

Lune Sombre

Ne m'oubliez pas

SCÉNARIO

24 AU 25 SEPTEMBRE 1022

DUCHÉ DE BICOLLINE



Lune Sombre

TENEBRIS LUNA : *Noli oblivisci de me*

Le Cap Noir... autrefois la plaque tournante des affaires interlopes et du commerce de sépium. Ce lieu malfamé fut décimé par la pandémie. C'est du moins ce qu'en ont rapporté les derniers contrebandiers ayant tenté de s'en approcher. Si des êtres vivants ont pu fuir avant d'y trépasser, ils gardent le silence. Les plus récents recensements impériaux n'ont d'ailleurs livré aucune information à cet égard.

Pourtant, divers indices laissent croire que l'activité en ce lieu ne s'éteignit jamais entièrement. Il y aurait eu des survivants. Les rumeurs racontent déjà que les chuchotements du Cap Noir s'élèvent lentement, motivant certaines organisations à entreprendre des excursions pour s'assurer de mieux en entendre les échos. Mais jusqu'à présent, personne n'est parvenu à ramener la moindre information... ou, plus précisément, personne n'en est revenu.

Pourquoi la pandémie aurait-elle frappée si fortement au Cap Noir? Y a-t-il eu des survivants? Si oui, qui a survécu? Et comment? Sinon, qui s'y serait établi depuis? Le village conserve-t-il des intérêts ou des motivations associés à l'univers illicite? Pourquoi ce village est-il actuellement autant discret, même envers les gens qui y entretenaient auparavant de bonnes relations commerciales? Et pour quelle raison est-il impossible de s'y rendre depuis l'hiver dernier?

Pour des raisons lui appartenant, une personne discrète nommée "Le Passeur" a récemment offert ses services afin d'aider des groupes à se rendre jusqu'au Cap Noir. Anciennement contrebandier, aucun sentier de la région ne lui était étranger. Son rôle est d'assurer la sécurité des individus escortés ; mais une fois parvenus à leur destination, leur succès et leurs chances de survie dépendront des décisions qu'ils prendront.



Lune Sombre

Déroulement de l'activité

La « *Lune sombre* » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 24 heures de roleplay intense et de combats. L'ambiance générale s'inspire à la fois des romans policiers et des romans à suspense. Tous les participants sont invités à demeurer en totale immersion, autant que possible, toute la durée du scénario. L'activité débutera le samedi 24 septembre 2022 à midi (12h) et se terminera au plus tard le lendemain à midi (12h). Les frais d'inscription comprennent quatre repas et des collations.

Groupes de participants - Joueurs

L'activité est conçue pour huit (8) groupes de six (6) joueurs. Ces groupes ont mérité leurs places par des actions pendant la semaine de la Grande Bataille 2022 et ont déjà été contactés. Les groupes n'ont pas besoin d'être des guildes, mais peuvent être composés de joueurs provenant de plusieurs guildes. Toutefois, chaque groupe doit avoir un chef. De plus, si des points de notoriété sont gagnés, alors ils seront assignés à la guilde du chef de groupe, à la condition stricte qu'il y ait dans ce groupe plus de joueurs de cette guilde que d'autres guildes (autrement, personne ne gagnera ces points). Le chef du groupe doit entrer en contact avec le maître de jeu afin de lui donner sa liste de participants (avec nom de personnage et sa guilde d'appartenance) et le nom de son groupe pour la Lune Sombre. Par la suite, les inscriptions seront débloquées pour ces personnes.

Accueil sur le site du Duché - Samedi de 9h à 11h

L'accueil et les autres technicalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC, G0X 1N0). L'homologation y sera effectuée, après avoir reçu son bracelet. Les maîtres de jeu donneront alors leurs dernières instructions à 11h.

Attention : Il est impossible pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité. Si vous avez des besoins particuliers touchant votre campement et votre équipement, veuillez contacter les maîtres de jeu par courriel (maitredejeu@bicolline.org) afin de discuter de possibles ententes.

Déploiement des joueurs - Samedi de 11 h 30 à 12 h 00

À 11 h 30, les joueurs seront transportés et déployés sur le terrain. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.



Lune Sombre

Autres participants - Figuration

Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants pour cette activité (minimum 50 et maximum 100). Si vous désirez être l'un d'entre eux, veuillez écrire à maitredejeu@bicolline.org. Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente. Plusieurs rôles demanderont d'être à l'extérieur ; certains avec de fortes possibilités de combat. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à se prêter au jeu. Les membres de l'équipe de figuration peuvent arriver dès le vendredi soir à partir de 18h. Pour ce scénario, nous souhaitons utiliser les bâtiments à proximité de l'auberge de Bicolline (entre la clôture séparant de l'accueil, au nord, et la lisière boisée, au sud). Les figurants propriétaires d'une session dans cette section du terrain pourront animer à partir de leur bâtiment et y dormir pendant la nuit.

Accueil sur le site du Duché - Vendredi de 18h à 22h et samedi de 7h à 9h

L'accueil et autres technicalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0) le samedi de 7h à 9h. L'homologation y sera effectuée.

Réunion des figurants à l'auberge de Bicolline - Samedi à 9h

À 9h en matinée, tous les figurants sont attendus à l'auberge pour une dernière réunion générale. Suite à cette réunion, les figurants se rendront à l'endroit leur ayant été assigné afin d'y assumer leur rôle pour le début du scénario.



Quêtes et missions secrètes

Plusieurs quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'activité. Divers personnages non joueurs (PNJ) seront présents. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs... si ces derniers parviennent à les convaincre de les leur donner! Ce sera à vous de trouver ces quêtes tout au long du scénario. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.

Rappel :

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits.

- En dehors du contexte d'un vol ou d'un pillage légitime dans le jeu, le vol de matériel jeu (incluant les bourses, coffres, solars, lots, cartes et objets appartenant à d'autres participants ou à l'organisation) est interdit et n'est pas admis à Bicolline.
- Toute effraction est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu et de s'introduire dans la tente ou le bâtiment d'un autre participant sans son autorisation.
- Tout contrevenant sera banni des activités du Duché de Bicolline et de la possibilité de participer au jeu géopolitique.

Cependant, certains larcins peuvent impliquer la *simulation* d'activités illicites. Des documents officiels qui détaillent le larcin et ses limites et qui identifient clairement les objets volables (ou autre) sont nécessaires. Ces règles doivent être respectées.

Prologues - Courrier ducal préparatoire

Les personnages participants souhaitant proposer des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre du scénario, sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avant le 9 septembre 2022 afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu en charge d'un événement scénarisé, quelques semaines avant cet événement. Le prologue a pour objectif d'informer le maître de jeu des objectifs et actions qu'un groupe ou personnage souhaite entreprendre durant un événement terrain, afin de pouvoir préparer le scénario en conséquence. Les éléments jugés pertinents seront approuvés et intégrés aux quêtes et missions secrètes.



Lune Sombre

- ❑ Prérequis : *Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné.*
- ❑ Pour la **LUNE SOMBRE**, un maximum d'un prologue peut être envoyé par chef de groupe (équipe de 6 joueurs).
- ❑ Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau ou autre. Le document doit néanmoins être d'apparence décorum.
- ❑ Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.

Le prologue peut contenir :

- ❑ Objectifs connus ou secrets du groupe durant l'événement ;
- ❑ Courrier ou tentative de communication avec des PNJs potentiellement présents ou impliqués dans le scénario ;
- ❑ Rappel ou officialisation de la relation entre un élément de l'histoire du groupe et un élément narratif présent dans le synopsis de l'événement ;
- ❑ Objets, pouvoirs, etc, que le groupe souhaiterait emmener ou utiliser.

L'auberge

Seuls les étages du rez-de-chaussée et du sous-sol seront en jeu pendant l'événement et doivent ainsi demeurer entièrement décorum. Les combats sont interdits à l'intérieur et dans un périmètre de 10 mètres à l'extérieur de l'auberge. [Pour le plaisir de tous, veuillez respecter la neutralité de l'auberge et de ses environs.]

Les chambres du 1er étage et le dortoir au 2e étage seront hors-jeu. Cet espace est réservé pour le personnel de figuration. Il est ainsi interdit aux joueurs de monter l'escalier vers le 1er étage, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'auberge.

Boire et manger

-Les repas seront fournis dans le cadre du déroulement de l'activité. Un léger dîner et un souper le samedi, puis un déjeuner et un léger dîner le dimanche.

-Le dîner des joueurs du samedi midi sera servi au "campement du Passeur", mais celui du dimanche midi sera servi à l'auberge pour tous les participants. Les autres points de restauration demeurent à découvrir... conserver des piécettes et des solars à portée de main est recommandé.

-Tous les repas et collations des figurants seront servis à l'auberge (sauf exceptions, qui recevront leur repas livré.)



Lune Sombre

Logement sur le site avant l'activité

Pour les figurants propriétaires de bâtiments sur cession *seulement*, il sera possible de loger dans leur bâtiment avant l'activité. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté. Pour la nuit du samedi au dimanche, seuls les figurants dans la zone de jeu pourront dormir dans leur bâtiment. Les autres figurants pourront avoir une place à l'auberge.

Attention : *Il est impossible pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité.* Si vous avez des besoins particuliers touchant votre campement et votre équipement, veuillez contacter les maîtres de jeu par courriel (maitredejeu@bicolline.org) afin de discuter de possibles ententes.

Départ du site

- Tous les participants devront quitter le site après le scénario (dimanche 25 septembre) au plus tard à 16h.
- Au besoin, les voitures pourront accéder au site après l'événement, le 25 septembre, de 13h à 15h.



Lune Sombre

Règles particulières pour ce scénario spécial

Combat

- Toutes les armes sont autorisées, mais les armes de 110 cm et plus sont interdites dès le coucher du soleil et ce jusqu'à ce qu'il se lève le dimanche matin.
- Les armes à projectiles sont autorisées, mais elles sont interdites dès le coucher du soleil et ce jusqu'à ce qu'il se lève le dimanche matin.
- Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.

Blessures

- Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché aux jambes peut cependant se déplacer en rampant. [Faites preuve de réalisme, SVP.]
- Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse, il est considéré comme presque mort. Il peut faire quelques actions très simples (et lentement), comme parler ou boire une potion, mais ne peut pas se mouvoir ou se défendre.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser à la tête, il est considéré comme étant inconscient.

Règles particulières pour la guérison

- Chaque groupe a la possibilité d'avoir jusqu'à un maximum de deux (2) sabliers de guérison. Si vous désirez apporter un sablier de guérison, veuillez en informer les maîtres de jeu à l'avance à maitredejeu@bicolline.org.
- Si vous désirez utiliser des parchemins de guérison que vous avez en votre possession, il vous faudra les montrer aux maîtres de jeu avant le début de l'activité. Un maximum de six (6) parchemins de guérison par groupe est autorisé.

Tomber au combat

Lorsqu'un joueur tombe au combat, il a deux options :

- Se faire guérir ou se faire transporter physiquement par des alliés. [Simuler un transport n'est pas permis ; il faut le faire réellement, ou pas du tout.]
- Attendre 30 minutes après la fin des combats. La mécanique du « retour à la vie » sera expliquée aux joueurs en début d'aventure. Il n'y a pas de « puits de guérison » dans le cadre de cette activité.



Lune Sombre

Guerrier runique

Il n'y a aucun guerrier runique attiré au moment de débiter ce scénario. Dans tous les cas, le port d'une écharpe de guerrier runique et d'un **glowstick** bleu sont requis pour tout guerrier runique.

- Si vous possédez une arme magique (qui donne 1 point de notoriété dans le jeu) et que vous voulez l'utiliser, cela fait de vous un guerrier runique. Mais attention, l'arme peut être volée en jeu par d'autres joueurs tout au long du scénario. Si vous voulez apporter votre arme magique, il faut en faire la demande à **maitredejeu@bicolline.org** avant l'activité.
- À l'exception des armes magiques, seules les armes de 110 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres. Toutefois, pour qu'une arme blesse les monstres, vous devrez trouver le moyen de devenir un guerrier runique.



Magie et occultisme

Dans le cadre de ce scénario d'aventures, les mages et les occultistes ont la capacité d'activer des pouvoirs surnaturels dans un contexte cohérent avec leur spécialisation. La règle d'or s'appliquant ici est la suivante : « il faut que ça fasse du sens ». Par exemple, un alchimiste ayant à sa disposition un laboratoire d'alchimie pourrait tenter de produire un antidote pour sauver la vie d'un personnage empoisonné. Autre exemple, une magicienne mettant la main sur un fragment de grimoire contenant un sortilège en entier pourrait tenter de réaliser le rituel y étant inscrit. Dans tous ces cas, il sera requis de disposer de la présence des maîtres de jeu ou d'un PNJ habilité à encadrer cette action.

Au-delà de cette expertise qui permet une certaine marge d'improvisation, ils auront aussi l'opportunité de débiter l'activité avec en leur possession quelques objets permettant l'activation de pouvoirs surnaturels à usage unique. En général, les mages disposent de parchemins. Les objets à la disposition des occultistes prennent toutefois un plus grand nombre de formes. L'usage de tels objets étant loin d'être une chose banale, les joueurs sont encouragés à déployer une théâtralité rendant manifeste le caractère extraordinaire de l'action. Ces objets et le pouvoir leur étant associé doivent être choisis avant l'activité par une demande transmise aux maîtres de jeu **maitredejeu@bicolline.org**. Bien que tout joueur puisse l'utiliser, seul le mage ou l'occultiste en reçoit en début de scénario. Le nombre accessible dépend du rang atteint :

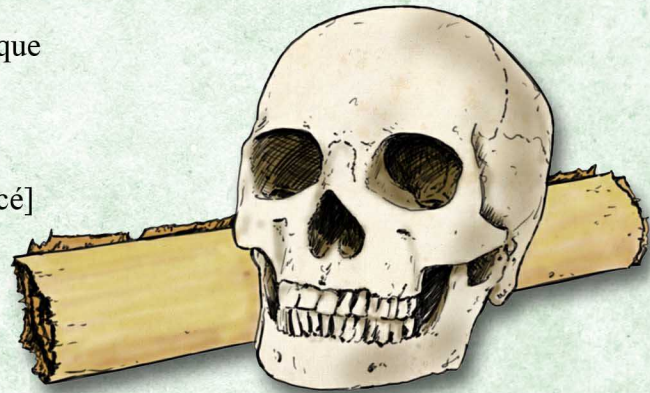
- Les adeptes débutent avec aucun objet surnaturel lors de ce scénario.
- Les maîtres ont accès à un (1) objet surnaturel de base.
- Les grand-maîtres ont accès à un (1) objet surnaturel de base et un (1) objet surnaturel avancé.



Lune Sombre

Pouvoirs surnaturels pour les mages (parchemins)

- Ce cadavre peut parler (permet de discuter avec un être mort, pendant 5 minutes).
- Tes pieds collent au sol (pendant 15 secondes).
- Ton armure se brise (tous les points d'armure sont perdus pendant 15 minutes).
- Tu échappes ton arme (impossible de la reprendre pendant 30 secondes).
- Tu es aveugle (pendant 15 secondes).
- Ta magie se dissipe (met fin prématurément à un effet magique non permanent). [Avancé]
- Tu fuis (pendant 2 minutes). [Avancé]
- Une de tes jambes se brise. [Avancé]
- Une de tes mains colle au sol (pendant 15 secondes). [Avancé]



Pouvoirs surnaturels pour les occultistes (objets)

[doit convenir à l'art occulte du joueur]

- Antidote (annule les effets des poisons, venins et toxines).
- Arme argentée (le porteur de l'arme devient un guerrier runique ; doit arborer un **glowstick bleu**).
- Bouclier renforcé (le bouclier résiste aux monstres pour 24h ; doit arborer un **glowstick violet**).
- Cercle de protection (doit être réellement tracé au sol et s'achève si quelqu'un en sort).
- Potion de guérison (comme un parchemin de guérison).
- Sanctuaire (protège un campement en nature en aveuglant les entités malignes pour 4 heures).
- Armure répulsive (confère 2 points d'armure ; doit porter un **glowstick jaune**) [Avancé]
- Cercle d'emprisonnement (doit être réellement tracé et complété après que la cible y pénètre). [Avancé]
- Communion (appelle une entité d'outre-monde pour répondre à des questions). [Avancé]
- Élixir de vérité (la personne ayant consommé l'élixir est incapable de mentir pendant 1 heure). [Avancé]
- Immunisation (assure la guérison et l'immunité face aux poisons et maladies pour 24h). [Avancé]

Lors de l'événement, il sera peut-être possible de trouver des objets surnaturels supplémentaires. Ces parchemins et autres objets surnaturels pourront être utilisés par tous les joueurs.

Croyance

Lors de ce scénario spécial, les grandes-prêtresses et les grands-prêtres doivent choisir entre un pouvoir de guérison (sablier de guérison) ou un pouvoir de vade retro et d'exorcisme. Il faut aviser à l'avance les maîtres de jeu du pouvoir choisi en écrivant à maitredejeu@bicolline.org. Dans tous les cas, il ne pourra y avoir plus de deux sabliers de guérison par groupe, ni plus d'un pouvoir de vade retro et d'exorcisme par groupe. Ces deux derniers pouvoirs spéciaux suivent la même mécanique de base :

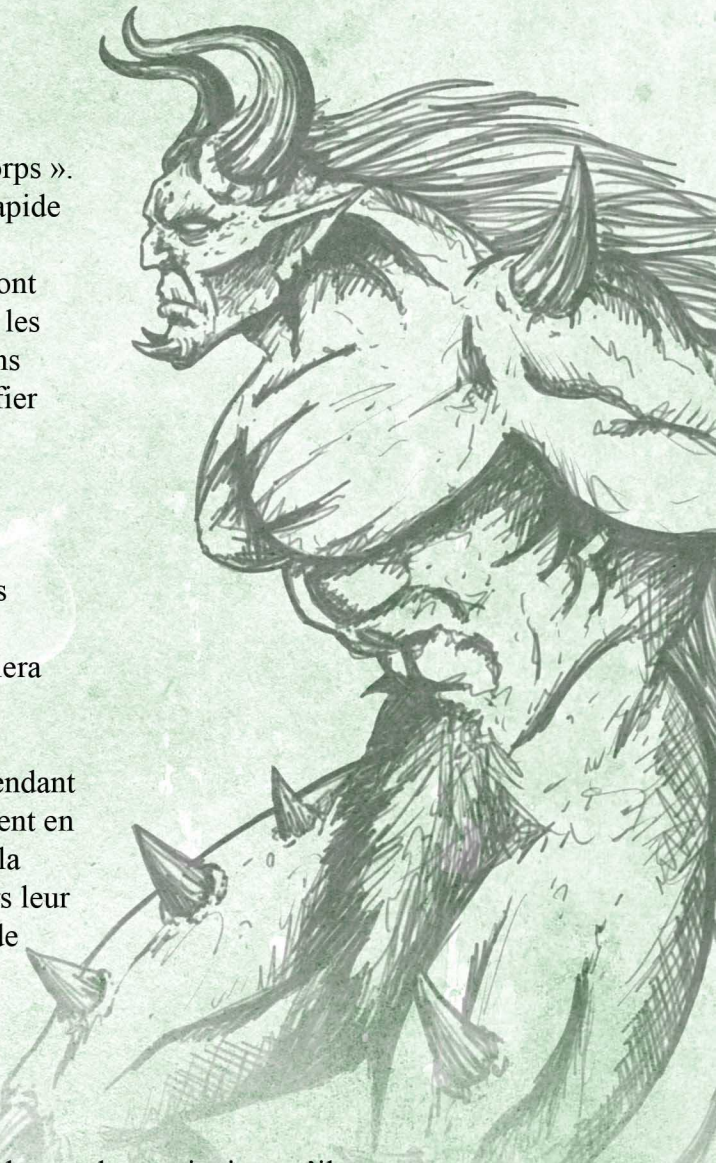


Lune Sombre

- La grande-prêtresse ou le grand-prêtre doit posséder un symbole religieux très visible et s'en servir lors de son action. Ce pouvoir se doit d'être joué (roleplay) selon votre croyance, donc nous nous attendons à plus que simplement « vade retro, vade retro » ou « sors de ce corps ». Ce jeu implique un certain temps... ce n'est pas aussi rapide que de frapper avec une épée. Nos figurants seront très attentifs à ce détail. Notez aussi que plus les créatures sont puissantes, moins elles sont affectées par ces pouvoirs ; les plus fortes en sont à toutes fins pratiques insensibles sans éléments additionnels spéciaux qui pourraient en amplifier l'effet.
- Vade retro : Le pouvoir de répulsion fera en sorte qu'un seul mort-vivant ou un seul démon s'éloigne de vous (et uniquement de vous) pendant un certain temps. Si une personne se retrouve sur son chemin, il y a de fortes chances pour que celle-ci subisse le courroux de cette créature. Si elle est attaquée pendant sa fuite, cela annulera l'effet et elle se défendra.
- Exorcisme : Ce pouvoir permet de libérer une personne d'une possession. La cible doit demeurer à proximité pendant l'activation du pouvoir. Le résultat peut varier grandement en fonction du type d'entité ou de créature responsable de la possession. Les plus faibles sont rapidement exilées vers leur plan astral d'origine. Les plus puissantes risquent plus de tenter de s'accrocher et pourraient parvenir à éviter le bannissement total. Aussi, il est difficile de garantir que l'hôte n'en subira pas de conséquences regrettables...

La fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de tous les avoirs jeu qu'il a pu trouver sur le terrain ou qu'il a en sa possession. Nous recommandons fortement aux joueurs de n'amener que des solars et de n'amener aucune carte (ex. victuaille, paysan, milice, etc.) ; ces cartes pourront être prises aux morts au même titre que les solars. De plus, tout objet homologué par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux, etc.) pourra être volé à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou de déplacer les biens personnels (armes, armures, vêtements, etc.) des autres joueurs ou figurants. Toute fouille doit demeurer décente et respecter la personne fouillée ; les comportements inappropriés ne sont pas tolérés et ils doivent être dénoncés. Il est toujours possible de déclarer une action de « fouille complète » sur un mort. Dans ce cas, il suffit de garder un contact physique avec le cadavre fouillé et d'attendre cinq (5) minutes. À la fin de ce temps, le personnage mort doit remettre à la personne l'ayant fouillé tout objet jeu pouvant être volé. [Ne l'oublions pas, ce n'est qu'un jeu... le fairplay en tout temps est essentiel.]



Lune Sombre

Le terrain et les bâtiments

Tout le terrain du Duché de Bicolline sera normalement en jeu. Des précisions quant aux bâtiments seront apportées le matin même avant le début de l'aventure. Les bâtiments en jeu seront clairement identifiés ; les joueurs pourront y pénétrer, mais le combat y est interdit. Il n'est pas permis d'entrer dans les autres bâtiments.

- Action offensive dans un bâtiment : La seule forme d'attaque autorisée dans un bâtiment se fait avec une dague. Le mouvement d'attaque doit être lent et ne doit pas être perçu par l'autre camp. La lame touche (en douceur) la gorge de la victime et l'attaquant dit "égorgé". La victime tombe alors (de manière sécuritaire) au sol, inconsciente. Si l'attaque est perçue par la cible ou par ses alliés, l'attaquant doit immédiatement se rétracter, reculer et se retirer du bâtiment... une sorte de code d'honneur.

Équipement spécial

Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être approuvé et homologué par les maîtres de jeu avant le début de l'aventure. Veuillez envoyer la liste de ce que vous désirez apporter à maitredejeu@bicolline.org avant l'activité.

Règles spéciales des monstres

Il faut des armes magiques ou être un guerrier runique pour combattre un monstre. Dans le cadre de ce scénario spécial, bien que les armes régulières ne puissent pas blesser les monstres, ces attaques normales demeurent désagréables pour eux ; toutefois, n'oubliez jamais que le figurant incarnant le monstre ne souhaite pas être blessé par vos coups, ainsi ces derniers doivent demeurer raisonnables. [À ne jamais oublier : c'est toujours que la touche qui compte!]

Règles de combat contre un monstre

glowstick vert :

- Le monstre a 10 points de vie.
- Chaque coup qu'il porte fait 2 points de dégâts.
- Exceptionnellement, les boucliers protègent normalement.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

glowstick rouge :

- Le monstre a 20 points de vie.
- Il tue au toucher, ces monstres sont tellement puissants qu'il est impossible de bloquer un coup.
- Exceptionnellement, les boucliers protègent contre *un seul* coup contre ces monstres.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.



Modalités d'inscription et d'accueil

Pour vous inscrire au scénario spécial de la Lune Sombre, il faut :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document.
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 24 septembre 2022.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais.

Forfait joueur

- 220\$+tx pour les membres
- 240\$+tx pour les non-membres.
- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maitres de jeu afin de s'inscrire comme joueur
- La date limite d'inscription est **le vendredi 16 septembre 2022 à 18h00**.
- *Inscription en ligne à [www.bicolline.org]*

Forfait figuration

- 30\$+tx pour les membres
- 40\$+tx pour les non-membres.
- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maitres de jeu afin de s'inscrire comme figurant
- La date limite d'inscription est **le vendredi 16 septembre 2022 à 18h00**.
- *Inscription en ligne à [www.bicolline.org]*

Déroulement de l'accueil (rappels) :

- L'accueil se fera au Duché de Bicolline le samedi 24 septembre entre 7h et 9h pour les figurants, puis entre 9h et 11h pour les joueurs. Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Scénario) sera également donnée aux participants étant membres.
- Les figurants peuvent arriver le vendredi soir entre 18h et 22h. Pendant la période de 7h à 9h, le site sera accessible aux véhicules pour permettre aux figurants d'avoir accès à leurs bâtiments.
- Il vous est conseillé d'arriver en avance.



Lune Sombre

La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour toute urgence, sachez qu'une permanence à l'accueil est assurée 24h/24h.



Pour nous joindre

Courriel information générale : info@bicolline.org

Maîtres de jeu : maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Accueil : (819) 532-1755

Adresse :

Bicolline, 1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc (Québec),

