



Penny Dreadful - D6 Oscuro

Nombre _____ px (_____)

Historia.

1. ¿Qué hacías antes de la aventura? _____

2. ¿Por qué te has metido en la aventura? _____

3. ¿Qué haces dentro del grupo? _____

Mochila

- _____

- _____

- _____

¿Qué aprendes durante tus aventuras?

1. _____ 3px

2. _____ 6px

Vida _____ / 6

Cordura _____ / 6

Resumen de reglas

Resolución de una acción

- Para una acción se tira 1d6
- Si es una acción relacionada con tu profesión se añade 1d6
- Puedes añadir 1d6 de Salud o de Cordura si quieres ampliar posibilidades.
- Si el dado de Salud o Cordura es superior a los otros pierdes 1 punto de Vida o Cordura.
- Un doble 6 es crítico y un doble 1, cuando se falla, es una pifia.

Combate.

- Es una acción normal, usando el dado base mas profesión si se puede con dificultad 4.
- Pueden arriesgar 1d6 de Salud o Cordura para ampliar posibilidades. Con las consabidas consecuencias.

Magia.

- Para poder lanzar magia es necesario tener un trasfondo histórico relacionado con la magia o acceso a grimorios y pergaminos.
- Al lanzar un hechizo se lanza el dado base mas el de Cordura contra dificultad 5.

- Antes de lanzar se debe explicar que se quiere hacer.
- Si falla la tirada pierde 1 punto de Cordura.
- Si se pierde Cordura el personaje acaba siendo un vegetal loco.
- Pueden bajar la dificultad de la tirada invirtiendo Px.

Control de cordura.

- Lanza 1d6 contra dificultad 4. Si sale igual o superior te mantienes. Si fallas perderás al menos 1 punto.
- No puedes arriesgar Salud o Cordura en esta tirada.

Locura o muerte.

- Si bajas de 3 en Salud o Cordura el próximo turno estás paralizado.
- Al turno siguiente podrás actuar normalmente.
- Hasta que no recuperes a 3 o mas no podrás arriesgar lo que hayas bajado para añadir el dado correspondiente (Salud o Cordura).

Cooperar.

- Compañero que ayude añade 1d6 a la tirada del que recibe la ayuda.

Competir.

- Los implicados realizan tirada y el que la saque la tirada mayor gana la acción.