

# QUICK QUEST



GIFFYGLYPH.COM TWITCH.TV/GIFFYGLYPH



## RÈGLES RAPIDES DE JEU DE RÔLE



### CRÉER UN PERSONNAGE

- 1 Choisissez votre **ASCENDANCE** (race) et votre **VOCATION** (classe / profession).
- 2 Classez vos **ATTRIBUTS** : +3, +2, +1, 0, -1, -2.



**Force**



**Dextérité**



**Constitution**



**Intelligence**



**Sagesse**



**Charisme**

- 3 Classez vos **ARCHETYPES** : +3, +2, +1, 0, -1, -2.



**Guerrier**



**Escroc**



**Explorateur**



**Erudit**



**Artiste**



**Diplomate**

- 4 Obtenez 10 points de **RESOLUTION**.
- 5 Choisissez un **NOM** et une **APPARENCE**.
- 6 Commencez avec un **EQUIPEMENT DE BASE** correspondant à votre ascendance et votre vocation.

### JOUER AU JEU

- A Commencer une quête !
- B Vous voulez réaliser une action ? Décrivez ce que vous essayez de faire et—si le MJ le demande—faites un **TEST DE REUSSITE**. Si vous échouez, le MJ peut **CREER DES CONSEQUENCES** à votre rencontre.



**1d20 + ATTRIBUT + ARCHETYPE**  
contre  
**DD 5/10/15/20/25/30**

- C Si quelque chose vous attaque ou agit à votre rencontre, faites un **TEST DE REUSSITE** pour vous défendre.
- D Si vous prenez des dégâts, vous **PERDEZ 1 DE RESOLUTION**. Si vous infligez des dégâts, votre cible perd 1 de résolution.
- E Vous pouvez **DEPENSER 1 DE RESOLUTION** pour :
  - Faire un test de réussite avec un **AVANTAGE** (lancer le dé 2 fois et choisissez le nombre le plus élevé).
  - Tenter une action **EXTRAORDINAIRE**.
- F Si vous avez 0 en résolution, vous êtes **HORS-JEU**.
- G Vous regagnez 1 de résolution lorsque vous **TERMINEZ UN LONG REPOS**.
- H Vous pouvez porter 3 **OBJETS IMPORTANTS** à la fois.
- I Lorsque la quête est résolue, le jeu se termine ! Si vous avez survécu, **GAGNEZ 1 AVANTAGE**. Choisissez soit (a) +1 point d'attribut, (b) +1 point d'archétype, ou (c) +1 de résolution maximale.

# QUICK QUEST

PERSONNAGE

NOM

AVANTAGES

ASCENDANCE

VOCATION

## ATTRIBUTS



**FOR**

FORCE



**DEX**

DEXTÉRITÉ



**CON**

CONSTITUTION



**INT**

INTELLIGENCE



**SAG**

SAGESSE



**CHA**

CHARISME

## ARCHÉTYPES



**GUE**

GUERRIER



**ESC**

ESCROC



**EXP**

EXPLORATEUR



**ERU**

ERUDIT



**ART**

ARTISTE



**DIP**

DIPLOMATE

## RESOLUTION

ACTUEL

MAXIMUM

## APPARENCE

## EQUIPEMENT DE BASE

## JE SUIS DOUÉ POUR...

### OBJET #1

### OBJET #2

### OBJET #3

## JE SUIS MAUVAIS POUR...

TITRE

AUTEUR

RÉSUMÉ

OBJECTIF

RÉCOMPENSE

ASCENDANCES

LIEUX

MENACES

1

A

2

B

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

PLAN

DÉBUT

MILIEU

FIN

VOCATIONS

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