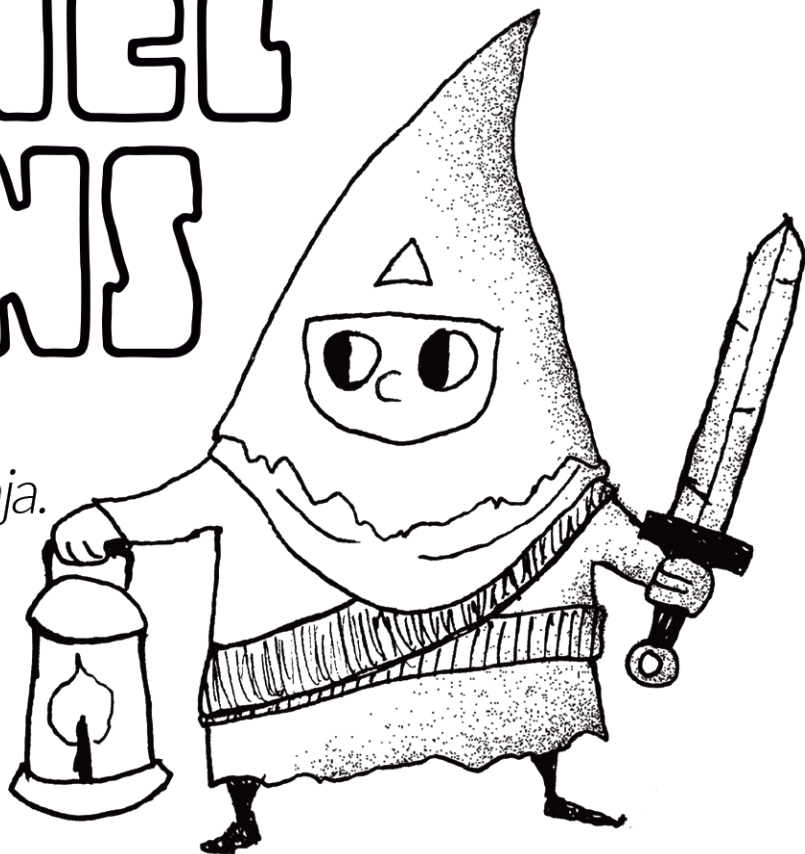


# TUNNEL GOONS

*de Nate Treme*

*Un juego de aventuras  
analógico para gente maja.*



*Traducido por Héctor D. Ruiz*

*versión 1.2*

## **Estructura del Juego**

El director controla y describe el mundo a los jugadores, quienes luego describen cómo actúan sus personajes en dicho mundo.

## **Tirada de Acción**

Cuando el éxito de una acción es incierto, el jugador tira 2d6 y añade la puntuación de su habilidad relevante, así como un punto por cada objeto relevante. Si el total es igual o mayor que la Clase de Dificultad (CD), tendrá éxito.

## **Guía de Clase de Dificultad**

Fácil: 8 Moderada: 10 Difícil: 12

## **Acciones Peligrosas**

Sí una acción corre el riesgo de resultar peligrosa, la diferencia entre la tirada y la CD será la cantidad de daño que se pueda sufrir.

## **Ejemplo**

Como una acción, el Personaje del Jugador (PJ) lucha contra una Mantis Robot con una CD de 10. El jugador tira 2d6 y añade 2 por su habilidad Bruto, 1 por su espada, y 1 por su escudo. El total es 12.

La diferencia entre 12 y 10 es 2, por lo que la criatura recibe 2 de daño. La CD de un Personaje No Jugador es también sus Puntos de Golpe (PG), así que ahora la CD de la Mantis Robot es 8. Si la tirada hubiese sido 8, entonces el PJ habría perdido 2 Puntos de Golpe.

## **Inventario**

Tus Puntos de Inventario indican cuantos objetos puedes llevar cómodamente. Por cada objeto que exceda tus Puntos de Inventario, resta 1 a cualquier tirada de Bruto o de Sigiloso.

## **Muerte**

Cuando los Puntos de Golpe de un personaje llegan a cero, muere.

## **Subida de Nivel**

Sube de nivel cada 2 sesiones. Cada nivel, suma 1 a la puntuación de una Habilidad, y suma 1 a los Puntos de Golpe o a los de Inventario

## **Curación**

Recupera los Puntos de Golpe perdidos pasando la noche en un sitio seguro.

## Habilidades

Cada jugador tiene una puntuación de cero o más en estas habilidades.

**Bruto:** Bueno en golpear cosas, proezas de fuerza, resistir venenos...

**Sigiloso:** Bueno en ser silencioso, apuntar, esquivar, mantener el equilibrio...

**Erudito:** Bueno en percibir cosas, leer, dialogar, recordar datos...

## Creación del Personaje

Dale un nombre a tu personaje.

Los Puntos de Golpe empiezan en 10.

Los Puntos de Inventario empiezan en 8.

Tira un d6 en cada opción de la Tabla de Personaje para determinar los puntos iniciales de las habilidades y el equipo.

Además, cada personaje empieza con 2 raciones, una capa del color que elija, y un objeto a su elección (que debe ser aprobado por el director).

## Tabla de Personaje

(B=Bruto, S=Sigiloso, E=Erudito)

### Infancia

1. Criado en la calle (1S, Pellejo de Agua)
2. Ayudante de jardinero (1E, Pala)
3. Hijo del herrero (1B, Martillo)
4. Limpiador de chimeneas (1S, Cuerda)
5. Aprendiz de escriba (1E, Pluma y tinta)
6. Escudero (1B, Palanca)

### Profesión

1. Vagabundo (1S, Sombrilla)
2. Herborista (1E, Hierbas medicinales)
3. Mercenario (1B, Maza)
4. Cerrajero (1S, Ganzúas)
5. Bibliotecario (1E, Linterna)
6. Guardabosques (1B, Arco y flechas)

### Durante la Guerra

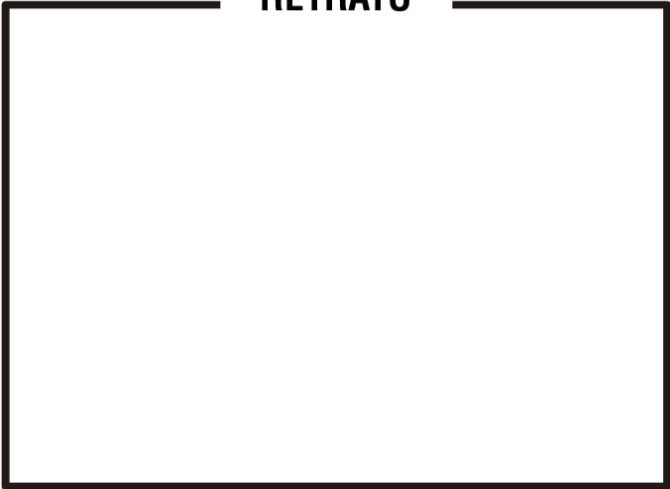
1. Se unió a la milicia (Escudo)
2. Se escondió bajo tierra (Antorcha)
3. Se unió a los rebeldes (Trampa para osos)
4. Huyó (Brújula)
5. Conseguía información (Espejo)
6. Se hizo contrabandista (Objeto a tu elección)

NOMBRE:

NOMBRE DEL JUGADOR:

RETRATO

NIVEL	PG MÁX	PG
BRUTO	SIGILOSO	ERUDITO



PUNTOS DE INVENTARIO:

# DE OBJETOS: