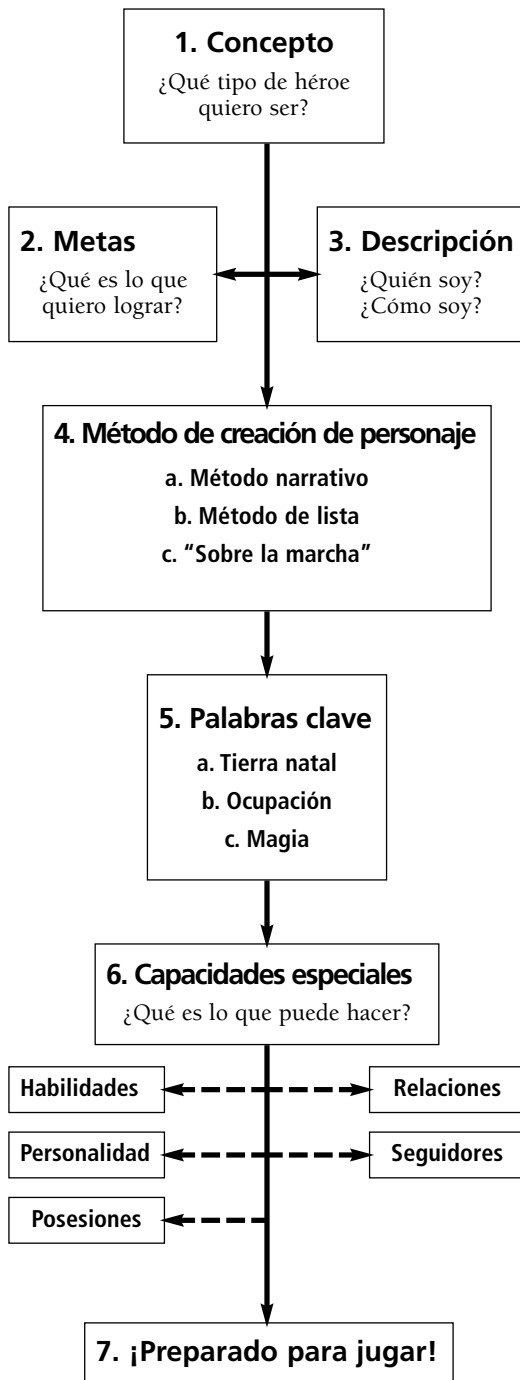




AYUDAS DE JUEGO

Sinopsis de Creación de Personajes



1. Empieza por un concepto de tu héroe.

Comienza por el concepto básico del héroe: ¿A quién quieres interpretar? Esto hará que el proceso de creación sea más rápido y sencillo.

2. Elige las metas de tu héroe.

Todo el mundo tiene metas, y tu héroe no debería ser una excepción. Las metas pueden ser modestas o grandes, asequibles inmediatamente o a largo plazo.

3. Describe a tu héroe.

Escribe la apariencia, nombre, edad y rasgos distintivos. La mayor parte de esta información se usará como capacidades.

4. Selecciona un método de creación del personaje.

a. Método narrativo: escribe una narración de 100 palabras describiendo a tu héroe. Esto te da más control pero requiere más esfuerzo. (Véase pág. 20.)

b. Método de lista: anota tus palabras clave y capacidades. Ésta es una forma sencilla de crear un héroe, pero no te dice mucho sobre él. (Véase pág. 24.)

c. "Sobre la marcha": comienzas con una palabra clave y una capacidad, después las añades "sobre la marcha". Está bien para empezar rápido, o si todavía no tienes un concepto claro. (Véase pág. 26.)

5. Selecciona las palabras clave de tu héroe.

a. Tierra natal: el lugar de donde proviene tu héroe determina las palabras clave de ocupación y magia de que dispone. (El narrador puede limitar las tierras natales o dejar que elijas cualquiera.)

b. Ocupación: elige una ocupación que incluya las capacidades que quieres que tenga tu héroe; si quieres habilidades de lucha, soldado o guerrero son una elección mejor que curandero o comerciante.

c. Magia: muchos héroes comienza sólo con magia común, pero si sabes lo que quieres puedes elegir una religión especializada desde el principio. ¡Asegúrate de elegir una que encaje con tu ocupación!

6. ¿Qué más puede hacer tu héroe?

Habilidades: las capacidades especiales ayudarán a tu héroe a sobresalir de entre la multitud. Puede tratarse de una habilidad especial o una capacidad con un valor elevado.

Personalidad: los rasgos personales individualizan a tu héroe y ayudan a los demás a formarse un concepto de él.

Posesiones: el equipo corriente no suele representar un problema, pero los objetos especiales o mágicos pueden influir en el juego por lo que merecen valores de capacidad.

Relaciones: el verdadero poder proviene de los grupos de influencia, lo cual se expresa por medio de tus relaciones.

Seguidores: todo héroe debería tener seguidores. Los sirvientes son económicos pero tienen pocas capacidades y escasa personalidad. Los compañeros son más flexibles y pueden crecer con tu héroe.

7. ¡Estás preparado para jugar!

A menos que hayas elegido el método "sobre la marcha", tu héroe está terminado. E incluso si has elegido ese método, ¡ya estás preparado para jugar!

Sinopsis de las reglas

Valor de capacidad y número objetivo

Toda capacidad tiene un valor de capacidad, un número de 1 a 20 que te permite enfrentar la capacidad contra enemigos y obstáculos. Cuanto mayor sea el número, mejor será la capacidad o más extremo el rasgo.

Número objetivo

La suma del valor de capacidad más o menos todos los modificadores es el **número objetivo**. Éste muestra lo capaz que es el héroe para realizar esa prueba.

Incrementos

Los modificadores más importantes son los incrementos. Puedes usar una capacidad para incrementar a otra. Si lo deseas, puedes intentar un **incremento variable** realizando una prueba (véase pág. 80). Por otro lado, puedes aplicar un **incremento automático**, un bonificador igual a $+\frac{1}{10}$ del valor de la capacidad incrementada (redondeando al alza).

Maestrías

Las capacidades con valores altos tienen una o más maestrías, indicado con la runa Maestría (M); varias maestrías se indican con un número que sigue a la runa. Un nivel de maestría representa 20 puntos en esa capacidad. Si tienes un valor de capacidad de 20 y lo incrementas en un punto, ésta se convierte en 1M (“1-maestría”), no en 21.

Compara tu número objetivo final (no tu valor de capacidad) con el de tu oponente. Las maestrías opuestas se cancelan, cada contendiente reduce su valor por el mismo número de maestrías hasta que sólo uno o ninguno tiene maestrías.

Tiradas de dados: éxito y fracaso

Para determinar la eficacia con la que tu héroe usa una capacidad tira un d20. Compara el número obtenido con el número objetivo; las tiradas bajas son mejores que las altas.

Aumentos

Tras tirar el dado, un contendiente con una o más maestrías restantes obtiene un **aumento** arriba por cada una de ellas, hasta que la tirada de dado resultante se convierte en un crítico, entonces aplica cualquier maestría restante al oponente como **aumento** abajo para reducir el resultado de su tirada.

Pruebas: victoria y derrota

En todas las pruebas el grado de éxito o fracaso de ambas tiradas se compara para encontrar el nivel de victoria o derrota. Las pruebas sencillas y extendidas determinan esto de diferentes formas, pero el efecto es el mismo. Tanto la victoria como la derrota tienen el mismo nivel: si tu héroe obtiene una victoria mínima, su oponente sufre una derrota mínima.

Éxito o fracaso	
Tirada	Resultado*
1	Crítico
2 hasta número objetivo	Éxito
número objetivo +1 hasta 19	Fracaso
20	Pifia

* Por cada maestría que quede tras la cancelación de maestrías, incrementa el resultado en uno: una pifia se convierte en un fallo, un fallo en un éxito y un éxito en un crítico.

Prueba sencilla

1. Establece lo que intenta hacer tu héroe y qué capacidad utiliza.
2. Calcula tu número objetivo usando el valor de capacidad y cualquier modificador.
3. El narrador selecciona la resistencia.
4. Tira el dado para determinar tu grado de éxito o fallo, después aplica cualquier aumento. El narrador hace lo mismo.
5. Determina el nivel de victoria o derrota (véase la tabla Resultados de las Pruebas Sencillas).
6. Determina las consecuencias de la prueba (véase la tabla Consecuencias de la Prueba).

Prueba extendida

1. Establece lo que intenta hacer tu héroe y qué capacidad usará para su primera acción.
2. Calcula tus puntos de ventaja inicial usando el número objetivo más cualquier punto de ventaja adicional que puedas tener.
3. El narrador selecciona la resistencia y calcula sus puntos de ventaja iniciales.
4. Realizar durante uno o más asaltos:
 - a. Establece la acción intentada por tu héroe, la capacidad usada y los puntos de ventaja que incluyes.
 - b. El narrador selecciona la resistencia.
 - c. Tira un dado para determinar tu grado de éxito o fallo, después aplicar cualquier aumento. El narrador hace lo mismo.
 - d. Compara tu resultado con el de tu oponente para determinar los PV ganados y perdidos (véase la tabla Resultados de Prueba Extendida).
 - e. Ahora es el turno de tu oponente.
 - f. Repite esto tantas veces como sea necesario.
5. Determina las consecuencias de la prueba (véase pág. siguiente).

Resultados de las pruebas sencillas

Tirada del Jugador	Tirada del oponente			
	Crítico	Éxito	Fallo	Pifia
Crítico	La tirada más baja recibe una victoria	El jugador obtiene una victoria menor	El jugador obtiene una victoria mayor	El jugador obtiene una victoria completa
Éxito	El jugador sufre una derrota menor	La tirada más baja recibe una victoria marginal, en otro caso empate	El jugador obtiene una victoria menor	El jugador obtiene una victoria mayor
Fallo	El jugador sufre una derrota mayor	El jugador sufre una derrota menor	La tirada más baja recibe una victoria marginal, en otro caso empate	El jugador obtiene una victoria menor
Pifia	El jugador sufre una derrota completa	El jugador sufre una derrota mayor	El jugador sufre una derrota menor	Empate*

* En una prueba sencilla de grupo (véase página 65), el narrador puede declarar que ambos contendientes sufren una derrota mínima para indicar que, aunque sus resultados se cancelan entre sí, su situación empeora en comparación con los otros contendientes.

Resultados de las pruebas extendidas

Tirada del jugador	Tirada del oponente			
	Crítico	Éxito	Fallo	Pifia
Crítico	Tirada más alta transfiere 1/2 x puja, empate	Oponente transfiere 1x puja	Oponente transfiere 2x puja	Oponente transfiere 3x puja
Éxito	Jugador transfiere 1x puja	Tirada más alta pierde 1/2 x puja, empate	Oponente pierde 1x puja	Oponente pierde 2x puja
Fallo	Jugador transfiere 2x puja	Jugador pierde 1x puja	Tirada más alta pierde 1/2 x puja, empate	Oponente pierde 1x puja
Pifia	Jugador transfiere 3x puja	Jugador pierde 2x puja	Jugador pierde 1x puja	Empate *

* En una prueba extendida de grupo, el narrador puede declarar que ambos contendientes pierden $\frac{1}{2}$ x puja para indicar que, aunque sus resultados se cancelan entre sí, su situación empeora en comparación con los otros contendientes.

Empate: ningún contendiente pierde PV.

1/2x, 1x, 2x, 3x: los PV pujados se multiplican por este número antes de aplicar el resultado.

Pérdidas: la puja es restada de los puntos de ventaja totales del perdedor.

Transferencia: los PV pujados son restados de los PV totales del perdedor y ese mismo número es añadido a los PV totales del ganador. El vencedor nunca puede añadirse más puntos de ventaja de los que tenía en realidad el perdedor, pero el perdedor debe restar la cantidad completa, posiblemente bajando sus PV por debajo de 0.

Consecuencias de la prueba

Cuando un héroe es derrotado, el narrador impone un penalizador a cualquiera o todas sus capacidades, dependiendo de la prueba. Esto es una medida de lo gravemente “herido” que está el héroe, bien sea de cuerpo, mente o alma. Este penalizador debería aplicarse en situaciones relacionadas con la derrota del héroe. Sin embargo, independientemente de cualquier penalizador aplicado, recuerda que un héroe derrotado es justamente eso: un héroe derrotado.

Acción final

Si tu héroe queda reducido a 0 o menos puntos de ventaja en una prueba extendida normal, es derrotado. Sin embargo, en una prueba extendida de grupo puede intentar una **acción final** para continuar en la prueba, siempre que no esté **agonizante** (lo cual no permite acciones). Una acción final representa el don de volver a la acción cuando tu oponente se gira para regodearse u ocuparse de los otros héroes. Tu héroe sólo puede intentar una acción final en una prueba. (Cuidado: los personajes importantes del narrador también pueden tener esta opción.)

Para intentar una acción final, tu héroe debe estar libre de cualquier atención por parte del adversario. Puedes usar una capacidad relevante en una prueba sencilla contra el número de puntos de ventaja que tu héroe tenga por debajo de 0. Incluso si tiene éxito, se siguen aplicando las consecuencias originales de la derrota: un personaje lastimado que tenga éxito en una acción final sigue teniendo un -1 en determinadas capacidades hasta que es curado.

Aturdido o inconsciente

En ocasiones, los personajes derrotados quedan aturdidos o inconscientes en lugar de heridos. Puede que los héroes quieran capturar a sus oponentes o que un conjuro de Dormir tumba a tu héroe. El héroe recupera la conciencia cuando al narrador le parece oportuno o quizá como resultado de una nueva prueba.

Seguidores y derrota

Los seguidores sufren un nivel más de derrota: si un héroe recibe una derrota mínima, sus seguidores reciben una derrota menor.

Curación

La resistencia a cualquier intento de curación mundana se obtiene de la tabla de Resistencia a la curación (prueba sencilla) o usa los PV negativos finales del paciente (prueba extendida). La curación mágica se enfrenta a una resistencia de 14 siempre que el uso encaje perfectamente con la descripción de la capacidad mágica. Para curar veneno, enfermedad o influencias malignas, la resistencia suele ser la fuerza de aquello a lo que se enfrenta.

Curación mundana

Primeros auxilios y capacidades similares como *Tratar heridas* pueden eliminar los penalizadores por lastimado o debilitado, pero sólo pueden estabilizar a los pacientes heridos o agonizantes. Sólo se puede hacer un intento de curación mundana (tenga éxito o no) por cada herida.

Curación mágica menor

La curación mágica menor se puede obtener de cualquier religión especializada y común, incluso de las que no se dedican a la curación. La curación mágica menor reduce la gravedad de cualquier herida en un nivel: agonizante a herido, herido a debilitado, debilitado a lastimado o de lastimado a saludable. Cada herida sólo puede ser afectada por un intento; después de eso, sólo la curación mágica mayor o el tiempo pueden proporcionar curación adicional.

Curación mágica mayor

La curación mágica mayor es rara y especial, generalmente el secreto de un culto o práctica de curación. La curación mágica mayor elimina todo el daño (según el tipo de secreto) con cualquier nivel de victoria. La mayoría de los secretos de curación mágica mayor requieren un ritual y puede llevar horas o incluso días para que funcione.

Tiempo

Sin ayuda médica, los personajes lastimados se recuperarán a una tasa de un lastimado por día. Los personajes debilitados se curan más lentamente, aproximadamente al término de una aventura o una semana, pero se recuperan completamente una vez se han curado. Los personajes heridos se recuperan más despacio todavía, al término de al menos una aventura, y puede que le queden lastimados incluso después de terminar la curación. Un héroe agonizante no se curará con el tiempo.

Consecuencias de la prueba

Resultado de la prueba	Resultados de:		Penalizador a las capacidades apropiadas	Resistencia a:	
	Nivel de derrota prueba sencilla	PV totales prueba extendida		Curación mundana	Curación mágica
Lastimado	Mínima	0 a -10 PV	-1	14*	14
Debilitado	Menor	-11 a -20 PV	-10% al valor de capacidad	17	14
Herido	Mayor	-21 a -30 PV	-50% al valor de capacidad	5 ω	14
Agonizante	Completa	-31 o menos PV	No se permiten acciones	20 ω	14

* Una victoria cura todos los lastimado. A discreción del narrador, curar 4 o más lastimado puede enfrentarse a una resistencia de 6 con +3 adicional por cada uno después del primero: 15 para 4 lastimado, etc.

Seguidores

Los sirvientes y compañeros son seguidores, personajes secundarios controlados por el jugador, no por el narrador. Un héroe debe tener relaciones con sus seguidores. En una prueba un seguidor puede:

- Usar su capacidad directamente en lugar de la del héroe.
- Incrementar al héroe o a otro personaje, la opción menos arriesgada.
- Proporcionar PV para que los use el héroe: véase “Seguidores y Puntos de Ventaja” en el capítulo Reglas, pág. 67.

Los seguidores obedecerán y realizarán las tareas para las que han sido contratados. Alguien con Combate, Lucha o Guardaespaldas luchará hasta la muerte; un paje o escudero atenderá los caballos, un cocinero o criado hará todas las aburridas tareas diarias de lavar ropas o limpiar el polvo a los objetos ceremoniales, etc. Si tu héroe le pide a un seguidor que actúe más allá de su deber, debes realizar una prueba usando la relación del héroe con el seguidor. El narrador juzga la resistencia basándose en la renuencia del seguidor.

Apoyo de la comunidad

Una comunidad apoya a tu héroe de una forma mundana y, con algo de persuasión, puede apoyar sus heroicas hazañas con la magia o la guerra. Dependiendo del resultado de la prueba, la ayuda que busca, y el posible resultado, la comunidad puede proporcionar desde un apoyo total hasta la condenación del héroe.

Apoyo total: la comunidad se compromete a ayudar por completo al héroe. Cualquier cosa que le suceda, mundana o mágica, para bien o para mal, también les sucederá a todos ellos.

Apoyo extraordinario: la comunidad apoya al héroe aportando todos los recursos disponibles para la tarea sin interrumpir sus quehaceres normales. La comunidad no se verá afectada directamente por la buena o mala fortuna del héroe.

Apoyo moderado: la comunidad apoya al héroe, pero sólo se involucra de forma cauta o casual. Este nivel de compromi-

Renuencia del seguidor

Acción	Resistencia
Algo sin sentido y trivial.	14 o éxito automático
Algo fuera de lo corriente pero razonable según las circunstancias.	17
Algo que no se acerque ni por asomo a los cometidos del seguidor.	5W
Algo espantoso, truculento o asqueroso.	20W

so suele ser el más alto que pueden obtener los miembros si su solicitud sólo les beneficia a ellos.

Apoyo corriente: la comunidad ni apoya activamente ni se opone al héroe, pero proporciona sus beneficios normales.

Objeción: la comunidad pone objeciones al asunto y/o el héroe, posiblemente con hostilidad.

Prohibición: la comunidad prohíbe expresamente al héroe que siga adelante con el tema.

Condena: la comunidad condena al héroe por tan siquiera mencionar el asunto. Si el héroe continúa, el narrador debería asignar altos penalizadores a sus valores de capacidad, incluso cuando miembros de la comunidad aparezcan como oponentes. Es probable que el héroe sea expulsado de la comunidad, así como cualquiera que le apoye.

Solicitar el apoyo de la comunidad

Las comunidades son interesadas y cautas, y necesitan ser convencidas. No arriesgarán sus recursos, magia o vidas ayudando a un extraño.

Como punto inicial, una comunidad proporciona apoyo corriente a sus miembros: individuos con una Relación sólida con la comunidad. Los niveles altos de apoyo requieren que el héroe convenga a la comunidad y a sus líderes. El nivel de apoyo solicitado establece la resistencia base de la prueba. Las comunidades grandes disponen de más recursos que proporcionar pero suelen ser más difíciles de convencer, ya que el tamaño del grupo afecta directamente a la resistencia. Por supuesto, si el héroe ha ayudado a la comunidad en el pasado más allá de lo esperado, es más probable que reciba su apoyo, especialmente si la solicitud puede beneficiar a la comunidad tanto como al él mismo.

Bonificador de apoyo de la comunidad (Extendido)

Tamaño de la comunidad	Resistencia a/Bonificador recibido por				Penalizador recibido por		
	Apoyo total	Apoyo extraordinario	Apoyo moderado	Apoyo corriente	Objeción	Prohibición	Condena
2	1W2/+1	6W/+1	17/—	14*/—	—	-1	-1
4	2W2/+2	6W/+1	17/—	14*/—	—	-1	-2
8	4W2/+4	7W/+2	17/—	14*/—	—	-2	-4
16	6W2/+6	8W/+3	18/+1	14*/+1	-1	-3	-6
32	8W2/+8	9W/+4	18/+1	14*/+1	-1	-4	-8
64	10W2/+10	10W/+5	18/+1	14*/+1	-1	-5	-10
125	13W2/+13	12W/+7	18/+1	14*/+1	-1	-7	-13
250	16W2/+16	13W/+8	19/+2	14*/+1	-2	-8	-16
500	20W2/+20	15W/+10	19/+2	14*/+1	-2	-10	-20
1,000	5W3/+25	18W/+13	20/+3	14*/+1	-3	-13	-25
2,000	10W3/+30	20W/+15	20/+3	14*/+1	-3	-15	-30
4,000	15W3/+35	3W2/+18	1W/+4	14*/+1	-4	-18	-35
8,000	20W3/+40	5W2/+20	1W/+4	14*/+1	-4	-20	-40
16,000	10W4/+50	10W2/+25	2W/+5	14*/+1	-5	-25	-50
32,000	20W4/+60	15W2/+30	3W/+6	14*/+1	-6	-30	-60
each x2	+10/+10	+5/+5	+1/+1	14*/+1	-1	-5	-10

* Obtener el apoyo corriente suele ser un éxito automático, pero el narrador puede exigir una prueba en determinadas circunstancias.

Coste de consolidar el desarrollo del héroe

Gastas puntos de héroe para mejorar las habilidades, magia, relaciones y equipo de tu héroe; haciendo que cualquier cambio sea permanente. El desarrollo del héroe se realiza entre aventuras, y no hay límite a cuántas capacidades se pueden añadir o mejorar a la vez.

El desarrollo de un héroe debería tener sentido con el contexto de la historia. Sin embargo, algunas mejoras parecen salir de ninguna parte; el jugador simplemente decide que sería divertido o útil tener ciertas capacidades o mejorar en una habilidad que nunca ha usado. Si una mejora no está relacionada con una sesión de juego reciente o la meta o trasfondo del héroe, pagas el **doble de los puntos de héroe normales**.

Añadir nuevas capacidades

Las nuevas capacidades comienzan con un valor de 13. Si tu narrador decide que es parte de una de las palabras clave de tu héroe, su valor es de 18 (el valor de la palabra clave con +1 por el punto de héroe gastado).

Tu héroe puede aprender una capacidad mágica común siempre que lo desee, aunque puede tener que especificar quién se la ha enseñado si la capacidad no es común en su tierra natal. Para aprender magia especializada, generalmente tu héroe debe ser

miembro de una religión. Cuando un héroe se une a una religión especializada, puede ganar algunas capacidades mágicas inmediatamente, pero debe gastar puntos de héroe adicionales para aprender otras.

Mejora de capacidades

Puedes gastar puntos de héroe para mejorar permanentemente las capacidades de tu héroe. Esto representa entrenamiento, práctica, un mayor compromiso con la comunidad o templo, una mayor confianza o intimidad en una relación, etc.

Mejorar una capacidad en más de +1 a la vez cuesta más puntos de héroe. Sin embargo, si quieres mejorar una capacidad rápidamente, puedes gastar más puntos ahora.

Consolidar experiencias

Si tu héroe obtiene alguna ventaja y quieres asegurarte que este beneficio continúe, debes gastar puntos de héroe para **consolidarlo** y anotarlo en tu hoja de personaje. Si el beneficio obtenido es corriente (como un compañero), se aplica el coste normal en puntos de héroe. Si la capacidad no es corriente, como un objeto mágico, el coste de consolidarla es de 1 punto de héroe.

Coste de desarrollo del héroe: Capacidades Mundanas

Mejora	Coste en puntos de héroe durante el juego
Consolidar un beneficio obtenido durante el juego (si no se aplica otro coste en puntos de héroe)	1
Obtener una nueva capacidad mundana a 13	1
Obtener un sirviente (obtenido de forma gratuita si se desea como una Relación con [Seguidor] a 13)	1
Obtener un compañero (obtenido de forma gratuita si se desea como una Relación con [Compañero] a 13)	3
Obtener un personaje secundario (obtenido de forma gratuita si se desea como una Relación con [Personaje secundario] a 13)	1
Unirse a una religión común sin establecer una relación con ella (debe adquirirse cualquier capacidad por separado)	Sin coste
Obtener una relación con una religión común a 13	1
Obtener una relación con una religión especializada a 13	3
Obtener una relación con un grupo de héroes a 13	1 o más
Obtener una relación con cualquier otra comunidad a 13	1
Pasar un sirviente a compañero (obteniendo de forma gratuita tres capacidades destacadas a 13)	2
Cambiar el papel de un personaje secundario	1 ó 0 a discreción del narrador
Reemplazar un sirviente o personaje secundario	Sin coste
Reemplazar un compañero por otro de experiencia equivalente	1
Mejorar una capacidad mundana en +1	1
Mejorar una relación con un seguidor o personaje secundario en +1	1
Mejorar una relación con una religión especializada en +1	2
Mejorar una relación con un grupo de héroes en +1	1
Mejorar una relación con una religión común o cualquier otra comunidad en +1	1
Mejorar una palabra clave en +1	N/A
Mejorar el valor de capacidad de un compañero en +1 para ese tipo de capacidad	coste normal

* Si el héroe se ha unido antes a un grupo de héroes y después lo ha abandonado, el coste se incrementa en +1 por cada grupo que haya abandonado antes.

Multiplicadores al coste del desarrollo del héroe (todas las capacidades)

Cualquier mejora no relacionada con el juego, las metas o el trasfondo	Coste x2
Mejorar cualquier capacidad en +2 a la vez	Coste x3
Mejorar cualquier capacidad en +3 a la vez	Coste x6
Mejorar cualquier capacidad en +4 a la vez	Coste x10
Uso concentrado de la magia (sólo capacidades mágicas y relaciones específicas)	Coste x½

Coste de desarrollo del héroe: Capacidades Mágicas

Coste en puntos de héroe durante el juego

Mejora	Coste en puntos de héroe durante el juego	
	No Concentrada	Concentrada
Consolidar un beneficio obtenido durante el juego (si no se aplica ningún otro coste en puntos de héroe)	1	1
Uso concentrado de magia especializada	1	N/A
Unirse a una religión común sin establecer una relación con ella (debe adquirirse cualquier capacidad por separado)	0	0
Obtener una relación con una religión común a 13	1	1
Convertirse en un fiel común (obteniendo Venerar a [Panteón] a 13 de forma gratuita)	3	3
Convertirse en iniciado de una deidad o subculto (obteniendo gratis Iniciado de [Deidad] y una afinidad a 13)	3	3
Convertirse en devoto (obteniendo gratis Devoto de [Deidad] a 13 y 3 dotes en cada afinidad conocida)	N/A	3
Convertirse en espiritista de una tradición (obteniendo gratis Venerar a [Gran Espíritu] a 13 y 5 amuletos de la tradición)	3	3
Unirse a una práctica como espiritista (obteniendo un amuleto de la práctica gratis)	1	1
Convertirse en practicante de una práctica (obteniendo gratis Seguidor de [Espíritu Majestuoso] a 13 y un espíritu amistoso de la práctica)	3	3
Convertirse en chamán y ganar un ánima a 13 (igual que aprender el secreto de una práctica chamánica)	N/A	3
Convertirse en un miembro laico de una iglesia (obteniendo gratis Venerar a [Dios] a 13)	3	3
Convertirse en un liturgista (obteniendo gratis Venerar a [Dios] a 13 y un Uso de [Escritura] a 13)	3	3
Convertirse en ordenado (obteniendo gratis Conocimiento de [Santo] a 13 y 3 conjuros de ordenado a 13)	3	3
Convertirse en aprendiz (obteniendo gratis Aprendiz de [Maestro] o Miembro de [Academia] a 13 y Ayudar a mi maestro a 13)	1	1
Convertirse en adepto (obteniendo gratis Conocer [Fundador] y un Uso de [Grimorio] a 13 [usualmente una de las especialidades de la escuela])	1	1
Aprender un nuevo talento, dote, hechizo o conjuro de la palabra clave magia común	2	1
Aprender una afinidad, Uso de [Escritura], o Uso de [Grimorio] a 13	6	3
Aprender una dote de una afinidad (sólo devotos)	N/A	1
Obtener un nuevo amuleto (de tradición o práctica) con un valor determinado por el narrador	véase la tabla "Obtener un nuevo amuleto o fetiche"	
Entablar amistad con un espíritu de la práctica y ganar un fetiche con un valor determinado por el narrador	véase la tabla "Obtener un nuevo amuleto o fetiche"	
Obtener Abrir Mundo Espiritual o Rostro Espiritual a 13	2	1
Aprender un conjuro a 13 y vincularlo a un talismán	2	1
Obtener un espíritu aliado como un seguidor	N/A	1
Obtener un compañero divino o espíritu aliado como compañero	N/A	3
Aprender el secreto de un culto, práctica u otro secreto (incluyendo despertar un ánima) a 13	N/A	3
Aprender el secreto de un panteón, tradición u otro gran secreto	N/A	3
Mejorar una relación con una religión común en +1	1	1
Mejorar Venerar [Panteón], Iniciado de [Deidad] Venerar [Gran Espíritu], Seguidor de [Espíritu Majestuoso] en +1	2	1
Mejorar Conocimiento de [Fundador], Conocimiento de [Santo], Reverenciar a [Dios] o Reverenciar a [Santo] o Venerar a [Dios] en +1	2	1
Mejorar Devoto de [Deidad], Relación con [Compañero Divino] o Amistad con [Espíritu Aliado] en +1	2	1
Mejorar Abrir Mundo Espiritual o Rostro Espiritual en +1	2	1
Mejorar un talento, dote, conjuro o amuleto de magia común en +1	2	1
Mejorar una afinidad en +1	6	3
Mejorar una dote con una afinidad (sólo devotos) en +1	N/A	1
Mejorar un Ánima en +1	2	1
Mejorar Uso de [Escritura] o Uso de [Grimorio] en +1	6	3
Mejorar un conjuro en +1	2	1
Mejorar un amuleto (espíritu de la tradición o la práctica) o fetiche (espíritu de la práctica) en +1	N/A	N/A
Mejorar el secreto de un culto, práctica u otro secreto (incluyendo el valor de un ánima) en +1	N/A	1

Coste de desarrollo del héroe: Obtener un nuevo amuleto o fetiche

Valor de capacidad	Coste en puntos de héroe del amuleto		Coste en puntos de héroe del fetiche	
	No Concentrada	Concentrada	No Concentrada	Concentrada
Hasta 20	2	1	6	3
1W a 20W	6	3	12	6
1W2 a 20W2	12	6	20	10
1W3 a 20W3	20	10	30	15

Los puntos de héroe son la moneda de HeroQuest.

Ejemplos de Resistencias

Mejor capacidad de combate

Campesino dara happano: 6 a 13.
 Guardia urbano dara happano: 13.
 Campesino heortlinga: 14.
 Thane de armas heortlinga: 17 a 18LJ.
 Soldado dara happano: 17 a 18LJ.
 Campeón heortlinga de clan: 10LJ a 10LJ2.
 Soldado dara happano (elite): 10LJ a 10LJ2.
 Héroe famoso (Gunda la Culpable, Sir Ethilrist): 10LJ3 +.
 Superhéroe (Harrek, JarEel): 10LJ4 +.
 Guerrero de Edad Verde: 10LJ3.
 Ciudadano solar de Edad Dorada: 10LJ.
 Guardia solar de Edad Dorada: 10LJ4.
 Guerrero bárbaro de Edad Dorada: 10LJ4.
 Arquero de Mundo Celeste: 10LJ3.
 Lancero de Mundo Celeste: 10LJ3.
 Caudillo de Mundo Celeste: 10LJ4.

Mejor capacidad mágica

Espíritu enfermizo: 2 a 5LJ2.
 Elemental (esencia): 5/metro cúbico animado.
 Liturgista rokariano: 10 a 10LJ.
 Fantasma: 15 a 20.
 Guardián (nuevo o débil): 18.
 Duendecillo: 5~ a 10LJ.
 Ninfa: 5LJ a 10LJ2.
 Adepto rokariano: 10LJ a 10LJ2.
 Hablante con los dioses heortlinga: 10LJ a 10LJ3.
 Acólito dara happano: 10LJ a 10LJ3.
 Chamán principiante: 1LJ2 a 10LJ2.
 Guardián (poderoso): 1LJ2.
 Chamán de clan: 20LJ2 a 20LJ3.
 Obispo rokariano: 10LJ2 a 10LJ3.
 Dios del clan: 10LJ3.
 Espíritu fuego salvaje: 10LJ3 a 10LJ5.
 Patrón de una pequeña orden santa: 10LJ4.
 Dios de pequeña ciudad: 10LJ4.
 Espíritu tribal: 10LJ4.
 Dios inferior: 10LJ4.
 Dios menor, espíritu majestuoso poderoso, santo: 10LJ6.
 Dios, profeta o fundador de escuela de hechicería: 10LJ8.
 Gran dios, gran espíritu, fundador de iglesia: 10LJ8 a 10LJ12.

Trepar

Cuesta empinada: éxito automático.
 Cuesta realmente empinada: 14 a 20.
 Un risco: 17 a 10LJ2.
 La muralla de una ciudad: 10LJ a 10LJ2.
 Risco cubierto de hielo: 10LJ2 a 10LJ3.
 Muralla alrededor de Glamour: 20LJ4.
 Risco de Boldhome: 15LJ4.
 Kero Fin: 20LJ6.

Frío y calor

Día caluroso de verano/noche fría de invierno: 14 a 20.
 Calor de una antorcha: 1LJ a 5LJ.
 Fogata: 1LJ a 10LJ2.
 Hoguera: 5LJ2 a 5LJ4.
 Invierno en el Paso del Dragón: 5LJ3.
 Hierro fundido: 10LJ6.
 Órdenes a seguidores
 Hacer su trabajo: éxito automático.
 Hacer algo inusual: 17.
 Hacer algo completamente fuera de su trabajo: 5LJ.
 Hacer su trabajo si la comunidad pone objeciones: 5LJ.
 Hacer algo a lo que el seguidor se opone: 20LJ.
 Hacer su trabajo si la comunidad se lo prohíbe: 20LJ.
 Hacer su trabajo si la comunidad condena las acciones del héroe: 5LJ3.

Fabricar

Herramientas sencillas: 14 a 20.
 Objetos o estructuras grandes o intrincadas: 1LJ a 20LJ.
 Proyectos complejos o caros: 1LJ2 o más.
 Trabajar metales rúnicos puros (modificador):
 Hierro: +40.
 Cualquier otro metal rúnico puro: +20.

Encontrar el camino

Encontrar el camino en una región conocida: éxito automático.
 Seguir el rastro de un animal: 14.
 Seguir indicaciones verbales en una región conocida: 14.
 Seguir un mapa en una tierra extraña: 17 a 5LJ.
 Volver sobre tus pasos en una tierra extraña: 20 a 5LJ.
 Seguir el rastro de un animal en un día de viento: 1LJ a 5LJ.
 Seguir las indicaciones de alguien en un lugar extraño: 10LJ.
 Seguir el rastro de un animal bajo la lluvia o en un lugar pedregoso: 20LJ.

Riqueza y Nivel de Vida

Nivel de vida	Riqueza	Ejemplos
Mínimo	6	Gente hambrienta como sirvientes, prisioneros, esclavos, labradores reclutados, mendigos.
Corriente	13	Mucha gente incluyendo granjeros, artesanos, soldadosos civilizados, vendedores ambulantes, capitanes de bote, sacerdotes de baja posición, muchos chamanes, trabajadores expertos, el clero rural.
Próspero	5LJ	Maestros artesanos, profesionales, comerciantes con tienda, grandes mercaderes, capitanes de barco, caballeros, thanes, thane de armas, la baja nobleza, campeones notables, sacerdotes, chamanes o adeptos poderosos.
Rico	15LJ	Nobles, caudillos de clan, aristócratas, condes, sacerdotes importantes, directores de las escuelas de hechicería.
Muy rico	10LJ2	Alta nobleza, reyes tribales, sumos sacerdotes, duques, obispos.

Saltar horizontalmente

- Saltar sobre un pequeño obstáculo: éxito automático.
- Saltar 1'80 metros con una carrera corta: 14 a 17.
- Saltar 1'80 metros sin carrerilla: 1L a 5L.
- Saltar una grieta de 4'5 metros con una carrera corta: 10L2.

Saltar verticalmente

- Saltar sobre un banco: éxito automático.
- Saltar tu altura: 10L2.
- Saltar de forma segura desde un pequeño árbol: 20 a 20L.
- Caer desde un árbol pequeño sin herirte: 10L a 10L2.
- Saltar de forma segura desde la muralla de una ciudad: 5L2 a 10L3.
- Caer desde la muralla de una ciudad sin herirte: 15L2 a 20L3.
- Saltar de forma segura desde la torre de una fortaleza: 5L3 a 10L4.
- Saltar sobre un árbol de 3 metros: 10L3.
- Caer desde la torre de una fortaleza sin herirte: 15L3 a 20L4.
- Saltar sobre la muralla de una ciudad: 10L5.
- Saltar sobre Kero Fin: 10L9.

Levantar

- Tu propio equipo: éxito automático.
- A otra persona: 14 (o 6, a discreción del narrador).
- Un animal que no se resiste: el valor de Tamaño de la criatura (véase pág. 206).
- Estatua de mármol de tamaño humano: 10L3.
- Tirreme: 15L6.

Solicitar apoyo de la comunidad

- Apoyo corriente (sin un asunto concreto): éxito automático.
- Apoyo moderado de la familia cercana: 17.
- Apoyo extraordinario de la familia: 7L a 8L.
- Apoyo extraordinario del clan: 15L a 18L.
- Apoyo total de la familia: 4L2 a 6L2.
- Apoyo total de la tribu: 10L3 a 20L3.

Rangos religiosos

- Convertirse en fiel corriente, espiritista o miembro laico: 14.
- Convertirse en iniciado, practicante, liturgista, ordenado o aprendiz: 1L.
- Convertirse en adepto: 10L.
- Convertirse en devoto: 20L.

Romance

- Seducir a alguien que lo desea: éxito automático.
- Seducir a un posible amante: 20 a 10L2.
- Dar la impresión de ser un pícaro encantador: 1L.
- Seducir a alguien que está casado o enamorado: 5L a 20L2.

Conflicto social

- Extender rumores: 14 a 20.
- Extender rumores maliciosos: 17 a 20L.
- Influir apasionadamente en una multitud amistosa: 17 a 20L.
- Desmentir rumores maliciosos: 20 a 10L.
- Desacreditar los argumentos de un oponente: 1L a 20L.
- Vencer sobre una multitud neutral: 1L a 15L.
- Vencer sobre una multitud hostil: 15L a 10L2.

Nadar

- Distancia corta en aguas tranquilas: éxito automático.
- Aguas agitadas: 14 a 20.
- Aguas enfurecidas: 10L a 10L2.
- Resistir la marea del Océano del Regreso: 10L a 20L2.
- Remontar la catarata del Lago Cascada Celestial: 10L6.
- Escapar del Remolino de Magasta: 10L6 a 10L10.

Uso de la magia

- Usar una capacidad mágica:
 - Sin resistencia activa:* 14.
 - Con resistencia activa:* valor de la capacidad/atributo usado para resistirse.
- Convocar elemental (esencia): 6/metro cúbico.
- Entablar amistad con espíritu (sólo practicante o chamán):
 - Espiritu amistoso:* 14.
 - Espiritu neutral:* valor de la capacidad que se aprovecha.
 - Espiritu hostil:* mejor valor de capacidad del espíritu.
- Reconsagrar un talismán de ordenado: 14.
- Aliarse con un espíritu amistoso: 14 (incrementado por el valor más alto del espíritu).
- Invocar bendición: 14 (+ modificador por múltiples objetivos).
- Usar una fuente de esencia:
 - No sintonizada: 14 + la cantidad de esencia usada.
 - Fuente de esencia sintonizada:* valor total de la fuente de esencia.
- Dar forma de héroe a un héroe o espíritu: 1L.
- Enseñanza de la propia piedra (magia concentrada): 10L.
- Ayuda divina (de deidad propia): 10L3.
- Cruzar barrera de Mundo Místico (incluyendo abrir un portal de poder al plano del adepto): 10L3.
- Ayuda divina (del panteón): 10L6.
- Milagro (de santo propio): 10L6.
- Abrir un portal de poder al Plano del Fundador: 10L6.
- Milagro (de dios): 10L9.
- Dificultad inherente de la magia:
 - Leer los pensamientos de un ser inteligente* D+20
 - Cambiar de forma* D+20
 - Teletransporte a rango de visión (a un lugar visible)* D+20
 - Teletransporte dirigido (a un punto predeterminado)* D+40
 - Cambiar la forma de otro ser (voluntario o no)* D+40
 - Obligar a un ser inteligente a seguir una orden* D+40
 - Hacerse invisible* D+60
 - Teletransportar a otro (convocar a un aliado o seguidor)* D+60
 - Hacerse insustancial* D+80

Modificadores a la magia			
Distancia	Duración*	Número de objetivos	Modificador a la magia
100 metros	30 minutos	2-3	
150 metros	1 hora	3	-6
200 metros	4 horas	4	-9
300 metros	6 horas	5	-12
500 metros	10 horas	6	-15
1,5 kms	1 día	10	-20
7,5 kms	1 semana	100	-40
37,5 kms	1 estación	300	-60
187,5 kms	1 año	1.000	-80

* Es posible crear objetos que estén encantados de forma permanente, pero ésa es una forma especial y arcana de magia, fuera del alcance de las reglas básicas.