

QUICK QUEST

GIFFYGLYPH.COM TWITCH.TV/GIFFYGLYPH

REGLAS PARA INICIO RÁPIDO



CREA UN PERSONAJE

- 1 Escoge tu **LINAJE** (raza) y **VOCACIÓN** (clase / profesión).
- 2 Puntúa tus **ATRIBUTOS**: +3, +2, +1, 0, -1, -2.



Fuerza



Destreza



Constitución



Inteligencia



Sabiduría



Carisma

- 3 Puntúa tus **ARQUETIPOS**: +3, +2, +1, 0, -1, -2.



Guerrero



Pícaro



Explorador



Erudito



Artista



Diplomático

- 4 Recibes 10 puntos de **DETERMINACIÓN**.
- 5 Escoge un **NOMBRE** y tu **APARIENCIA**.
- 6 Comienza con el **EQUIPO BÁSICO** que tenga sentido para tu linaje y vocación.



CÓMO JUGAR

- A ¡Comienza una misión!
- B ¿Quieres realizar una acción? Describe lo que quieres hacer y luego—si el DJ lo pide— haz una **PRUEBA DE ÉXITO**. Si fallas, el DJ puede **USAR UNA REACCIÓN** contra ti.



1d20 + ATRIBUTO + ARQUETIPO

vs.

CD 5/10/15/20/25/30

- C Si algo te ataca o actúa contra ti, haz una **PRUEBA DE ÉXITO** para defenderte.
- D Si sufres daño, **PIERDES 1 DETERMINACIÓN**. Si infliges daño, tu objetivo pierde 1 determinación.
- E Puedes **GASTAR 1 DETERMINACIÓN** para:
 - Hacer una prueba de éxito con **VENTAJA** (tira dos dados y quédate con el resultado más alto).
 - Intentar algo **EXTRAORDINARIO**.
- F Si tu determinación llega a 0, estás **FUERA DE JUEGO**.
- G Recuperas 1 determinación cuando **FINALICES UN DESCANSO LARGO**.
- H Puedes llevar hasta 3 **OBJETOS IMPORTANTES** a la vez.
- I Cuando completes la misión, ¡la partida termina! Si has sobrevivido, **OBTIENES UN BENEFICIO**. Puedes escoger (a) +1 punto de atributo, (b) +1 punto de arquetipo, or (c) +1 determinación máxima.

QUICK QUEST PERSONAJE

NOMBRE

BENEFICIOS

LINAJE

VOCACIÓN

ATRIBUTOS



FUE
FUERZA



DES
DESTREZA



CON
CONSTITUCIÓN



INT
INTELIGENCIA



SAB
SABIDURÍA



CAR
CARISMA

ARQUETIPOS



GUE
GUERRERO



PIC
PÍCARO



EXP
EXPLORADOR



ERU
ERUDITO



ART
ARTISTA



DIP
DIPLOMÁTICO

DETERMINACIÓN

ACTUAL

MÁXIMA

APARIENCIA

EQUIPO BÁSICO

SE ME DA BIEN...

OBJETO #1

OBJETO #2

OBJETO #3

SE ME DA MAL...

NOMBRE

AUTOR

SUMARIO

OBJETIVO

RECOMPENSA

LINAJES

LOCALIZACIONES

AMENAZAS

1

A

2

B

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

ESTRUCTURA

COMIENZO

MITAD

FINAL

VOCACIONES

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20