

# GAUNTLET WORLD

## MOVIMIENTOS BÁSICOS

### ATAR CABOS

Utiliza este movimiento cuando quieras analizar una situación o persona, buscar o explorar. Lanza 2d6 + Perspicaz

- 1-6 Fallas
- 7-9 Te percatas de 1 detalle (a criterio del Cronista)
- 10-12 Te percatas de 3 detalles (a criterio del Cronista)
- 13+ Te percatas de todos los detalles, hasta los más insignificantes.

### AUDACIA

Utiliza este movimiento para evitar el peligro, realizar una acción arriesgada o difícil. Lanza 2d6 + Intrépido

- 1-6 Fallas
- 7-9 Dudas, te echas atrás o te quedas inmóvil. El Cronista puede ofrecerte tener éxito a un precio.
- 10-12 Lo consigues.
- 13+ Lo consigues y además (elige 1).

### COOPERAR

Utiliza este movimiento para ayudar a otro héroe. Lanza 2d6 + Lazo con ese personaje

- 1-6 Fallas
- 7-9 El objetivo gana +1 a la tirada en la que le estabas ayudando, pero tú te expones a las consecuencias del fallo. Si no es posible, simplemente fallas.
- 10-12 El objetivo gana +1 a la tirada en la que le estabas ayudando.
- 13+ El objetivo gana +2 a la tirada en la que le estabas ayudando.

### INTUICIÓN

Cuando intentes tener una corazonada sobre la situación actual. Lanza 2d6+Arcano

- 1-6 Fallas.
- 7-9 El Cronista puede darte una pista ambigua.
- 10-12 El Cronista te dará una información valiosa sobre la situación.
- 13+ El Cronista te ofrecerá información valiosa y detallada sobre la situación.

### MANIPULAR

Utiliza este movimiento cuando quieras convencer, engañar o seducir. Lanza 2d6 + Persuasivo

- 1-6 Fallas.
- 7-9 Necesitan una promesa o garantía o prueba.
- 10-12 Los manipulas con éxito.
- 13+ Los manipulas y tienes +1 para manipularlos en el futuro.

### RECURRIR A LA VIOLENCIA

Cuerpo a Cuerpo (Lanza 2d6 + Poderoso), Disparar o arrojar (Lanza 2d6 + Intrépido).

- 1-6 Fallas.
- 7-9 Parece que has fallado... El Cronista puede ofrecerte tener éxito a un precio.
- 10-12 Golpeas (elige 1)
- 13+ Golpeas con saña (elige 3)
  - Sufres poco daño
  - Ganas la posición
  - Infliges daño adicional
  - Intimidas al rival
  - Rompes algo
  - Efecto especial

## MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

### COMPRAR

Cuando intentas comprar algo extraño o peculiar en un asentamiento y no estás muy seguro de dónde buscarlo. Lanza 2d6+Perspicaz

- 1-6 No lo encuentras
- 7-9 Encuentras a un tipo que... (El Cronista elige 1):
  - ... lo tiene, pero cuesta 1 onza más de lo que esperabas.
  - ... no lo tiene, pero puede ofrecerte otra cosa.
  - ... lo tiene, pero necesita que le hagas un pequeño favor para vendértelo.
  - ... no lo tiene, pero conoce el modo de conseguirlo...
- 10-12 Lo encuentras al precio que esperabas.
- 13+ Lo encuentras 1 Onza más barato de lo que esperabas.

### IMPROVISAR

Cuando un PJ quiere hacer algo que no esté cubierto por ninguno de los movimientos anteriores o no estés seguro de cual aplicar, usa esta regla:

Lanza 2d6+ una característica que parezca apropiada para realizar la acción.

- 1-6 Fallas
- 7-9 Normalmente fallarás, aunque el Cronista puede ofrecerte tener éxito a cambio de un precio.
- 10+ Tienes éxito.

### RESISTIR LOS EFECTOS DE LA MAGIA

Cuando eres víctima de un conjuro maligno Lanza 2d6+ Arcano

- 1-6 Te afecta de la manera normal.
- 7-9 Te afecta, aunque puede que de una manera menos dañina o por menos tiempo.
- 10-12 No te afecta.
- 13+ No te afecta, y además tienes un +1 hasta el próximo hito para defenderte de este tipo de magia.

### SOBORNAR

Por 1 Onza puedes obtener un +1 en una tirada de Manipular. Puedes acumular hasta un +3 de este modo. Si fallas, habrás ofendido a la otra persona con tu intento de soborno.

### COMBATE

### ESTADOS

Cuando un jugador sufre daño, sin importar la cantidad del mismo, puede elegir no marcar Salud y marcar en su lugar uno de los estados.

- **Desfigurado:** -1 a Persuasivo.
- **Fatigado:** -1 a Poderoso.
- **Lesionado:** -1 a Intrépido.
- **Trastornado:** -1 a Perspicaz.

### SUFRIR DAÑO

Cuando un PJ sufre daño, debe hacer una tirada especial de Sufrir Daño. Anotas el daño marcando casillas de Salud. Si tachas todas, has muerto. Puedes elegir no marcar Salud y tachar una casilla de Estado (Desfigurado, Fatigado, Lesionado o Trastornado).

Cuando sufras daño, lanza 1d6+daño (después de restar la armadura).

- 1-6 Sufres el daño, y listo. El Cronista puede elegir hacerte -1 daño y elegir 1 de la lista 7-9
- 7-9 El Cronista elige 1
  - Pierdes el equilibrio
  - Pierdes algo
  - Te desconciertas
  - Pasas algo por alto
- 10+ el Cronista elige 1:
  - Quedas fuera de combate: KO, apresado, confundido o paralizado por el miedo.
  - ¡Ouch! es más serio de lo que parece... sufres 1 daño extra.
  - Elige 2 de la lista de 7-9

Cuando un PNJ o criatura sufre daño, no tires en esta tabla, el daño y sus efectos ya se han determinado por el movimiento del PJ.

### CURARSE

Normalmente te curas 1 punto de Salud cada día de descanso. La Sidra Élfica y los Ungüentos Curativos pueden curar niveles de Salud.

Los Estados tardan un poco más en ser curados. O se curan con magia, o cuando se logra un Avance (ver Mejora del Personaje). También puedes encontrar un Sanador y pagar lo que te pida, o recurrir al Toque Curativo de una Valkiria.