

Résumé des règles de QuestWorlds

QuestWorlds™ est un jeu de rôle aux règles légères et au déroulement fluide qui résout les conflits rapidement. Les personnages sont décrits de manière narrative, et l'accent est mis sur l'imagination plutôt que sur une simulation détaillée. Vous pouvez obtenir la version gratuite des règles en ligne sur chaosium.itch.io/questworlds.

Les Bases

Mécanique de base : le test principal est une épreuve de résultat entre un personnage et le MJ, qui résout une situation (souvent une scène entière), ou bien peut faire partie d'une épreuve de groupe.

1. Énoncez d'abord l'**objectif de votre personnage(s)**, puis **lancez 1d20** pour votre capacité la plus pertinente avec des modificateurs éventuels.
2. Le MJ fixe une « **Valeur Cible de résistance** » (VC) et lance **1d20** pour l'épreuve.
3. Pour votre jet et celui du MJ, comptez les résultats comme suit :
 - a. **Résultat SUPÉRIEUR** à la VC = 0 succès
 - b. **Résultat INFÉRIEUR** à la VC = 1 succès
 - c. **Résultat ÉGAL** à la VC = 2 succès
 - d. **Chaque Niveau de Maîtrise** = 1 succès
4. Le MJ annonce ensuite le **résultat final** de l'épreuve.
5. Vous avez la possibilité d'influencer le résultat d'une épreuve en **dépensant des Points de Narration (PN)** ou en transformant la défaite marginale en une victoire qui a une conséquence. L'échec et la défaite sont considérés comme positifs pour l'histoire, et votre personnage **gagne de l'XP lorsque qu'il échoue à une épreuve.**

Points de Narration (PN) : vous avez une jauge de points de narration (1 point par PJ) que vous dépensez. La jauge se reconstitue quand le MJ le juge approprié (généralement au début des sessions, mais peut-être pendant les moments de pause ou autres).

Dépenser des PN : vous pouvez dépenser un PN pour gagner un **succès supplémentaire**, ce qui diminue votre jauge de PN. Le MJ peut également vous permettre de dépenser 1-3 PN pour **modifier l'intrigue** (plus le changement est important, plus le coût est élevé). Soyez prudent en utilisant les PN pour toujours gagner. Les histoires sont intéressantes avec des échecs, et vous recevez de l'XP en tentant quelque chose qui échoue.

Statistiques des Personnages

Mots-clés : ils représentent une capacité « large » ce qui évite les longues listes de compétences. Exemples de type de mots-clés : *profession, héritage, espèce, croyances, et communauté.*

Les contextes peuvent avoir un ou plusieurs mots-clés prédéfinis pour construire votre personnage.

Prolongements : ils représentent une *spécialisation* d'un mot-clé. Ce prolongement fournit un bonus au test. Exemple :

Garde du corps 15

- Reconnaître les visages familiers +5
- Combat de rue +5

Dans l'exemple ci-dessus, l'épreuve du garde du corps aurait une valeur cible de 15, mais si vous faites un combat de rue, la VC serait de 20 (15+5). Même si le cadre de jeu fournit une liste de prolongements prédéfinies, vous pouvez toujours créer un nouveau prolongement avec l'approbation du MJ tant que que cela reste crédible.

Faiblesses : utilisées pour entraver un Personnage Joueur (PJ) ; si le MJ utilise une faiblesse contre vous, vous gagnez de l'XP.

Niveaux et Maîtrises : les capacités sont notées de 1 à 20. Ce score indique la « valeur cible » lorsque vous lancez une épreuve. Une fois votre capacité augmentée au-dessus de 20, votre score obtient une ou plusieurs maîtrises. Chaque incrément de 20 devient une maîtrise et compte comme un succès automatique, le reste devenant la « valeur cible » (VC) pour votre test sur 1d20.

Les maîtrises sont notés VC + M. Exemple : 8M représente un VC de 8 et 1 maîtrise. Les capacités supérieures à 20M sont notées comme VC + M#. Exemple : 3M2 représente une VC de 3 et 2 maîtrises.

La progression des échelles de capacité est la suivante : 1-20, 1M-20M, 1M2-20M2, 1M3-20M3 et ainsi de suite....

Création de Personnages

Capacités et faiblesses de départ : typiquement, vous créez votre personnage avec **12 capacités (une notée à 15, et le reste noté à 10)** et jusqu'à **3 faiblesses** (cela peut varier selon votre MJ). Habituellement, les capacités sont construites autour d'un ou plusieurs mots-clés.

Prolongements : vous pouvez remplacer une des 12 capacités par un **prolongement** (un bonus de +5 à son mot-clé parent). Un prolongement considérée comme une « **capacité distinctive** » peut être notée à +10 (si approuvé par le MJ).

Faiblesses : la 1^{ère} faiblesse à la même valeur que la capacité la plus élevée, la 2^{ème} à la valeur de votre seconde capacité la plus élevée, et la 3^{ème} à la valeur de votre capacité la plus basse. A mesure que les capacités s'améliorent, les valeurs des faiblesses font de même. Les prolongements sont pris en compte lors de la détermination des capacités les plus élevées.

Points d'amélioration : vous recevez ensuite 20 points pour améliorer vos capacités. Chaque point d'amélioration augmente une capacité de +1 (jusqu'à un maximum de 5M). Les prolongements ne peuvent pas être augmentés avec des points d'amélioration.

Équipement : il n'est généralement pas traduit en capacité Vous possédez le nécessaire et vous pouvez noter des équipements comme des capacités.

Progression

Gagner de l'XP : soit en perdant une opposition, soit le MJ utilise une faiblesse ou une capacité contre vous. Vous ne gagnez pas d'XP en aidant un autre personnage (même si l'opposition échoue) ou lors d'une épreuve sécurisée. Vous pouvez gagner un maximum de 5 XP par session.

Dépenser de l'XP : chaque 10 XP, vous gagnez une avancée. Une avancée vous permet de choisir deux des éléments suivants :

- Augmenter une capacité de prolongement existante de +5.
- Ajouter une nouvelle capacité de prolongement à +5.
- Une nouvelle « capacité autonome » à 10.
- Transformer une « capacité autonome » en Mot-Clé en lui ajoutant prolongement à +5.

Exécution des Actions

Résistance : le MJ définit la valeur de la résistance, par défaut elle est de 10. Si des modificateurs amènent la résistance < 0, cela devient une « épreuve sécurisée » sans test qui réussit simplement. La résistance par défaut peut augmenter à mesure que la campagne progresse.

Réessayer : en général, vous ne pouvez pas, sauf si votre/vos tactiques ont changé.

Jets de Dé : comparez votre résultat à celui du MJ. Si votre test est inférieur à la Valeur Cible (VC), vous obtenez 1 succès, si égal à la VC c'est 2 succès, si supérieur à la VC c'est 0 succès. Chaque Maîtrise équivaut à un succès automatique. Dépensez un point de narration pour un succès supplémentaire.

Résultat : si vous avez plus de succès que le MJ, vous obtenez la victoire et la récompense définie pour l'épreuve. Si vous avez moins de succès, vous échouez et n'obtenez pas ce que vous voulez. A nombre de succès égal (y compris zéro succès), aucune des deux parties ne gagne la récompense définie lors de la mise en place de l'épreuve.

Degrés de Succès : parfois les degrés de succès comptent, souvent non. Narrez le résultat, en considérant possiblement les degrés de succès.

La Victoire a un Prix : lorsqu'il y a 0 degrés de succès ou d'échec, le MJ peut vous permettre de « payer » pour obtenir la récompense de l'épreuve, en acceptant une conséquence ou un avantage pour vous ou votre adversaire.

Conséquences et Bénéfices : ils sont distribués facultativement à la discrétion du MJ pour un échec (malus de -5 ou -10) ou un succès (bonus +5 ou +10). Donnez-leur un nom tel que « bras cassé » ou « ténacité ».

Effets Déclinants des Conséquences et Bénéfices : les conséquences s'effacent à un rythme qui a du sens narrativement. Demandez à votre MJ au début des sessions l'état de toutes vos conséquences en cours. Vous pouvez également utiliser des capacités pour récupérer plus rapidement ; modifiez la résistance par défaut par l'inverse de la valeur de la conséquence (une conséquence de -10 modifiera la résistance par défaut de +10) et résolvez cela comme une épreuve. Toute victoire supprime la conséquence. De même, les bénéfices diminuent avec le temps.

Modification des tests

Pas de capacité pertinente : peut être traité comme une « distorsion » ou comme une capacité notée à 5 pour le test.

Distorsions : tentatives d'actions difficiles, généralement résultant en un -5 ou -10 à la VC.

Modificateurs Situationnels : de +/- 5 ou +/- 10.

Augmentations : utiliser une « augmentation » accorde généralement un bonus de +5 (ou plus rarement +10) à votre score de capacité. Utilisez une capacité pour donner un bonus à une autre de vos capacités. Si un PJ aide, vous pouvez l'utiliser. L'augmentation ne peut pas être un bonus à un mot-clé parent ou un prolongement du même mot-clé parent. Maximum 1 PJ peut aider. L'utilisation d'une augmentation doit être divertissante et inhabituelle ; n'essayez pas simplement de chasser les bonus sans une raison unique et digne de l'histoire.

Entrave : agir contre une faiblesse signifie une pénalité de -5 ou -10. Le MJ peut attribuer de l'XP si vous agissez en fonction d'une faiblesse.

Épreuves

Épreuve : c'est une définition plus large que pour certains JdR. Elle résout un obstacle de l'histoire ou une question.

Épreuve de Groupe : chaque participant s'oppose au test du MJ. Les tests réussis sont comptabilisés et le total général détermine le résultat. Le camp avec le plus de réussites gagne. Si vous échouez personnellement, même si le groupe réussit globalement, le MJ peut vous donner une conséquence. Si vous échouez et que le groupe échoue, vous subissez 2 conséquences.

Séquences : il existe trois types de séquences : de décomptes, de mises, et enchaînées. Le MJ choisit le type le plus approprié. Les épreuves simples et de groupe suffisent pour la plupart des sessions de jeu, tandis que les séquences sont pour les grands moments tels qu'une bataille de masse ou le point culminant ou final d'une campagne. Consultez les règles complètes pour les détails sur les séquences.