

« C'EST PAR NOS CHOIX QUE NOUS
SEMONS LES GRAINES DE LA DESTINÉE. »

DESTINYQUEST

 Bagelonne

DÉBUTEZ L'AVENTURE...



SI VOUS LISEZ CES LIGNES, C'EST QUE VOUS AVEZ ÉTÉ CHOISI POUR PARTICIPER À UNE INCROYABLE AVENTURE... DONT VOUS ÊTES LE HÉROS!

Pour en savoir plus sur le contenu de votre quête, cliquez ici: 

Pour connaître l'identité de l'instigateur de cette mission, cliquez ici: 

Pour enrichir votre expérience et découvrir des bonus, cliquez ici: 

Si vous désirez consulter les informations pratiques utiles à cette quête, cliquez ici: 

Et si vous voulez savoir comment cette aventure se termine... cliquez *ici*.





EN RÉSUMÉ

« Une épopée qui regorge d'aventures passionnantes. »

SciFiNow

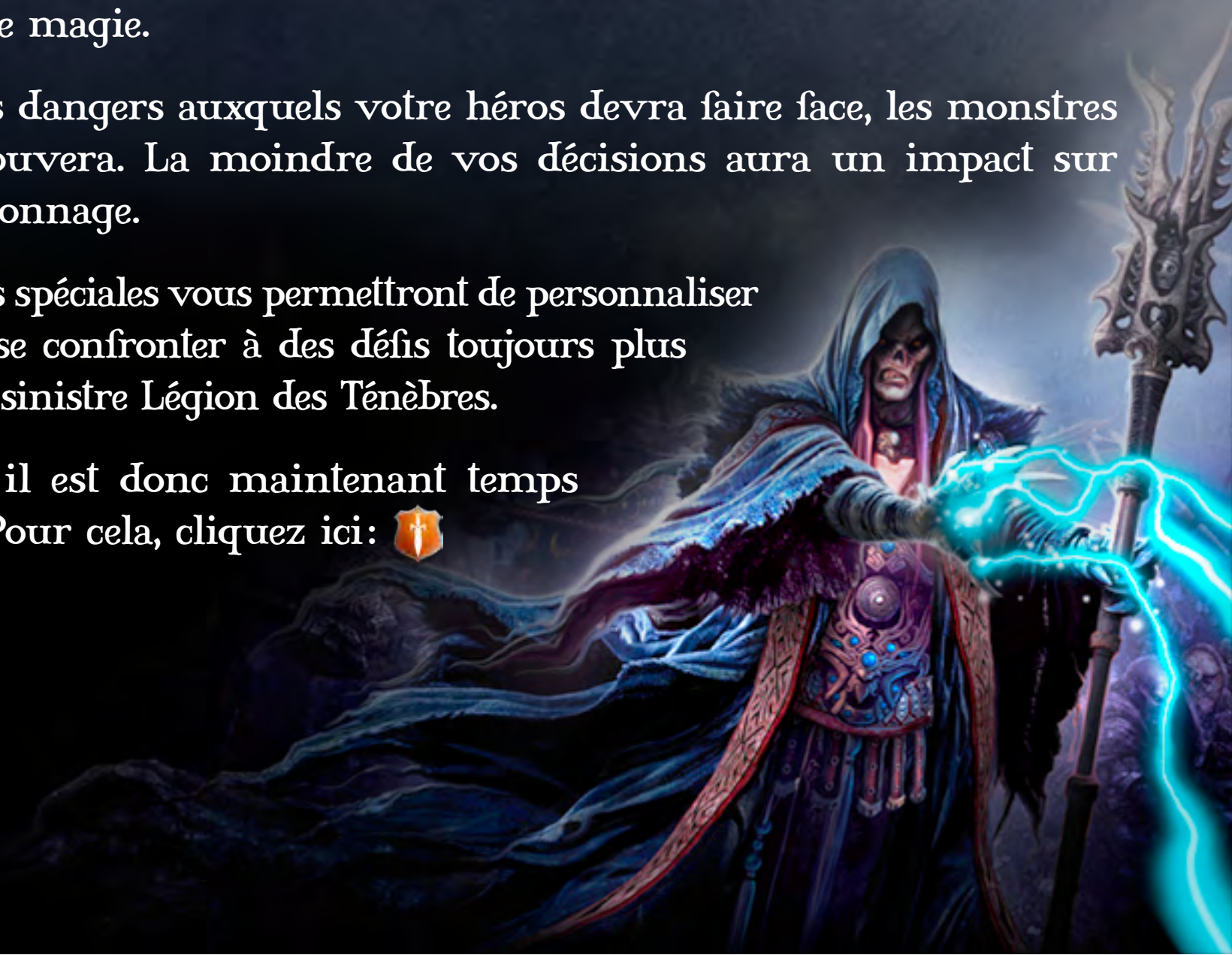
Vous n'avez aucun souvenir de votre passé.

Uniquement équipé d'une épée et d'un sac à dos, vous devez découvrir votre destinée dans un monde étranger, plein de monstres et de magie.

Au fil de cette épopée, vous choisirez les dangers auxquels votre héros devra faire face, les monstres qu'il combattra et les trésors qu'il trouvera. La moindre de vos décisions aura un impact sur l'histoire... et sur le destin de votre personnage.

Les centaines d'objets uniques et de capacités spéciales vous permettront de personnaliser totalement votre héros afin qu'il puisse se confronter à des défis toujours plus grands et se mesurer à la puissance de la sinistre Légion des Ténèbres.

Vous êtes le héros de cette aventure... il est donc maintenant temps d'apprendre à créer votre personnage. Pour cela, cliquez ici: 





L'AUTEUR



Michael J. Ward écrit et joue depuis toujours. L'aventure DestinyQuest a été pour lui l'occasion de faire fusionner ces deux passions. Après avoir été rédacteur en chef du magazine *Child Education*, il travaille désormais en freelance. Avant qu'un éditeur lui propose un contrat, il a commencé par autopublier *DestinyQuest*, et en a vendu 120 000 exemplaires !

Pour en savoir plus sur l'histoire de la publication du roman en Grande-Bretagne, racontée par l'auteur lui-même, cliquez [ici](#) (en anglais). Ensuite, revenez là : 





CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Dans DestinyQuest, vous pourrez customiser votre personnage de bout en bout, vous choisirez ses armes, son armures, ses capacités spéciales... jusqu'à ses bottes et sa cape! À DestinyQuest, votre objectif est de transformer votre personnage, simple novice, en héros capable de s'opposer aux ennemis les plus dangereux! Pour cela, vous allez devoir mener à bien de nombreuses quêtes à travers les contrées de Valeron. En guise de récompense, vous acquerez de nouvelles compétences et de l'équipement, comme des armes ou des éléments d'armure, qui amélioreront les attributs de votre personnage et vous permettront de vaincre des ennemis de plus en plus puissants. Lorsque votre héros aura acquis de l'expérience, trois voies s'ouvriront à lui: celles du guerrier, du mage et du filou. Votre choix déterminera les carrières et capacités que votre personnage apprendra au cours de ses aventures.

Le héros a cinq attributs clés qui déterminent ses forces et faiblesses.

Si vous voulez en savoir plus sur la *vitesse*, cliquez ici: 

Sur la *force*, cliquez ici: 

Sur la *magie*, cliquez ici: 

Sur l'*armure*, cliquez ici: 

Sur la *santé*, cliquez ici: 



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM: ADRIAN MERCATOR

CAPE MANTEAU DE GUERRE +3 FORCE +10 SAN +2 VITESSE	TÊTE HEAUME DU TRITON (RESPIRATION AQUATIQUE)	GANTS GANTS DE FORGE D'OR (+3 FORCE)
MAIN PRINCIPALE EPEE LONGUE ROUGE-MORUE +3 FORCE CAP: MEMOIRAGE	TORSE PLASTON DU LION +2 FORCE +2 ARMURE	MAIN GAUCHE RAPIERE LONGUE PLUME +2 VITESSE CAP: PAS D'INCOMPREHENSION
TALISMAN BROCHE DE VIGUEUR DIVINE +15 SAN	PIEDS EPERONS DE PEGASE +2 VITESSE CAP: VOL +3 ARMURE	BOURSE SOUS-CORRANT D'OR 4 RUBIS 2 GEMMES DE FEU
VITESSE +8	FORCE +10	MAGIE +4
SANTÉ 60		

FEUILLE DE PERSONNAGE

VOIE: GUERRIER CARRIÈRE: DUELLESTE

COLLIER OEIL DU CHAT VISION NOCTURNE	CAPACITÉS SPÉCIALES: DE VITESSE ACCELERATION 3T/VIT DE COMBAT ARMURE D'EPINE +3 ARM REPLIQUE -> 1D/ARMURE PARADE -> ADV 1D DE COMBAT 1T.			
ANNEAU SIEGE DU CONTE-SARRET - ANNULE LES ECHIVRES	PASSIVES COMBUSTION 2D/ARMURE 1/CM LD BRULURE -1SAN/ARMURE LD BRAISES -2 SAN			
ANNEAU ARMURE DU DRAGON +4 ARMURE +4 MAGIE	MODIFICATEURS CAUTERISATION PUISSANCE DE LA PIERRE +3 ARM. EVENTRA 1/CM TOUT LE JOUR DE COMBAT			
SAC À DOS: POTION DE SANTE +4 (1 FIOLE)	POTION DE SANTE SUPREME +20 (1 FIOLE)	ARBALETTE DE PRECISION - DISTANCE +1 VITESSE	10 CARREAUX EXPLOSIFS NEGAT +4	POUDRE D'INIMABILITE 1 DOSE
NOTES: *VOIR CALEB LE CHEVALIER -> VER SPECTRAL: DEVOILE INVINCIBILITE -> ATTENTION HUILE CELTE: IGNORE L'ARMURE MEME MAGIQUE TALANOST RIVAL ZUL -> MORT-VIVANT? DEMON?				



VITESSE

Plus le personnage a un score de vitesse élevé, plus il a de chances de toucher son adversaire. Un héros avec des points dans cet attribut sera vif comme l'éclair. La vitesse est l'attribut principal du filou.



Si la densité de ces informations vous a fatigué, il est temps de faire une pause au village, cliquez ici: 

Si vous vous sentez le courage de poursuivre votre quête, allez donc voir quels genres de monstres vous allez devoir affronter en cliquant là: 





FORCE

Comme son nom l'indique, cet attribut représente la puissance musculaire de votre héros. Un personnage doté d'un score élevé en force frappera plus fort que les autres au combat. C'est l'attribut principal du guerrier.



Si la densité de ces informations vous a fatigué, il est temps de faire une pause au village, cliquez ici: 

Si vous vous sentez le courage de poursuivre votre quête, allez donc voir quels genres de monstres vous allez devoir affronter en cliquant là: 





MAGIE

En maîtrisant les écoles arcaniques du feu, de la foudre, du froid et de l'obscurité, le personnage peut lancer des sorts dévastateurs et invoquer des créatures monstrueuses. La magie est l'attribut principal du mage.



Si la densité de ces informations vous a fatigué, il est temps de faire une pause au village, cliquez ici:

Si vous vous sentez le courage de poursuivre votre quête, allez donc voir quels genres de monstres vous allez devoir affronter en cliquant là:





ARMURE

Chaque fois qu'un héros est touché au combat, il subit des dégâts. Son armure peut lui permettre de survivre plus longtemps en absorbant une partie de ces dégâts. Les guerriers ont toujours un score élevé en armure; les filous et les mages ont généralement un score moins élevé et se reposent davantage sur leurs puissantes attaques pour l'emporter.



Si la densité de ces informations vous a fatigué, il est temps de faire une pause au village, cliquez ici:

Si vous vous sentez le courage de poursuivre votre quête, allez donc voir quels genres de monstres vous allez devoir affronter en cliquant là:





SANTÉ

C'est l'attribut le plus important de votre personnage, puisqu'il représente ses forces vitales. Il va donc sans dire que vous devez garder cet attribut à l'œil! Les armures et l'équipement peuvent augmenter votre score; de plus, vous découvrirez des potions et des capacités vous permettant de refaire le plein de santé en cours de combat.



Si la densité de ces informations vous a fatigué, il est temps de faire une pause au village, cliquez ici:

Si vous vous sentez le courage de poursuivre votre quête, allez donc voir quels genres de monstres vous allez devoir affronter en cliquant là:





VILLES, VILLAGES ET CAMPEMENTS



Chaque Acte a sa ville, son village ou son campement que votre personnage pourra visiter entre deux quêtes. Ils sont signalés sur les cartes par une icône représentant un bâtiment. Quand vous voulez vous y rendre, ouvrez simplement le livre au paragraphe numéroté correspondant. Dans ces lieux, vous trouverez des objets à vendre, des quêtes supplémentaires, des indices, mais aussi des formateurs. Quand vous entamez une nouvelle carte, il est bon de commencer par visiter ces endroits. Les auberges et tavernes peuvent être une source abondante de rumeurs et d'informations sur les défis qui vous attendent.

Maintenant que vous êtes reposé et que vous avez fait le plein de matériel, il est temps d'en découdre avec quelques monstres. Ça se passe par là:

Si vous voulez passer directement à l'apprentissage des techniques de combat, cliquez ici:





LES MONSTRES

Le royaume de Valeron est un endroit dangereux; **monstres** féroces, bêtes sauvages et forces magiques mortelles y pullulent... C'est peut-être une mauvaise nouvelle pour certains mais, pour l'apprenti aventurier, cela s'avère particulièrement rémunérateur! En abattant des ennemis, en terminant des quêtes, votre héros deviendra plus fort.

Sur chaque carte, vous trouverez aussi des symboles en forme d'araignée. Ils représentent des monstres spéciaux que votre héros pourra choisir d'affronter. Connus sous le sobriquet de «**monstres légendaires**», ces puissants adversaires figurent parmi les défis les plus difficiles du jeu. Seuls les héros les plus braves, mais aussi les mieux équipés, devraient aller débusquer ces créatures pour les affronter.

Enfin, à la fin de chaque Acte, vous serez confronté à un **boss** qu'il vous faudra vaincre avant de pouvoir passer à l'Acte suivant. Sur la carte, ces créatures sont représentées par un crâne. Il va sans dire que ces boss finaux ne se laisseront pas faire; vous ne pourrez tenter de les affronter qu'après avoir exploré toute la carte et terminé la plupart des quêtes.

Maintenant que vous savez à qui vous allez avoir affaire, il serait temps d'apprendre quelques techniques de combat: 

Si vous préférez vous reposer avant d'apprendre les techniques de combat, vous pouvez vous arrêter au village: 





LES COMBATS

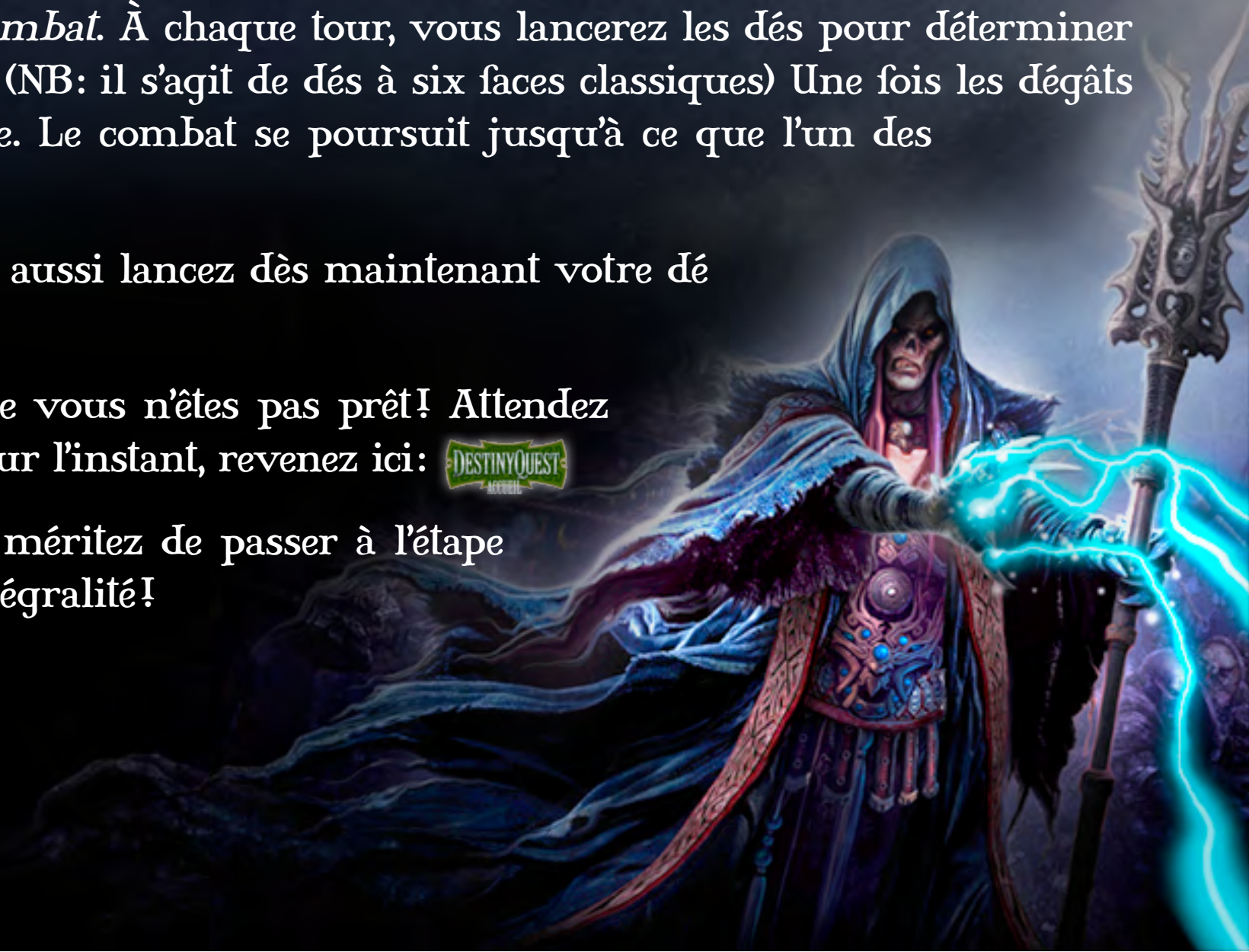
Vous êtes bien passé vous reposer au village ? Vous avez rencontré vos futurs adversaires ? Alors il est temps d'apprendre quelques techniques de combat.

Au début d'un combat, vous découvrirez les attributs de votre adversaire. La plupart du temps, il s'agira de sa *vitesse*, de sa *force* (ou de sa *magie*), de son *armure* et de sa *santé*. Certaines créatures peuvent avoir des capacités spéciales qu'il ne vous faudra pas ignorer.

Le combat se décompose en *tours de combat*. À chaque tour, vous lancerez les dés pour déterminer qui touche qui, et qui subit des dégâts. (NB: il s'agit de dés à six faces classiques) Une fois les dégâts appliqués, un nouveau tour commence. Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux adversaires soit vaincu.

Il n'est jamais trop tôt pour s'entraîner, aussi lancez dès maintenant votre dé à six faces:

- si vous obtenez 3 ou moins, c'est que vous n'êtes pas prêt! Attendez d'avoir un peu plus d'expérience, et pour l'instant, revenez ici: 
- si vous obtenez un 4 ou plus, vous méritez de passer à l'étape finale: lire *DestinyQuest* dans son intégralité!





LE SITE OFFICIEL

Si vous ne parlez pas anglais, passez directement ici: 

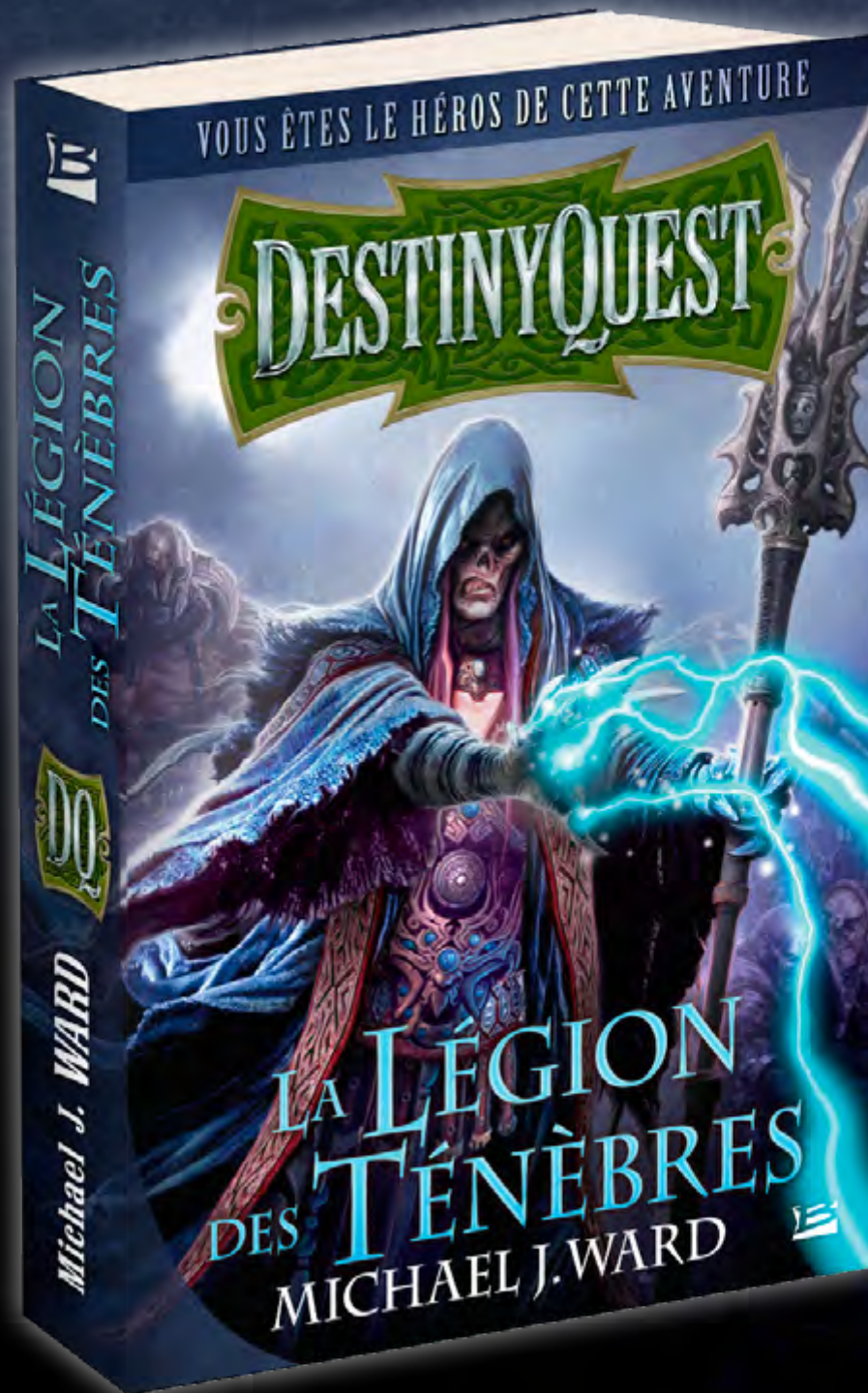
Si la langue d'Albion n'a pas de mystère pour vous, rendez-vous sur le site officiel de  :
ce dernier propose, à l'image des extensions de jeux vidéo, des éléments complémentaires
à télécharger et même de nouvelles quêtes.

BONNE EXPLORATION!





LE LIVRE



DestinyQuest

La Légion des Ténèbres

Michael J. Ward

Prix: 25 €

Sortie le 21 juin 2013

