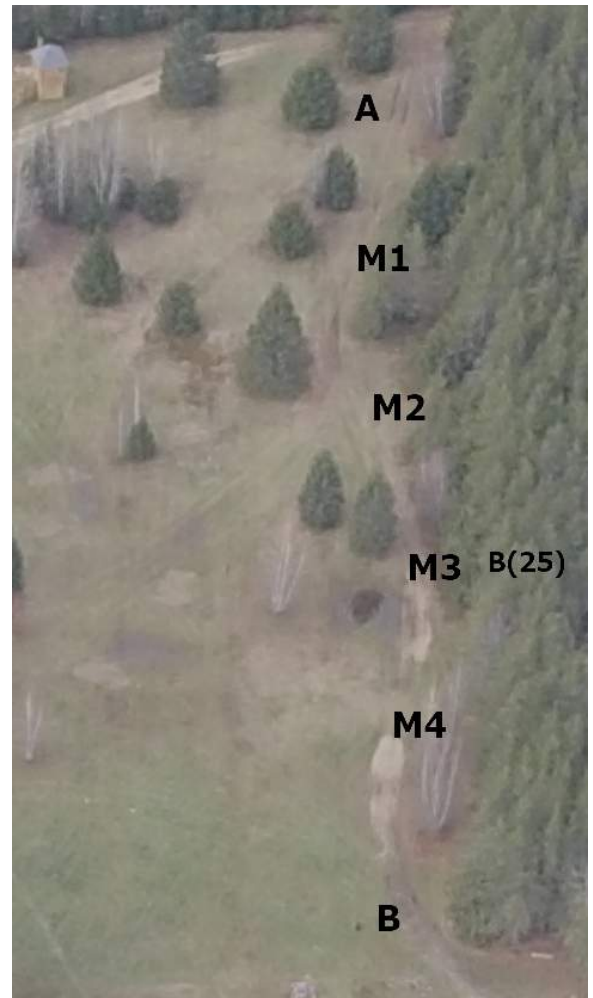
Si M4 est contrôlé, le son du cor se fera entendre.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par mat de position contrôlé par l'attaquant.

En cas d'égalité, le front ayant contrôlé le mat le plus rapidement sera le vainqueur.

**Le gagnant recevra 5 armements, 6 ressources, 1 homme-rat, 1 soldat de métier et 5 pièces de 20 solars.**



## Modalités d'inscription

**Tarif membre 56,53\$+tx (65\$) / Tarif régulier 69,58\$+tx (80\$) (incluant les repas)**

*L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Soirée Taverne qui suit.*

*L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité.*

*Le tarif d'inscription sera majoré de 5\$ pour tout paiement effectué à la porte.*

*Des frais supplémentaires s'appliquent au moment du paiement pour toute transaction effectuée via la plateforme PayPal.*

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

- un membre régulier doit être préinscrit 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 : <https://www.bicolline.org/public/evenement/18/>
- Choisir son camp :
  - **Hommes-rats** : Philippe Otis [big\\_brother\\_inc@hotmail.com](mailto:big_brother_inc@hotmail.com)
  - **Confrérie du Mjöllnir** : Jean-Simon Saucier [kovalt85@hotmail.com](mailto:kovalt85@hotmail.com)
  - La date limite d'inscription est **le mardi 9 octobre 2018 à 17h00**

### 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) 532-1755

**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.