

TOUT PUBLIC

DÉROULÉ-TYPE d'une aventure QUESTEURS DE 4H

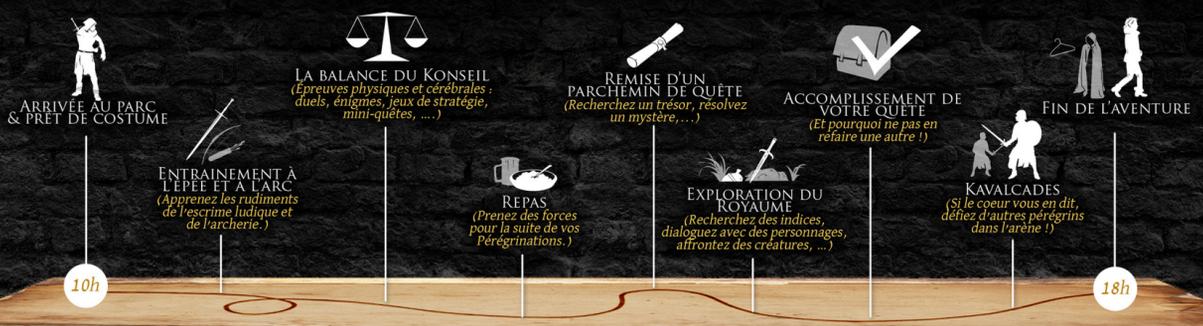
Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus séjourner dans le Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc) afin de prêter main forte à ses habitants, qui eux, sont peu enclins à l'aventure ! Ces habitants vous nomment « Pèrègrins ».



TOUT PUBLIC

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 ».



INTERDIT AUX - DE 16 ANS

DÉROULÉ-TYPE d'un périple VEILLEURS DE 8H

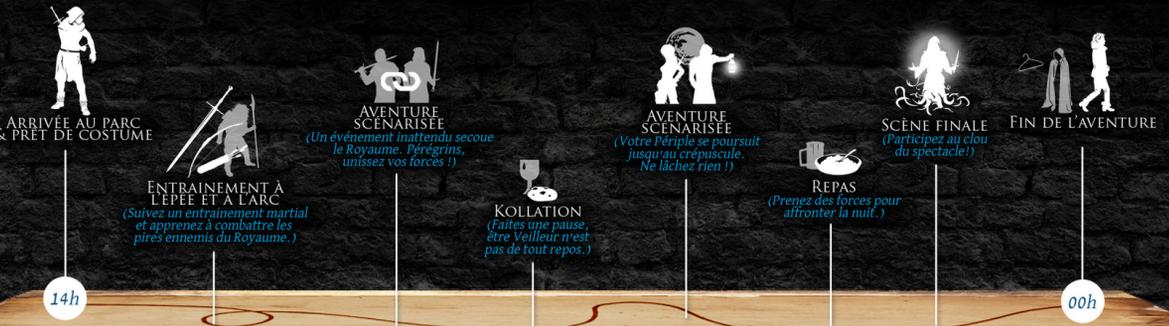
Dans un univers dit « médiéval-fantastique », vous incarnez des groupes d'aventuriers volontaires venus intégrer la Compagnie des Veilleurs, le bras armé du Royaume de Terevorn (partie « en jeu » du Parc). Écrivez la légende !



INTERDIT AUX - DE 16 ANS
SCÉNARIO PHYSIQUE !

DÉROULÉ-TYPE d'un kampf VEILLEURS DE 10H

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



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

DÉROULÉ-TYPE d'une nokturne VEILLEURS DE 10H

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

