

# PROJET MAGOS & QUEST

( Partez à la conquête des pouvoirs du plus grand des magiciens )

Round 1 : Dossier du projet

An 2656, le monde tel qu'on le connaît n'est plus que l'ombre de lui-même. Les vastes étendues de nature qui rendaient la planète bleue aussi belle se font de plus en plus rares, laissant place à un horizon de machines et de nuages de pollution. La Magie, puisant sa source dans la nature, qui régnait en maîtresse depuis des millénaires, se voit reléguée au rang de pouvoir obsolète. L'homme s'est littéralement abandonné à l'aisance des machines, contribuant à détruire l'écosphère de son monde.



A l'heure actuelle, peu de magiciens demeurent en vie sur Terre. Les trois grandes écoles de Magie (Manachisme, Alchime et Nécromo) disparaissent avec le temps. Les derniers représentants n'ont guère autant de puissance que ceux des générations précédentes.

Cependant l'un d'entre eux, le grand mage Miraemond, vivait depuis des siècles. Sa puissance surpassait l'essence même de la Magie, lui permettant de concevoir ses propres sorts. Mais bien que très puissant, Miraemond allait succomber au pouvoir du temps. Il consacra alors ses dernières années à la création d'un sortilège ultime. Craignant que son pouvoir ne disparaisse avec lui, Miraemond se lança sa propre arcane avant de mourir, ce qui eu pour effet d'ouvrir un accès à un monde parallèle, un Univers créé de toute pièce où la Magie n'a pas d'égal. Ce dernier fut nommé **Efenrir**.

L'Univers regroupe l'ensemble des pouvoirs magiques du grand mage, divisés selon les 5 grands éléments, et disséminés sur les différentes planètes. La nouvelle s'est vite répandue, le trésor laissé par Miraemond attire les foules. Pour se lancer dans cette aventure, il faudra rejoindre le lieu sacré où repose son corps, et franchir la porte qui mène à Efenrir. Cependant, la tâche ne sera pas si simple, car les apprentis magiciens qui choisiront d'entamer ce périple devront affronter de multiples dangers afin de récupérer ces sorts tant convoités.



Évoluez de planète en planète à travers un RPG en 2D isométrique. Vous serez confronté aux créatures en présence et à vos concurrents au rythme du Tour-par-tour. Faites main basse sur les contrées magiques, supports des pouvoirs de Miraemond, afin de les maîtriser.



(extrait de l'éditeur de maps dans sa version Beta)



Exploiteriez-vous la totalité des éléments ou bien adopterez-vous la spécialisation dans une des 5 branches? Préférez-vous l'entraide, ou au contraire déciderez-vous de défier les autres apprentis magiciens afin de leur voler leurs grimoires?

A vous de choisir ...

Partez à la conquête d' **Efenrir**. Affrontez vos ennemis avec la puissance magique, Choisissez vos alliés, Devenez le plus grand magicien de tous les temps.

L' AVENTURE COMMENCE ...

MAGOS QUEST