Chère Aventurière, Cher Aventurier, Bienvenue dans ta Grande Aventure!

Si ce n'est pas déjà fait, commence par t'inscrire ici : queteacceptee.ca/maquete

Si tu es ici, c'est certainement que tu as envie de transformer ton quotidien en y ajoutant de la magie et du merveilleux.

À partir d'aujourd'hui, je te propose de regarder tes ennuis quotidiens non pas comme des problèmes difficiles à résoudre, mais des **quêtes** de Chevalier ou d'Enchanteresse!

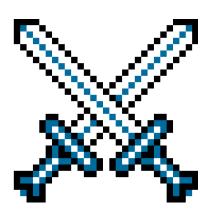
Et si, chaque fois que tu résolvais une de tes difficultés, tu gagnais un niveau?

Maintenant, c'est toi le **héros de ta vie** et que tu n'avais qu'à traverser les épreuves et les quêtes pour améliorer ton quotidien?

Avec Quête Acceptée, pourquoi attendre la prochaine histoire ou partie alors que tu peux faire de ta vie une Grande Aventure?

Oh ce ne sera pas toujours facile, mais j'espère que ce sera pour toi une Grande Aventure amusante et féérique qui te permettra de mieux apprécier ta vie tout en gagnant de nouvelles compétences.

Accepteras-tu ta nouvelle quête?



Fonctionnement

Voici tout ce que tu auras besoin pour vivre cette Aventure :

Ta fiche de personnage

Choisis une des Fiches proposés ou crée la tienne. Suis les instructions de la page suivante.

Quêtes

Chaque mois, tu recevras une Quête par infolettre. Assure-toi d'être inscrit ici et invite tes amis à participer : queteacceptee.ca/maquete

Surveille aussi les Minis Quêtes de ma page Facebook pour gagner d'autres niveaux!

Tu recevras des petits bonus quand tu atteindras certains niveaux!

Je te prie de jouer franc jeu, sinon c'est ben plate!

N'hésite pas à me proposer des idées en m'écrivant à <u>edith@queteacceptee.ca</u> ou en m'envoyant un message sur ma page Facebook : <u>facebook.com/QueteAcceptee</u>.



Niveau

Tu commences au niveau 10. Chaque fois que tu fais une quête, gagne le nombre de niveaux correspondants et inscris-les sur ta fiche en plus de cocher les cases correspondantes.

Vertu

La vertu est un but ultime qu'on souhaite atteindre.

Choisis une des compétences de base que tu trouves plus difficile et que tu souhaiterais vraiment améliorer. Ne choisis pas ce qui te semble le plus facile, donne-toi un défi! Chaque fois que tu passeras une épreuve ou une quête dans cette branche, tu peux ajouter un niveau de plus!

Classe

Choisis parmi les 4 classes proposées ou crée ta propre classe en répartissant 10 niveaux dans les compétences de base.

Équipement

Tu peux ajouter à ta fiche toute création que tu t'es procurée chez Quête Acceptée en ajoutant ses niveaux aux tiens.

Compétences spéciales

Sers-toi de ces cases au besoin chaque fois que je t'invite à faire une quête en dehors des six compétences de base.

COMPÉTENCES

Charisme

Le charisme se trouve dans les relations avec les autres. C'est autant la faculté d'interagir avec les autres, prendre la parole que d'être empathique, altruiste et de savoir écouter l'autre.

Exemples: Charme, empathie, dévotion, amitié, amour, entraide, influence, solidarité, réconfort, soutien, communication, élocution, leadership...

Puissance

La puissance est autant physique que mentale. Elle représente à la fois la force de caractère et la vigueur du corps.

Exemples: Détermination, vitalité, courage, volonté, dynamisme, énergie, vigueur...

Créativité

La créativité se retrouve autant dans la création, tout ce qui est artistique que dans l'imagination, l'innovation et la résolution créative de problèmes. Exemples: Imagination, création, travail manuel, artisanat, invention, originalité, changement, rêves, initiative...

Magie

Cette compétence est spéciale. Elle représente tout ce qui permet d'ajouter de la magie dans ton quotidien et de rendre ta vie moins monotone et plus féérique.

Sagesse

La sagesse représente d'abord la connaissance et l'intelligence ainsi que tout moyen pris pour affûter son esprit. Tout comme la créativité, elle s'intéresse aussi à la résolution de problèmes, mais en se basant plutôt sur les connaissances et la recherche plutôt que la créativité.

Exemples: Sciences, analyse, érudition, études, discernement, savoir, enseignement, tempérance...

Introspection

Cette compétence s'intéresse à la connaissance de soi et la découverte nos capacités. Elle vise à toujours tenter de faire de son mieux et de se choisir.

Exemples: Estime de soi, spiritualité, perspective, développement personnel, épanouissement, soimême, valeur, qualités, transformation...

	Nom Alias		
	Classe	Bard	e
	Vertu		
	Niveau		
Puissance	• 0 0 0 0 0 0	00000	000000
Créativité	••000000	00000	000000
Charisme		00000	000000
Magie	• 0 0 0 0 0 0 0	00000	0000000
Sagesse	• 0 0 0 0 0 0 0	00000	000000
Introspection	• • 0 0 0 0 0 0	00000	000000
Compotonoc	cnógialos		
Compétences	spéciales		
Compétences	spéciales		00000
Equipement for the following t	Quete	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	tee.ca
	Quete		00000 tee.ca
	Quete	Hood	0000 tee.ca 0000
	Quete		0000 tee.ca 0000 0000
	Quete		0000 tee.ca 0000 0000 0000



	Nom			
	Alias			
	Classe	Fnchante	resse/Enchant	eur
	Vertu		7.2	
	Niveau			
	Ilivaao			
Puissance • c	000000	00000	00000	0 0
Créativité • •	000000	00000	000000	0 0
Charisme • C	000000	00000	00000	0 0
Magie • •	• 0 0 0 0 0	00000	000000	0 0
J	000000			
Introspection • C	000000	00000	00000	0 0
Compétences spéc	ciales			
		70000	00000	0 0
				\mathcal{L}
		0 0 0		0
			00000	0 0
		0000	00000	0 0
f	Que	tolono	ntop of	
Équipement	Anc	CHUCK	hice.co	l -
	00000_			
	00000_			
			000	

	Nom Alias Classe	
	Vertu	Droidesse / Droide
	Niveau	
	142.000	
Puissance	• 0 0 0 0 0 0 0	000000000000
Créativité	• 0 0 0 0 0 0 0	000000000000
Charisme	• 0 0 0 0 0 0 0	000000000000
Magie		00000000000
Sagesse		00000000000
Introspection	• • 0 0 0 0 0 0	00000000000
Compétences	enógia los	
Competences	speciales	7000000000
		0000000000
		0000000000
		0000000000
		000000000
		0000000000
Équipement		teAcceptee.ca
	00000	00000
		00000
	00000_	00000
		00000
		00000
	00000	00000

					Αl	om ias	_												
					Ve	ass ertu vea	J _					-							
Puissance	0 0	0	0	0	0	0	0 (0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Créativité	0 0	0	0	O	0	0	0	0	0	O	O	O	O	0	O	0	0	0	O
Charisme	0 0	0	O	O	0	0	0 (0	O	O	O	O	O	0	0	0	0	0	O
Magie	0 0	0	O	O	0	0	0 (0	O	O	O	O	O	0	0	0	0	0	O
Sagesse	0 0	0	O	0	0	0	0 (0	0	O	O	O	O	0	0	0	0	0	O
Introspection	0 0	0	0	0	0	0	0 (0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Compétences	spéc	cial	es																
									3	0	0	0	C) (0	0	0	0
							')	0	0	0					0	0	0
)	0	0	O					0	0	0
			-	-		77	_			0	0	0					0	0	0
						1)	0	0	0	C				0	0	0
Équipement								t	9		C	36	P	t	26	2.	Ca		
			(00	00	00										0	00	ЭC	0
			(00	00	00										_0	00	ЭC	0
					00											_	00	ЭC	0
					00												00		
					00											_0	00	ЭC	0
			(OC	00	OC										_0	00	ЭC	0