

# TUNNEL GOONS

Traduction française du jeu de rôle  
Tunnel Goons, de Nate Treme

## 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 *Robot Mantis* 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 *Brute*, 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 ; la créature hostile encaisse 2 points de dommages. Le SD d'un Personnage Non Joueur (PNJ), ici en l'occurrence le *Robot Mantis*, 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 *Brute* ou de *Voleur*.

## 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 *Brute*, *Voleur* ou *Érudit* ; le personnage gagne aussi un Points de Vie ou un slot 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 :

### Brute

Bon pour Casser de trucs, force et puissance musculaire

### Voleur

Bon pour se cacher, viser, garder l'équilibre

### Érudit

Bon pour lire, écrire, parler, perception, savoir

Choisissez 3 items parmi la liste suivante :

Arme de mêlée (épée, hache, poignard, massue)

Arme à distance (arc, arbalète, lance, couteau de jet)

Pièce d'arme (casque, cuirasse, jambières, gants)

Cape

Ration(s)

Torche

Filet

Piège à ours

Marteau

Pitons

Corde

Billes

Miroir

Menottes

Fiole(s)

Ciseaux

Briquet

Outils de voleur

## EXEMPLE DE PERSONNAGE

**Olaf** est un demi-orque de la Forêt Ténébreuse.

Armé de son arc et protégé par son épais manteau de cuir, il ne craint personne. Sa cape de rôdeur lui permet de se cacher facilement dans les sous-bois. Elle lui sert également de couverture pour les nuits froides.

A la ceinture, une fiole de potion curative et quelques poches à herbes.

**Brute 0**

**Voleur 2**

**Érudit 1**

**Points de Vie : 10**

**Inventaire : 7/8**



Illustration de Conner Fawcett