

TUNNEL GOONS

*Un juego de aventura analógica
para gente agradable.*



*por Nate
Treme*



versión 1.2

Traducción de HIO CONTRERAS



Estructura del Juego:

Un árbitro controla y describe el mundo a los jugadores que luego describen cómo sus personajes actúan en el.

Tiradas de Acción

Cuando el éxito de una acción es incierto, un jugador tira 2d6 y suma la puntuación de la habilidad relevante y más un punto por cualquier objeto relevante. Si el total es igual o mayor que el valor de desafío (VD), la acción es un éxito.

Recomendaciones de Valor de Desafío:

Fácil: 8 Moderado: 10 Difícil: 12 Extremo: 14

Acciones Peligrosas

Si una acción tiene un riesgo de peligro, la diferencia entre la tirada y la puntuación de desafío es la cantidad del daño infligido.

Ejemplo:

Como acción, un personaje jugador lucha contra una Robot Mantis con un VD de 10. El jugador tira 2d6 y suma 2 de su habilidad de Bruto, 1 de su espada, y 1 de su escudo. El total es de 12.

La diferencia entre 12 y 10 es de 2, así que la criatura recibe 2 puntos de daño. El VD de un personaje no jugador también son sus puntos de salud, así que ahora el Valor de Desafío de la Robot Mantis es 8. Si la tirada fuera 8 entonces el personaje jugador habría perdido 2 de salud.

Inventario

Tus puntos de inventario significan cuántos objetos puedes llevar cómodamente. Por cada objeto que exceda los puntos de inventario resta 1 a cualquier tirada de Bruto o Ágil.

Muerte

Cuando los puntos de salud de un personaje llegan a cero, este muere.

Avance

Subes de nivel cada dos sesiones de juego. Cada nivel, sube un punto de habilidad y más un punto en tu Salud o Inventario.

Curación

Recuperas los puntos de salud perdidos pasando la noche en un lugar seguro.

Habilidades

Cada personaje jugador tiene una puntuación igual o mayor de cero en estas habilidades:

Bruto: Bueno para golpear cosas, hazañas de fuerza, resistencia al veneno.

Ágil: Bueno para escabullirse, apuntar, equilibrarse, esquivar.

Erudito: Bueno para leer, percibir, hablar, recordar.

Creación de personajes

1. Nombra tu personaje.
2. Los puntos de salud empiezan en 10.
3. Los puntos de inventario comienza en 8.
4. Tira 1d6 en las tablas de personajes para determinar los puntos iniciales de habilidad y equipo.
5. Además, cada personaje comienza con 2 raciones, un manto de su elección de color, y un artículo de su elección (pendiente de la aprobación del árbitro).

Tablas de Personajes

(B=Bruto, A=Ágil, E=Erudito)

Infancia

1. *Erizo del Desierto* (1A, Bolsa de agua)
2. *Acólito de Jardín* (1E, Pala)
3. *Rata Deambulante* (1B, Martillo)
4. *Limpiador de Ollin* (1A, Cuerda)
5. *Busca Libros* (1E, Pluma y Tinta)
6. *Maquina de Travesuras* (1B, Palanca)

Profesión

1. *Vagabundo de Caravana* (1A, Sombrilla)
2. *Sacerdote Botánico* (1E, Incienso de Rosa)
3. *Arrastrador de Losas* (1B, Mazo negro)
4. *Ave de Paso* (1A, Ganzúa)
5. *Guía de la Biblioteca* (1E, Linterna)
6. *Guardián de la Fosa* (1B, Lanza de Colmillos)

Durante la guerra

1. *Se unió a la milicia* (Escudo)
2. *Se fue bajo tierra* (Antorcha)
3. *Se unió a los rebeldes* (Trampa de Osos)
4. *Huyó* (Brújula)
5. *Recolecto Información* (Espejo)
6. *Aprovecho* (Artículo de elección)

NOMBRE:

NOMBRE DEL JUGADOR:

NIVEL	PS MAX	PS
BRUTO	ÁGIL	ERUDITO

RETRATO

PUNTOS DE INVENTARIO:

DE OBJETOS: