

DRAGON GOONS

Hack de [Tunnel Goons](#), de [Nate Treme](#),
pour jouer la campagne **Dragonlance**.

PRINCIPE DE JEU

Le Meneur de Jeu (MJ) contrôle et décrit le monde aux joueurs qui à leur tour décrivent comment leurs personnages réagissent aux situations proposées par le Meneur de Jeu.

JET D'ACTION

Quand le succès d'une action est incertain, un joueur lance 2d6 et y ajoute les points liés à la caractéristique et aux éventuels avantages entrant en jeu dans l'action entreprise par le personnage.

Si le total obtenu est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté (SD) fixé par le MJ, c'est une réussite.

Dans le cas contraire, c'est un échec.

SEUIL DE DIFFICULTÉ

Facile : 8 Modéré : 10 Difficile : 12

ACTIONS DANGEREUSES

Si une action représente un risque physique pour le personnage, la différence entre le résultat du jet d'action et le SD représente le nombre de points de dommages encaissés par le ou les personnages impliqués dans l'action.

Exemple : un personnage affronte un Hobgobelin dont le niveau de difficulté est de 10 (il s'agit d'une opposition modérée). Le joueur lance les dés et ajoute son score de Force, plus un point pour son épée et un point pour son bouclier. Le total est de 12. La différence entre 12 et 10 est de 2 ; le monstre encaisse 2 points de dommages.

Le SD d'un PNJ, ici en l'occurrence l'Hobgobelin, représente également ses Points de Vie. Le SD du monstre passe donc de 10 à 8.

Si le joueur avait obtenu un résultat de 8 à son jet d'action, c'est son personnage qui aurait perdu 2 Points de Vie.

INVENTAIRE

Votre Inventaire représente le nombre d'objets que le personnage peut transporter sans encombre.

Chaque objet au-delà de ce score réduit de un point les jets de Force et d'Agilité.

MORT

Quand un personnage tombe à 0 point de vie, il est mort.

ÉVOLUTION

A la fin de chaque session, le personnage gagne un niveau : le joueur peut ajouter un point à l'une des trois caractéristiques Force, Agilité ou Sagesse.

En outre, le personnage gagne un Point de Vie ou un espace supplémentaire dans son Inventaire.

SOINS

Les Points de Vie perdus sont récupérés à l'issue d'une nuit de repos dans un endroit sûr.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Donnez un nom à votre personnage.

Le personnage débute sa carrière avec 10 Points de Vie et un Inventaire à 8.

Répartissez 3 points entre les caractéristiques :

FORCE

Bon pour se battre au corps à corps, porter des trucs lourds et montrer sa puissance musculaire.

AGILITÉ

Bon pour se cacher, se faufiler dans l'ombre, viser, garder l'équilibre, être le plus rapide.

SAGESSE

Bon pour lire, écrire, savoir des choses, être attentif, ne pas se laisser surprendre, parler aux autres.

Choisissez votre Classe dans la liste suivante :

Rôdeur, Guerrier, Paladin, Prêtre, Voleur, Magicien

Choisissez 3 items parmi la liste suivante :

Arme de mêlée	Ration(s)	Marteau
Arme de tir	Torche	Pitons
Pièce d'armure	Piège à ours	Corde
Cape	Filet	Billes
Miroir	Menottes	Fiole(s)
Ciseaux	Briquet	Outils de voleur

LE MONDE DE KRYNN

Le monde de Dragonlance, *Krynn*, est assez proche de celui du vénérable D&D, à quelques différences près.

Les *Halfelings* s'appellent des *Kenders* et portent des chaussures. Ils ne connaissent pas la peur, sont passés maîtres dans l'art de la provocation et s'arrangent toujours pour se mettre dans le pétrin.

Depuis 300 ans, la magie cléricale a disparu.

L'or n'a aucune valeur sur *Krynn* et chaque royaume possède son propre système monétaire sur base d'une monnaie étalon en acier. La monnaie de *Solace*, territoire des *Questeurs* est l'*Emas*.

ALIGNEMENTS MORAUX

Dragonlance est une campagne pour D&D où l'alignement moral d'un personnage peut avoir son importance, dans les interactions avec les PNJ ou lorsqu'il s'agit d'utiliser des artefacts magiques comme le légendaire Bâton de Cristal Bleu, les Anneaux de Mishakal ou les Médailles de la Foi.

Ainsi, chaque héros devra déterminer son alignement, en accord avec son rôle dans la saga.

Pour en savoir plus sur les alignements, reportez-vous aux Basic Rules disponibles sur [AideDD](#).