

## ***Brumes sur Sombre Faille***

*La Haute Garde contre Botulik*

*Lorsque le vent se lève à l'ouest et que les brumes couvrent les terres, les habitants de Mariembourg observent l'horizon, tendus. Trop souvent, dans les dernières décennies, avec le brouillard venaient la lueur des torches, l'écho glaçant des chants de guerre, le sang et la mort surgissent des Territoires de l'Oubli. Lorsque le vent se lève à l'ouest, le milicien agrippe sa pique, le paysan serre nerveusement sa faux, l'éclaireur redouble de vigilance.*

*Les années ont passé depuis la Lune Rouge de Luttenback, mais nul n'oublie l'horreur des invasions. Et lorsque, le jour de l'équinoxe d'automne, les brumes recouvrent le domaine de Sombre Faille, la populace se tend, sentant que quelque chose va se produire.*

*D'abord un lointain tambour. Puis, dans un éclair embrasé, des dizaines de bombes éclatent, teintant le brouillard d'un vert pestilentiel. Au loin, les Marienbourgeois aperçoivent une horde non pas d'orcs... mais d'hommes-rats! Venus démontrer leur supériorité sur les peaux-vertes, les guerriers du clan Botulik comptent faire un coup d'éclat en écrasant les troupes des Impériaux arrogants qui se sont installés si près de leur territoire.*

*Les guerriers de la Haute Garde de Mariembourg organisent rapidement la défense de leur territoire. D'un côté comme de l'autre, tous les appuis sont les bienvenus, car la lutte sera sanglante et il n'y aura aucune pitié.*

*Les défenseurs de Mariembourg résisteront-ils à ce nouvel assaut? Ou le vent de l'ouest balayera-t-il tout sur son passage? La voix de l'acier seule le dira!*

## ***Le Festin de la Résistance***

*Realms Embassy contre l'Ordo Magus*

*Prêtez l'oreille, ô noble héros, à cette épopée d'honneur et de courage. Dans un désert des Terres du Sud, un voyageur pourrait apercevoir parmi les dunes une troupe de guerriers festoyant gaiement. Quel endroit étrange pour une célébration, se dirait-il! Mais cet emplacement fut soigneusement choisi, car les fêtards avaient les yeux rivés sur le nord, là où se dresse leur ennemie Isphet l'inébranlable, et cette fête tout entière était une moquerie à sa puissance : ainsi la nomma-t-on le Festin de la Résistance.*

*Il y avait le Realm's Embassy et l'Ordo Magus, et ensemble ils chantaient et dansaient, ne craignant ni les ténèbres ni la douleur, défiants, à chaque respiration, le visage menaçant de la mort.*

*Mais alors les gens du Realm's Embassy clamèrent qu'ils avaient soif, et demandèrent de l'hydromel, l'Ordo Magus répondit que de l'hydromel il n'y en avait point, pas une seule goutte, mais qu'il y avait plusieurs excellents barils de sangria. Sir Shean O'Quinnlin se dressa, outré et harangua la foule : « Mais qu'est-ce qu'un festin sans hydromel? L'hydromel est tel les larmes des dieux, qu'ils nous ont envoyés pour accompagner le bacon! Après tout, personne n'aime la sangria. » Ce à quoi Fionn Gawynsson répliqua : « Mensonge et trahison! Cette injure contre la sangria ne restera pas impunie. À bas l'hydromel et vive le Sang! »*

*Les épées furent dégainées et le festin devint un champ de bataille. Toutefois, la fin de cette épopée vous appartient, Ô nobles héros. Vous tiendrez-vous aux côtés du Realm's Embassy dans leur défense de l'hydromel, ou vous battrez-vous pour la sangria avec l'Ordo Magus? Venez offrir votre lame à cette noble cause : le Festin de la Résistance vous attend!*

## Déroulement de l'activité

*La campagne de renom* est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un des deux événements de type *campagne de renom* épisodique. Le Realms Embassy sera confronté à l'Ordo Magus & la Haute Garde à Botulik. La journée sera divisée en 7 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire, divers acquis géopolitiques et de la notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à l'auberge à 12h45. 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 chaque campagne :**

**Deux fronts** d'un maximum de **75 combattants** chacun. Lorsque la limite est atteinte pour les deux fronts, les inscriptions ouvriront par tranche de 15 pour se rendre à 100 de chaque côté si possible. Par la suite, 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.

## 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 (P1) à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée au bâtiment bleu et le dernier briefing 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 et les gains sont perdus.

## 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 renom est de déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

## **Le gagnant de la campagne recevra un 1 point de notoriété.**

## Point de notoriété pour chaque campagne

Comme mentionné dans le document des campagnes, un point de notoriété est donné à la guilde qui prend un front de campagne (si l'accomplissement n'a pas déjà été fait). Un des chapitres donnera 1 point de notoriété comme récompense. Le front qui remporte la campagne remportera aussi 1 point de notoriété.

## Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent.

Campagne de renom Realms Embassy vs Ordo Magus & Haute Garde contre Botulik, samedi 21 septembre 2019

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Restrictions** : Les sabliers hippocampes sont les seuls objets magiques permis, mais sont volables 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 puit 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, sur une galerie ou une 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.

## 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, rappez 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 12h30	Chapitre 1 à 3 pour Realms Embassy contre Ordo Magus Chapitre 4 à 6 pour la Haute Garde contre Botulik
12h45 à 13h45	Dîner à l'auberge
14h00 à 16h30	Chapitre 4 à 6 pour Realms Embassy contre Ordo Magus Chapitre 1 à 3 pour la Haute Garde contre Botulik
16h45 à 17h00	Chapitre 7 : La rencontre finale ( Realms Embassy & Ordo Magus contre la Haute Garde & Botulik )
17h15	Fin de la campagne et souper à l'auberge et soirée taverne

## Chapitre 1 – La marche du général

### **Brumes sur Sombre Faille**

La horde de Botulik, menée par le chef Skreetch, s'avance rapidement en Sombre Faille. Les défenseurs de Mariembourg, menés par Baldyr Valtrson, marchent à leur rencontre. Les cris de guerre retentissent et les combattants se jettent à nouveau les uns sur les autres alors que les généraux tentent de marcher eux-mêmes au sein des lignes ennemies.

### **Le Festin de la Résistance**

Maintenant que la lutte est commencée, il est trop tard pour reculer. Sir Shean O'Quinnlin et Fionn Gawynsson, troquant leur chope pour une lame, doivent prouver leur valeur en marchant eux-mêmes sur l'ennemi. Mais au milieu du chaos, lequel des deux hommes se rendra le plus loin?

### DÉPLOIEMENT

A : Devant l'auberge de Bicolline sur l'allée des marchands.

B : Sur le chemin principal devant l'entrée du campement de l'Ordo Cervi.

P-A : Puit de guérison du front A

P-B : Puit de guérison du front B

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à éliminer le général ennemi avant que celui-ci est parcouru une trop grande distance sur le chemin principal. Le chapitre est joué 2 fois en inversant les côtés.



### CHAMP DE BATAILLE

La Haute-Ville (voir l'image, à l'intérieur de la zone délimitée)

### DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes. Le chapitre s'arrête si le général réussi à se rendre devant l'entrée du campement de l'ordo Cervi. Si les deux généraux réussissent à s'y rendre, celui l'ayant fait le plus rapidement remporte le chapitre.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison par tranche de 10 personnes

### RÈGLES SPÉCIALES :

Le général sera suivi par un maréchal qui porte une bannière et qui se déplace en marchant.

Si le général meurt, le chapitre prend fin et le temps est calculé. Un général qui meurt ne peut pas être guéri.

Un général blessé peut être guéri.

### RÉCOMPENSE

3 points de victoire au front ayant parcouru la plus grande distance. En cas d'égalité, c'est le front l'ayant fait le plus rapidement qui remporte la victoire.

**Le gagnant recevra 10 armements, 10 équipements et 10 victuailles**

## Chapitre 2 – Au cœur du village

### ***Brumes sur Sombre Faille***

*Malgré les efforts des défenseurs, le combat se déplace au cœur du village. Sachant qu'à l'intérieur des bâtiments se terre la populace terrifiée, les Mariembourgais redoublent d'ardeur pour contenir l'avancée de la horde.*

### ***Le Festin de la Résistance***

*Même si la bataille fait rage, pas question d'abandonner pour autant le festin! Le banquet devient un enjeu pour les fronts alors que les guerriers défendent jalousement les tables pleines de délicieuses victuailles.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le groupe ayant cumulé le plus de temps sur le total des 4 boîtes à temps réparties dans la Vieille Ville sera le gagnant.

### DÉPLOIEMENT

Les zones de déploiement de la carte sont approximatives et seront mesurées afin d'être à égale distance de la cloche et des boîtes à temps.

A : Coin du Clan du Sanglier

B : Près de la Vieille Taverne

### CHAMP DE BATAILLE

La Vieille Ville du 1540 au quai de la Coque Rouge. Le Faubourg n'est pas en jeu.

C : Cloche à l'entrée de la lice de trollball

BT1 : Coin Némésis

BT2 : Coin Castenza

BT3 : Coin Mayol

BT4 : Coin Sombres Lames



### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison.

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES

Une cloche sera disponible au centre de la vieille ville.

- À chaque fois que le général de front fera sonner la cloche, 3 minutes seront ajoutées au total de leur temps de contrôle des boîtes.
- À chaque fois que la cloche est sonnée, le chef de groupe doit retourner à son puit de guérison.
- La cloche ne peut pas être sonnée par le même groupe avant qu'un minimum de 5 minutes soit passé.
- Un maréchal sera attiré à cet objectif.

RÉCOMPENSE

4 points de victoire pour le front ayant cumulé le plus de temps.

Bonus de 1 point de victoire pour le front ayant fait sonner la cloche le plus souvent. Ces points bonus ne comptent pas pour déterminer le gagnant du scénario, mais seulement pour le total de la campagne.

**Le gagnant remporte l'augmentation de 1 point de stade de développement (à l'exception du stade de cité)**

## Chapitre 3 – La contrôle stratégique

### ***Brumes sur Sombre Faille***

*Le combat s'avance de plus en plus dans le village. Les défenseurs se regroupent, lame à la main et hargne au cœur, tentant une dernière charge héroïque pour contrôler tous les quartiers du village afin de bouter dehors les envahisseurs. Le clan Botulik ne l'entend pas ainsi : tous les Impériaux qui tentent de les repousser doivent être massacrés une bonne fois pour toutes!*

### ***Le Festin de la Résistance***

*Plus le combat devient intense, plus les combattants ont soif! Sécuriser les réserves d'eau et d'alcool est primordial. L'habileté des fronts sera mise à l'épreuve : certaines de ces réserves sont dans le territoire ennemi et réussir à en prendre le contrôle serait un magnifique exploit!*

### DÉPLOIEMENT

A : Près du campement du Phoenix.

B : Près du campement de la Coque Rouge.

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle de la boîte à temps sur le chemin principal ainsi que des 4 mats de position. Chaque mat de position sera relevé 3 fois durant le chapitre.

### CHAMP DE BATAILLE

Nord-Sud : Entre les rivières.

Est-Ouest : Entre les 2 zones de déploiement.



### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes (la durée sera ajustée en fonction du temps restant)

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

### RÉCOMPENSE

La boîte à temps vaut 2 points de victoire.

Pour le front A, les mats de position M1 et M3 valent 2 points. M2 et M4 valent 1 point.

Pour le front B, les mats M2 et M4 valent 2 points. M1 et M3 valent 1 point.

Le front ayant le plus de points de victoire pour ce chapitre remporte la récompense ci-bas.

**Le gagnant remporte 14 bétails, 14 céréales et 14 ressources**

## Chapitre 4 – Une avancée épique

### **Brumes sur Sombre Faille**

L'assaut de Sombre Faille débute! Les défenseurs tiennent bravement la position alors que le front attaquant tente de réaliser une glorieuse avancée dans le territoire ennemi.

### **Le Festin de la Résistance**

Après s'être ravitaillés, les fronts se regroupent dans la vaste plaine. Aux cris de « Sangria! » et d'« Hydromel! », les combattants avides de bataille se jettent les uns sur les autres, chaque front tentant de pénétrer le plus loin possible dans le territoire ennemi pour prouver la supériorité de sa boisson.

### DÉPLOIEMENT

A : En haut de la pente du pont.

B : Près du fort dans la plaine.

B30 : Le front en défensive peut déployer jusqu'à 30 combattants à cet endroit en début de scénario.

### 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.

En cas d'égalité sur le nombre de mats contrôlés, le front l'ayant capturé le plus rapidement sera déclaré le gagnant du chapitre.

### CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages

### DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes

Le chapitre sera joué 2 fois.

### GUÉRISON

Puits de guérison

Sabliers 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.

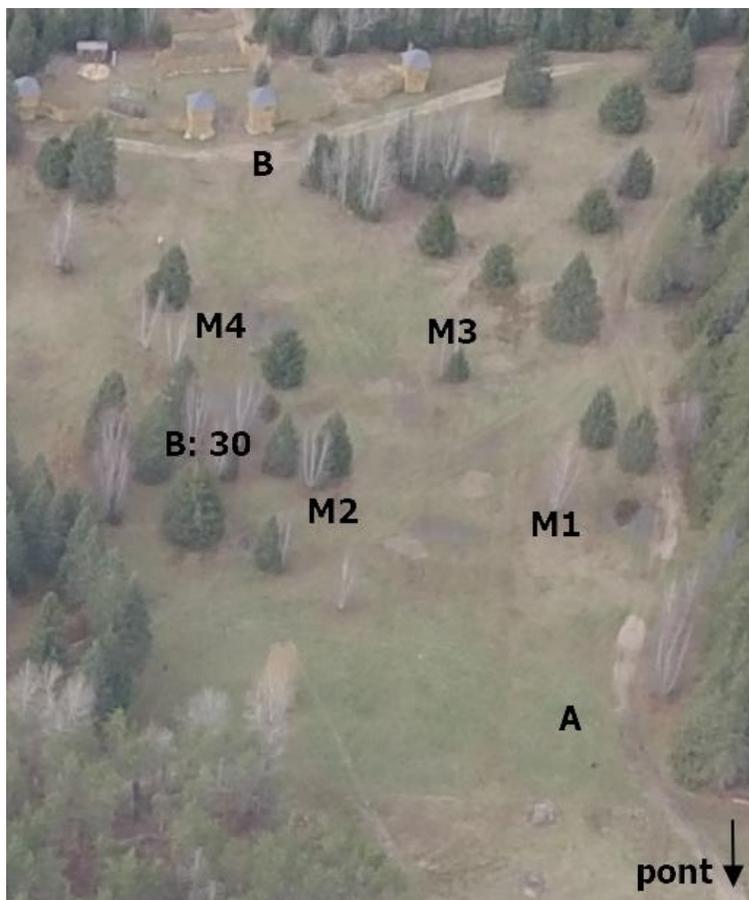
Si M4 est contrôlé, le son du cor se fera entendre.

Le porte-bannière est un maréchal qui se déplace en marchant. Seulement le front A peut déplacer la bannière. Si le porte-bannière n'est plus accompagné par un membre du front, il retournera vers le puit de guérison pour attendre des indications.

### RÉCOMPENSE

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

**Le gagnant de l'épisode remporte 1 aventurier, 1 mercenaire et 1 tirailleur**



## Chapitre 5 – Le dernier retranchement

### ***Brumes sur Sombre Faille***

*Les défenseurs ont été repoussés au-delà de la première ligne de défense. Les fortifications deviennent un enjeu stratégique et un avantage net pour quiconque réussira à les contrôler!*

### ***Le Festin de la Résistance***

*Au centre d'un vieux fortin se trouve l'immense réserve de sangria apportée par l'Ordo Magus. La bataille arrivant à son apogée, les généraux se dirigent vers la réserve afin de la contrôler une bonne fois pour toutes.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le général du front doit contrôler le dernier retranchement en étant présent à l'intérieur de celui-ci. Il sera suivi en tout temps par un porte bannière qui comptabilisera le temps passer sur place. Si le général meurt ou sort du carré, le temps s'arrête. Si les deux bannières sont dans le dernier retranchement, aucun temps n'est comptabilisé. Si le général meurt, la bannière sera baissée jusqu'au retour à la vie du général.



BT1 : Chaque tranche de 10 minutes accumulées sur la boîte à temps donne 1 point de victoire.

M1 : Le mat de position sera relevé plusieurs fois, chaque relevé donne 1 point de victoire.

T1, T2, T3 et T4 : Les tours 1 et 4 ne sont pas accessibles. Les tours 2 et 3 sont accessibles. Les tours fonctionnent comme des mats de position. Les relevés des tours sont inconnus des combattants, mais elles seront relevées 3 fois chaque à des moments différents durant le scénario. Rempporter un mat de position donne 1 point de victoire.

### DÉPLOIEMENT

A : À droite du fort

B : À gauche du fort

### CHAMP DE BATAILLE

Le fort et les alentours.

### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Le porte-bannière est un maréchal qui suit le général de son front en tout temps. Si le général meurt, la bannière est abaissée et ne comptabilise plus de temps.

### POINTS DE VICTOIRE

1 points de victoire par tranche de 10 minutes sur la boîte à temps.

2 points de victoire pour le général ayant accumuler le plus de temps dans le dernier retranchement.

M1-T1-T2-T3-T4 : 1 point de victoire par relevé.

**Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété**

## Chapitre 6 – Baston en forêt

### ***Brumes sur Sombre Faille***

*Les combats se déplacent dans la forêt où les fronts se battent pour chaque pouce carré de terrain. En attendant l'arrivée de troupes fraîches, le contrôle de la forêt est vital!*

### ***Le Festin de la Résistance***

*Le soleil commence à baisser, bientôt viendra le temps de festoyer : mais en attendant, l'ultime assaut a lieu alors que les fronts tentent de contrôler le territoire une dernière fois. Chaque pouce carré de terrain consacré à la sangria ou à l'hydromel est une victoire en soi!*

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 3 boîtes à temps et des 2 mats de position.

### DÉPLOIEMENT

A : Du côté du campement des Chiens de Guerre

B : Du côté du fort.

### CHAMP DE BATAILLE

Le camping non-décorum.

Le point central entre les deux zones de déploiement sera le rond de feu du camping non-décorum.

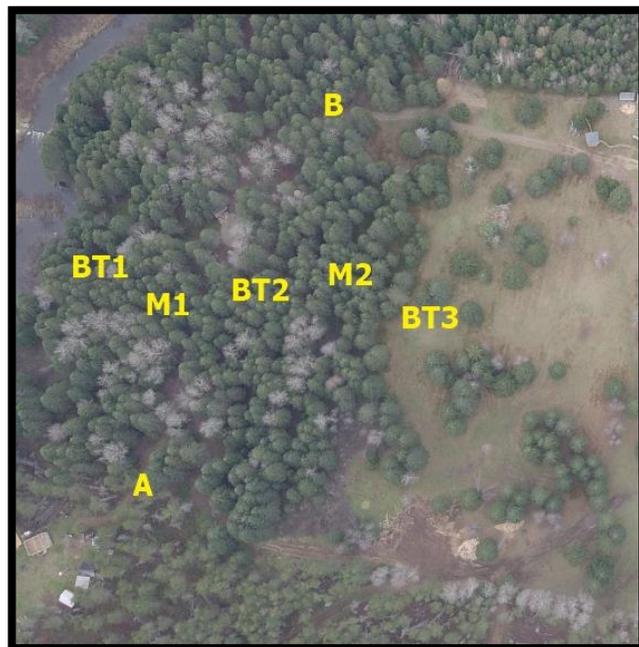
### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes (la durée sera ajustée en fonction du temps restant)

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison par tranche de 10 personnes.



### RÈGLES SPÉCIALES :

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par tranche de 10 minutes sur les boîtes à temps.

1 point de victoire par mats de position. Chaque mat sera relevé 3 fois à un moment inconnu des combattants.

En cas d'égalité, le vainqueur est le front ayant cumulé le plus de temps au total des boîtes à temps.

**Le gagnant de l'épisode remporte 1 intendant et 2 unités de tirailleurs.**

## Chapitre 7 – L'affrontement final

*Au cœur de la bataille pour Sombre Faille, les hommes-rats et les Impériaux voient apparaître des brumes une nouvelle horde, menée par Sir Sean O'Quinnlin et Fionn Gawynsson, qui les charge aux cris de « Hydromel ! Sangria ! ». Stupéfaits de cette attaque surprise inexplicable, la Haute Garde et le clan Botulik réalisent qu'il leur faudra se battre côte à côte pour éviter le massacre. Les combattants de Sombre Faille contre les fêtards de la Résistance : l'issue de la bataille est incertaine mais, chose sûre, ce sera une baston glorieuse !*

### DÉPLOIEMENT

A : Au pied de la pente de Marmara.

B : Ancien pont.

### CONDITION DE VICTOIRE

Le groupe ayant le plus de personnes vivantes dans la lice au son du cor sera déclaré gagnant.

### CHAMP DE BATAILLE

Toute la partie en jaune sur l'image.  
Le chemin entre les deux ponts étant exclu du champ de bataille.

Objectif : Partie de sable au centre de la plaine.



### DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes maximum.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison seulement.

### RÈGLES SPÉCIALES :

Il est très important dans ce chapitre qu'un mort « joue » le jeu afin d'aider les maréchaux.

### RÉCOMPENSE

Aucun point de victoire pour ce chapitre

**Chacune des guildes du front gagnant remporte 10 victuailles, 5 ressources, 5 bétails et 5 céréales.**

## Modalités d'inscription

**Tarif membre 60,88\$+tx (70\$) / Tarif régulier 73,93\$+tx (85\$) (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.*

### 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 la campagne :
  - **Realms Embassy:** Andrew Disbrow [oquinnlin@hotmail.com](mailto:oquinnlin@hotmail.com)
  - **Ordo Magus :** Samuel Tyler Lubberts [samty16@hotmail.com](mailto:samty16@hotmail.com)
- Choisir la campagne :
  - **Haute Garde:** Marc-André Denis [Marcoxandre@outlook.com](mailto:Marcoxandre@outlook.com)
  - **Botulik:** Louis-Jean Ricard [louis-jeanricard@hotmail.fr](mailto:louis-jeanricard@hotmail.fr)
- La date limite d'inscription est **le mardi 17 septembre 2019 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