

Rusik

CATALOGUE DES FORMULES 2022

AVENTURE
QUESTEURS

L'AVENTURE AU BOUT D'UN PARCHEMIN !

PARCHEMIN DE QUÊTE EN MAIN, PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DU ROYAUME DE TEREVORN ET DE SES HABITANTS SI ATTACHANTS. QUE VOUS RECHERCHIEZ UNE ANCIENNE RELIQUE, ENQUÊTEZ SUR UNE DISPARITION OU BIEN TENTIEZ DE PERCER DE MYSTÉRIEUX ÉCRITS, L'AVENTURE EST TOUJOURS AU RENDEZ-VOUS EN TEREVORN ! IL SE DIT MÊME QU'EN DES LIEUX RECULÉS DU ROYAUME D'ÉTRANGES CRÉATURES RÔDENT... VOTRE ÉPÉE SÉRA DANS CE CAS VOTRE MEILLEURE ALLIÉE....



TOUT PUBLIC

DÉROULÉ-TYPE d'une aventure **QUESTEURS DE 4H**

Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus séjourner dans le Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc) afin de prêter main forte à ses habitants, qui eux, sont peu enclins à l'aventure ! Ces habitants vous nomment « Pèrègrins ».



PÉRIPLÉ
QUESTEURS

ENCORE PLUS D'AVENTURE, LE VENTRE PLEIN !

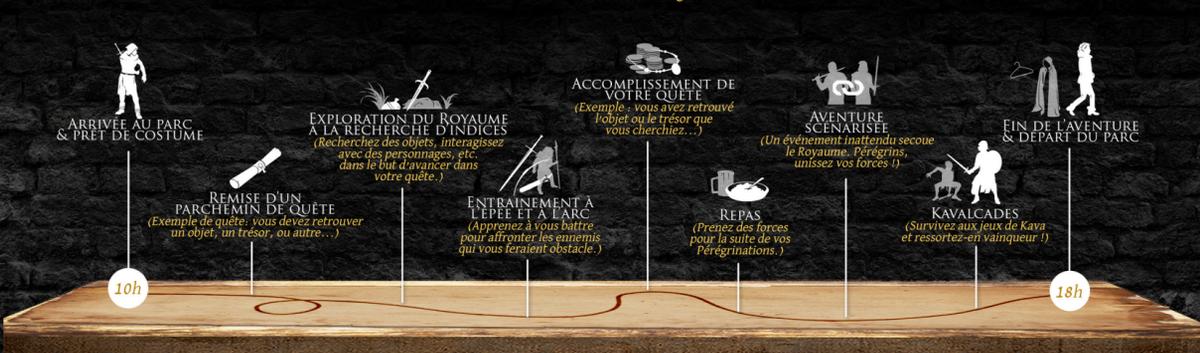
EN COMPLÉMENT D'UNE AVENTURE QUESTEURS, PROFITEZ DE L'AMBIANCE UNIQUE DE LA TABLE D'OCRE ET SAVOUREZ METS ET BREUVAGES D'UN AUTRE TEMPS ! LE VENTRE BIEN PLEIN, RÉPONDEZ À L'APPEL DU BAILLI : UN DRAME FRAPPE LE ROYAUME DE PLEIN FOUET... SAUREZ-VOUS PROTÉGER SES HABITANTS ET CONJURER LE MAUVAIS SORT ? GRÂCE À VOTRE TÉNACITÉ, PUISSENT LES KAVALCADES, LES CÉLÈBRES JEUX ORGANISÉS EN L'HONNEUR DE KAVA, HÉROÏNE DU ROYAUME, CLOTURER VOTRE PÉRIPLÉ !



DÉCONSEILLÉ AUX - DE 10 ANS

DÉROULÉ-TYPE d'un périple **QUESTEURS DE 8H**

Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus séjourner dans le Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc) afin de prêter main forte à ses habitants, qui eux, sont peu enclins à l'aventure ! Ces habitants vous nomment « Pèrègrins ».



PÉRIPLÉ
VEILLEURS

ENTREZ DANS LA LÉGENDE !

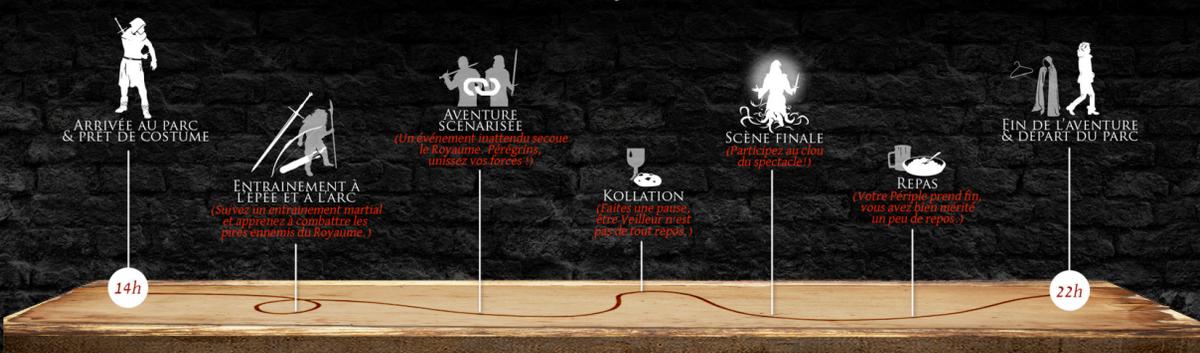
FACE AUX NOMBREUX PÉRILS QUI MENACENT LE ROYAUME, DES HOMMES ET DES FEMMES DE TOUS HORIZONS SE DRESSENT ! INTÉGREZ LA CÉLÈBRE KOMPAGNIE DES VEILLEURS ET LUTTEZ CONTRE LES FORCES OBSCURES SURGIES DU TERRIBLE BOIS DE MORNESOUCHÉ... ENTRAÎNÉS AUX ARMES PAR LE KAPITAINE HILDRIK ET SES LIEUTENANTS, DÉJOUÉZ LES SOMBRES DESSEINS DES SEIGNEURS DÉMONS ET COMBATEZ LEURS COHORTES DE KREPUSCULAIRES.



INTERDIT AUX - DE 16 ANS

DÉROULÉ-TYPE d'un périple **VEILLEURS DE 8H**

Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus intégrer la KOMPAGNIE DES VEILLEURS, le bras armé du Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc). Écrivez la légende !



KAMP
VEILLEURS

DEVENEZ LA LÉGENDE !

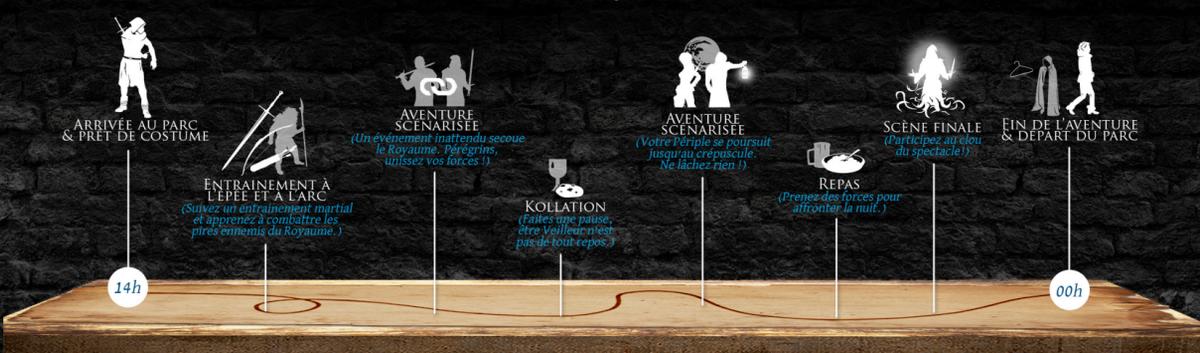
VOUS AVEZ APPRÉCIÉ VOTRE PÉRIPLÉ VEILLEUR. VOUS SOUHAITEZ EN DÉCOUVRIR D'AVANTAGE SUR LA VIE DE LA KOMPAGNIE. VOUS ASPIREZ À PLUS D'ACTION ET À DES COMBATS PLUS INTENSES. REJOIGNEZ LE « KAMP DES VEILLEURS » ! SUIVEZ UN ENTRAÎNEMENT MARTIAL PLUS POUSSÉ ET PARTEZ EN MANŒUVRES DE COMBAT. AFFRONTÉZ DE PUISSANTES CRÉATURES ET CONTRARIEZ LEURS MANGIGNANCES. PARTICIPEZ À LA VEILLÉE DE LA KOMPAGNIE ET QUI SAIT, DE SIMPLE REKRUE ACCÉDEZ À L'ULTIME GRADE DE VEILLEUR !



INTERDIT AUX - DE 16 ANS
SCÉNARIO PHYSIQUE !

DÉROULÉ-TYPE d'un kamp **VEILLEURS DE 10H**

Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus intégrer la KOMPAGNIE DES VEILLEURS, le bras armé du Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc). Écrivez la légende !



NOKTURNE
VEILLEURS

AU COUCHER DU JOUR JE DEVIENS VEILLEUR !

LA NUIT ET SON CORTÈGE DE MYSTÈRES S'ABAT SUR LE ROYAUME... C'EST L'HEURE À LAQUELLE LE COMMUN DES KAVALONIENS SE RÉFUGIE DANS SA CHAUMIÈRE ET FERME SCRUPULEUSEMENT SA PORTE. C'EST AUSSI L'HEURE À LAQUELLE VOUS, MEMBRE DE LA KOMPAGNIE DES VEILLEURS, REVÊTEZ VOTRE TABARD BLEU-NUIT, ARBOREZ VOTRE ARME FAVORITE ET SURTOUT EMPLOIGNEZ VOTRE FIDÈLE LANTERNE. C'EST ENFIN L'HEURE À LAQUELLE LE ROYAUME TOUT ENTIER RETIENT SON SOUFFLE, EN PRIANT L'UNIK QUE CE NE SOIT LE DERNIER....



INTERDIT AUX - DE 16 ANS
RÉSERVÉ À UN PUBLIC AVERTI !
SUR INVITATION

DÉROULÉ-TYPE d'une nokturne **VEILLEURS DE 10H**

Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus intégrer la KOMPAGNIE DES VEILLEURS, le bras armé du Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc). Écrivez la légende !

