



# Quinmera

*Un sistema de rol universal y modificable*

Lua Corinna Bülter



Título: Quimera. Un sistema de rol universal y modificable.  
© 2024, Lua Corinna Bülter

Primera edición: septiembre 2024

Diseño editorial e ilustraciones: Lua Corinna Bülter

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida total ni parcialmente, ni registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información o cualquier otro medio, sea éste electrónico, mecánico, fotoquímico, magnético, electrónico, por fotocopia o cualquier otro, sin permiso previo de la titular de los derechos.



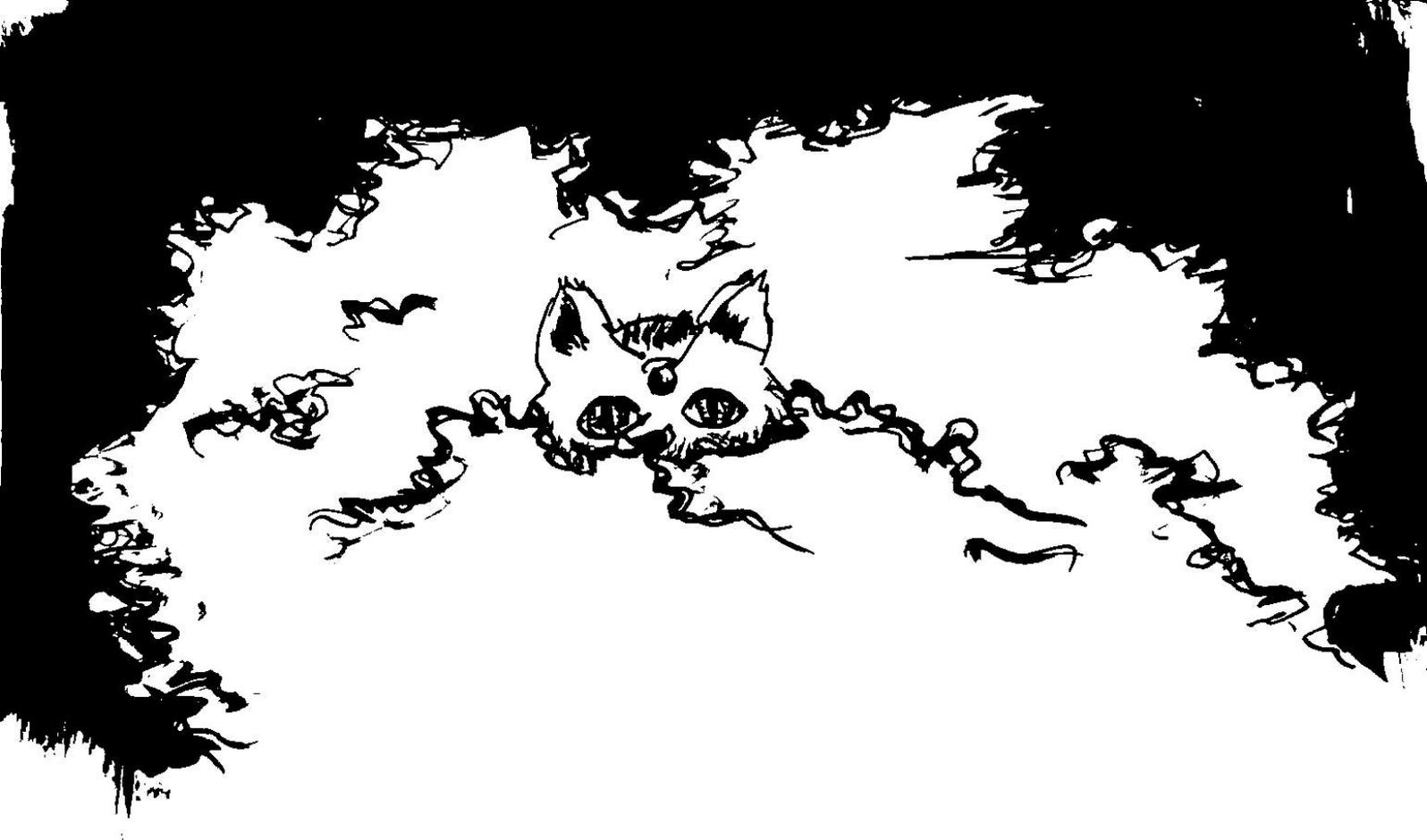
## **Este libro es gratuito**

Diseñar este sistema, probarlo, dedicar tiempo a las correcciones, la redacción del manual, las ilustraciones, el diseño gráfico y establecer un sitio web para su distribución es mucho trabajo que a veces pasa desapercibido, sobre todo tomando en consideración que es el trabajo de una sola persona: yo, esta lunática.

A pesar esto decidí publicar este libro de manera gratuita, pues por experiencia propia sé que no siempre se está en la posibilidad de pagar costosos manuales de rol.

Si te agrada y te ha brindado tardes de roleo llenas de aventura, terror y diversión, te agradecería infinitamente si deseas apoyarme con una donación voluntaria a este trabajo, de esta forma sabré que hay personas interesadas en proyectos como este y me ayudarás a seguir con otros proyectos similares.

Si deseas hacer un pago simbólico a este trabajo, puedes visitar el siguiente sitio web:  
<https://lunati.ca/rol/quimera>



## Agradecimientos

Este sistema fue diseñado, probado y modificado a lo largo de una campaña que exploraba lo más oscuro de la psique humana y lo más fascinante del mundo de los sueños. A través de mucha sangre sudor y lágrimas por fin ha terminado de cocerse en el horno, y ahora que está listo no puedo no agradecer a mis queridos jugadores que soportaron las constantes modificaciones y brindaron los mejores consejos, retroalimentaciones y críticas constructivas.

Mil gracias a mis onironáutas: Connor, Dorman, Dragón, Fatuo, Isa, Mo y Shion (están por orden alfabético, no se lo tomen personal :P).

## Índice

Sobre el lenguaje en este libro.....1	Heridas.....20
Glosario Rolero.....2	Consecuencias.....21
Introducción.....4	Protección.....21
Los juegos de Rol.....5	Habilidades y Talentos.....22
Juegos de rol de mesa.....6	Dificultad.....22
¿En qué consisten los juegos de rol de mesa?.....7	Tiradas competitivas.....23
¿Qué es Quimera?.....8	Tiradas cooperativas.....24
Datos duros para nerds (¿Por qué Quimera?).....9	Efecto.....25
Mecánicas que NO están en Quimera.....9	Crecimiento.....25
Uso del d100.....11	Recursos.....27
Uso de d20.....12	Giros.....28
Uso de 3dTQ.....13	Guía para le Oráculo.....30
Uso de Puntos de Giro...14	Creando oposición.....31
Dificultad, ventajas y desventajas.....14	Dificultad, Ventajas y Desventajas.....31
¡Las reglas, las reglas!.....15	Personalizando Quimera.....32
Atributos Subjetivos.....16	Modificaciones para historias de diferente duración.....32
Identidad.....16	Creación y evolución de personajes.....33
Trasfondo.....17	Diseño de Habilidades y Talentos.....35
Salud.....17	Humanes comunes y corrientes.....35
Esferas.....17	Superhumanes.....36
Alma.....18	Transhumanes.....36
Cuerpo.....18	Brujes y Hechiceros.....36
Mente.....18	Diseñando Giros y Atributos especiales.....37
Estrés y Dificultad.....18	Hojas de personaje.....39
Recuperación.....19	
Daño a largo plazo.....19	



## **Sobre el lenguaje en este libro**

El lenguaje es más que una simple herramienta de comunicación, es también la verbalización de una estructura mental que refleja condiciones sociales, políticas, ideológicas y personales. Lo sé, lo sé.. este es un libro de rol; pero me parece relevante ahondar un poco en el poder que esconden las palabras pues, después de todo, el lenguaje es nuestra herramienta predilecta en la narrativa rolera, nuestro medio dialéctico para compartir historias y explorar ideas.

Desde la lingüística, la antropología y la filosofía se ha explorado y compartido en múltiples ocasiones la íntima relación existente entre el lenguaje y nuestra realidad, bien decía Wittgenstein “*Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt*” (Los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo).

Un claro ejemplo de esta relación se expresó cuando conquistadores de España arribaron a tierras Mesoamericanas; las personas nativas describieron la llegada de seres grandes de cuatro patas y torso de persona porque sin un concepto de ‘caballo’ les fue muy complicado el notar que se trataba de una bestia montando a un animal.

Pero la forma en la que hablamos no sólo es un reflejo de nuestra realidad, sino que, a la inversa, el lenguaje también puede ser un medio para influir en el entorno. La hipótesis Sapir-Whorf, también conocida como la Teoría de la Relatividad Lingüística, explora el planteamiento del lenguaje como un fenómeno capaz de reestructurar ideas, conceptos y estructuras de lo entendido socialmente.

Según esto, la gramática y el vocabulario posibilitan una influencia en la percepción del mundo. La realidad y el lenguaje se construyen mutuamente, por lo que este último deja de ser una simple herramienta de comunicación y pasa a convertirse también en una herramienta de transformación.

No te preocupes, no ahondaré mucho más en esto, simplemente quiero dejar expreso el inmenso poder que tiene el proceso de cuestionar, reestructurar y modificar el cómo hablamos; literalmente podemos cambiar nuestra realidad.

En este manual encontrarás que se ha hecho uso del pronombre neutro ‘elle’ propuesto y utilizado tanto dentro como fuera de la comunidad LGTBTTTIQA+ como un medio para visibilizar

y representar a todas las identidades de forma igualitaria, sensible y humana. De esta manera también espero contribuir un poco a la normalización de conceptos en nuestro vocabulario que fomenten una humanidad sana, enfocada en el auto cuidado y respeto.

Si bien el uso de este pronombre no es aceptado ni reconocido actualmente por la RAE (Real Academia de la lengua Española), es importante siempre recordar que un idioma es una entidad viva, que se mantiene y evoluciona gracias a sus hablantes y no a las regulaciones de una institución cuya tarea más bien debe ser la de mantener registro del idioma y no de establecer pautas de cómo hablarlo y cómo no hacerlo.

Recordemos: moldear nuestra habla modifica nuestra realidad.

## Glosario Rolero

La nomenclatura usada en este manual para las tiradas de dados se establece con la siguiente fórmula:

$$N d T Q$$

En donde  $N$  representa el número de dados a utilizar,  $T$  el tamaño de dado y  $Q$  el dado que queda como resultado en caso de utilizar múltiples. El atributo de  $Q$  no estará siempre presente, y puede tener tres valores: ‘a’ = resultado más alto, ‘m’ = resultado medio, ‘b’ = resultado más bajo. Los siguientes son algunos ejemplos de cómo se expresan las tiradas en el manual y qué significan:

Nomenclatura	Significado
1d100	Se tira un dado de 100 caras (usualmente se usan dos dados de 10 caras, uno de los cuáles representa unidades y el otro decenas).
1d20	Se tira un dado de 20 caras.
3d8m	Se tiran tres dados de 8 caras y se queda el resultado medio.
3d6a	Se tiran tres dados de 6 caras y se queda el resultado más alto.
3d12b	Se tiran tres dados de 12 caras y se queda el resultado más bajo.

A manera de glosario, a continuación listo algunos de los términos roleros y propios del sistema:

- **Atributos.** Se refiere a los aspectos que componen un personaje y que están especificados en la hoja de personaje.
- **Esferas.** Son un tipo de atributo que define la base de las habilidades de le personaje, existen tres tipos: Alma, Cuerpo y Mente.
- **Estrés.** Se refiere al daño a corto plazo de le personaje, este se anota en las casillas de las Esferas de le personaje.
- **Éxito.** Cuando el resultado de los dados está dentro del rango deseado para obtener la acción deseada.
- **Éxito Crítico.** El mejor resultado posible.
- **Fallo.** Cuando el resultado de los dados está fuera del rango deseado para obtener la acción deseada.
- **Fallo Crítico.** El peor resultado posible.
- **Giro.** Es una mecánica propia del sistema que permite crear y modificar reglas.
- **Habilidad.** Son atributos que le permiten a le personaje efectuar acciones. Cada Habilidad tiene un puntaje que podrá irse mejorando.
- **Máster de Juego.** Se refiere a la persona encargada de dirigir las partidas de rol, quien plantea los escenarios, conflictos, enemigos y explica los resultados.
- **Oráculo.** En Quimera decidí llamar a la Máster de Juego como Oráculo, ya que, como les oráculos lo hacían, a través de los resultados de un objeto (en este caso los dados y las hojas de personaje) podían anunciar el provenir.
- **Oportunidad.** Se trata un un Éxito con una puntuación tan buena que tendrá beneficios mayores.
- **Pifia.** Se trata de un Fallo con una puntuación tan mala que tendrá consecuencias mayores.
- **PG.** Se refiere a los Puntos de Giro, una mecánica del sistema que permite el intercambio de puntos con distintos objetivos.
- **PNJ.** Se refiere a les Personajes No Jugadores; personajes que personifica le Oráculo y que no tienen un jugador.
- **Talento.** Es un tipo de Habilidad especializada que puede tener una mayor puntuación.
- **Tirada de Crecimiento.** Tipo de tirada que se utiliza para crear o aumentar el valor de las Habilidades y Talentos.
- **Tirada de Efecto.** Una vez que se ha tenido éxito en una Tirada de Habilidad, en ocasiones será necesario hacer una Tirada de Efecto que normalmente determinará el daño o estrés que una acción tiene.
- **Tirada de Habilidad.** Las tiradas de Habilidad, Esfera y Talentos se utilizan esta mecánica cuando le personaje intenta realizar una acción determinada. Para no repetir constantemente el nombre de los tres atributos, será común que se exprese únicamente como Tirada de Habilidad.
- **Tirada de Recuperación.** Este tipo de tiradas es usada para recuperar puntos de Salud, se utiliza 1d20.

## Introducción

*Acabas de despertar, tu visión es un tanto borrosa y necesitas frotarte los ojos para hacer desaparecer el halo blancuzco que pretende cegar tu mirada.*

*Te sientas en el borde de la cama, el cuerpo duele, la habitación parece normal pero un ambiente denso te hace sentir el aire como agua tibia y espesa... cada movimiento es lento y pesado, es extraño.*

*De pronto notas un pedazo de papel, pareciera que alguien lo dejó en la mesita para ti.. qué raro, no recuerdas que eso estuviera allí antes. Tomas el papel, lo desdoblas y lees el contenido:*

*No salgas*

*No sabes qué te hace estremecer más, la extrañamente amenazante nota o el hecho de que esté escrita con tu letra. El palpitar duro de tu corazón se hace notar junto con el sudor de las manos y los movimientos constantes de tus ojos a cada recoveco de tu habitación... Inmediatamente las preguntas, ¿Quién escribió eso? ¿Fuiste tú? ¿Por qué no lo recuerdas? ¿Quién entró a la habitación para dejar la nota? ¿Hay alguien más que te está acompañando?*

*Dudas, temor, inseguridad... todo pasa por tu cabeza en un instante. Te diriges hacia la salida de tu habitación para hacer exactamente lo que la nota dice que no hagas y en el momento justo que das la vuelta puedes ver cómo está atracado un pesado mueble contra puerta, desde dentro, desde tú estás..*

*¿Qué haces?*

Es divertidísimo contar historias, desde tiempos ancestrales la especie humana ha dedicado tiempo y esfuerzo en narrar aquello que ha vivido, aquello que nunca vivió y aquello que desearía o no vivir.

Los juegos de rol son un fenómeno bellissimo en donde la historia que se narra no sólo es atendida por espectadores, sino que estos, los espectadores, dan un paso más y se convierten en partícipes de lo que sucede en la historia. Me parece fascinante cómo se puede explotar tanto la creatividad y la libertad en una narración colectiva que, además, posee un factor de azar que se escapa de nuestra voluntad, dándole posibilidades infinitas y los resultados más inesperados.

Seas bienvenide a esta aventura, agradezco de corazón tu entusiasmo por explorar un poco de mi trabajo en este sistema, así como también agradezco muchísimo tu apoyo. Espero que encuentres este libro entretenido, y que, sobretodo, encuentres aquí un sistema que te agrade y te brinde un pasito más a las más maravillosas aventuras que jugarás con tus amigos. Abrazos, Cora.



## Los juegos de Rol

Poco después de haber iniciado con los juegos de rol de mesa platicaba con mi hermano quien me hizo un recordatorio y me llevó a una iluminación... nosotres (mis hermanos y yo) jugamos juegos de rol desde bien temprana edad, podía ser con muñecos, peluches de perros, el videojuego de Tony Hawk o incluso carritos que cobraban vida e interactuaban.

Jugar rol no se limita a una mesa con dados, hojas de personaje y voces divertidas, jugar a rol es algo de cierta manera más sencillo pero asimismo más grande, más universal. Jugar a rol justamente eso.. jugar a rol. Esas dos palabras lo definen, se compone de jugar y de asumir un rol.

Así que ahí está, esa es la definición de juego de rol, adiós.

## Juegos de rol de mesa

Bueno bueno, ya sé que eso no ayuda mucho, así que vamos a algo más puntual. Existen muchas subcategorías de los juegos de rol, entre ellas podemos encontrar los videojuegos de rol, ciertos ejercicios teatrales, los *LARP* (*Live Action Role Playing*, o Juego de Rol de Vida Real en español, algo así) en donde los jugadores personifican a su personaje por medio de disfraces y se pueden ir a bosques, castillos o casas destinadas a ser utilizadas como escenario, o incluso esos juegos de rol que involucran grilletes y látigos (¡Ejem! Porque propiamente hablando también pueden entrar dentro de la categoría). Pero el tipo de juego de rol que nos concierne en este momento y por el que nos encontramos aquí reunidos se llama ‘j u e g o d e r o l d e m e s a’. O ‘juego de mesa de rol’, como sea.

Los juegos de rol de mesa iniciaron en la década de los 70s (ahhh, los 70s), en donde por medio de figuritas (miniaturas, o minis), mapas y dados extrañísimos se ganaron el corazón de muchos y el asco de varios otros. El atractivo era evidente, con la llegada de películas geniales de aventura y ciencia ficción, los juegos de rol de mesa permitían a los jugadores ser parte de esas grandiosas historias teniendo además un *setting* de reglas e historias completamente ambientadas en sus mundos fantásticos.

Posteriormente fue expandiéndose más, pero también fue ganando opositores (¿tú quién crees?) que aprovecharon la explosión del pánico satánico en los 80s y 90s para, valga la redundancia, satanizar cualquier cosa fuera de su agrado o entendimiento. Es así como existieron notas de periódico, alarmas estudiantiles e incluso investigaciones policíacas que tomaban a los juegos de rol de mesa como una clara señal de la presencia del demonio en los jóvenes que caían en su tentación.

Pero pese a esta ridícula persecución y ofuscación, los juegos de rol de mesa siguieron, y con la aparición del internet incluso lograron expandirse a plataformas virtuales que permitieron emular el uso de dados, mapas y hojas de personaje (llamadas *VTT* o *Virtual Table Top* en inglés).

Actualmente los juegos de rol de mesa están ganando popularidad nuevamente, siendo tema e inspiración de múltiples películas, series y libros.



## ¿En qué consisten los juegos de rol de mesa?

Tradicionalmente un juego de rol de mesa, tanto en la modalidad física como en la virtual, utilizará ciertos recursos que permiten el juego, estos suelen ser los siguientes:

- Dados de diferentes formas, normalmente de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras.
- Hojas de personaje.
- Puntos o tokens.
- Cartas de Póquer, Tarot o propias del sistema.
- Uso de miniaturas (figuras que representan los personajes).
- Mapas.
- Tablas de referencia.

Por supuesto que no todo lo anterior es siempre utilizado y habrá momentos en que de ocupen otros recursos, pero eso dependerá del sistema. Y hablando de sistema, ¿qué es eso de los sistemas?

Un sistema de rol es un conjunto de mecánicas que funciona como un manual de normas relativas que facilitan la interacción durante las sesiones de rol, o, como diría el capitán Barbosa: “[...] *el [sistema de rol] es una especie de guía, no son reglas.*” (1736). Esta guía provee de herramientas esenciales que permiten el juego y la interacción; y la regla número 0 de todo sistema de rol es que todo

puede modificarse, lo más importante es la diversión.

Ahora bien, normalmente en un juego de rol de mesa existirán dos roles principales de los participantes:

- Máster de juego. Quien funge como una especie de narrador y mediador. Establece las situaciones, explica los desenlaces, plantea los conflictos, gestiona el cumplimiento de las reglas e interpreta los Personajes No Jugadores.
- Jugadores. Serán quienes se pondrán en el papel de los personajes de la aventura, tendrán una hoja de personaje en donde anotarán todo lo necesario respecto a estos y decidirán el curso de la historia.

Tomando en cuenta esto, la dinámica normalmente será la siguiente: le Máster plantea un escenario, los jugadores personifican a sus personajes y dicen qué quieren hacer, en caso de que la acción deseada no implique un esfuerzo o dificultad especial le Máster planteará qué sucede ante tal acción, en caso contrario pedirá una tirada de dados y dependiendo del resultado se planteará lo sucedido.

Pero es muy probable que ya supieras todo esto, así que pasemos a lo bueno..

## ¿Qué es Quimera?

Cuando inicié con los juegos de rol le dediqué un tiempo considerable a revisar distintos sistemas para decidirme por cuál aprender para comenzar a mastrear (a diferencia de la mayoría yo fui primero Máster de Juego y después Jugadora), y constantemente me encontraba con una complicación: el sistema tenía reglas específicas para cierta ambientación y yo no quería tener que aprender un sistema diferente para cada idea que tuviera, quería jugar ya; es así como conocí los sistemas genéricos y comencé a aprenderlos y jugarlos.

Sonaba bien, un sistema que no dependía de una ambientación y en la cuál yo pudiera crear mis propios universos con lo que yo quisiera... sin embargo, oh sorpresa! Estos sistemas no eran tan flexibles como lo que yo necesitaba, por lo que la búsqueda siguió. El último sistema que probé antes de decidirme a crear mi propio el mío propio fue Cortex Prime, una genialidad de sistema que, además de ser genérico también es modular, por lo que puede ser modificado según las necesidades de la historia. Pero incluso ahí me encontré con algunas complicaciones: 1) mis jugadores no terminaban de entender el uso del dado de efecto, 2) al jugar en línea era un poco complicado hacer la diferencia entre los dados de habilidad y los de efecto, y 3) yo quería usar todos mis dados, y me refiero a todos, desde el

d4 hasta el d100 y el d20.. quizás el último punto era un tanto superfluo pero estoy segura que hay muchas personas roleras que tienen la misma sensación. Esto sumado a que el sistema es tan particular que cada Game Master debe diseñar su propia hoja de personaje de acuerdo a las necesidades (en mi caso yo no sufrí esto puesto que me gusta el diseño gráfico, pero seguramente esto puede ser un constante dolor de cabeza para quien no disfrute de este proceso).

Entonces tras probar y probar y pensar y pensar decidí tomar lo mejor (bajo mi muy subjetivo criterio, por supuesto) de cada sistema y hacer el mío propio; es así como nace Quimera, con un tanto de *Call of Cthulhu*, un poco de *Cortex Prime*, una pizca de *Fate*, algunas ideas mías, varias sugerencias de mis jugadores y mucha prueba y error.

Ahora sí, después de este pequeño trasfondo viene la presentación formal: Quimera es un sistema de rol genérico y personalizable, que se puede adaptar según las necesidades y pretende poderse utilizar en cualquier (o casi cualquier) ambientación y género narrativo. En este sistema tanto los jugadores como el Game Master, aquí llamado *Oráculo*, usan los siete dados poliédricos (d4, d6, d8, d10, d12, d20 y d100) para adentrarse en lo más profundo de las mareas, explorar las galaxias más lejanas, derrotar los más temidos terrores de la psique o simplemente tomar unas hidromieles en la taberna del pueblo.

Para jugar, tanto los jugadores como el Oráculo necesitarán de aunque sea un set de dados poliédricos, hojas de personaje, tokens para contar puntos (pueden ser monedas, bolitas de papel o lo que sea, esto es opcional puesto que también se puede llevar el conteo de forma escrita), lápiz, papel y ganas de divertirse. Si van a jugar en línea necesitarán las hojas de personaje digitales, y alguna plataforma o mezcla de plataformas para gestionar dados, mapas, etc. Las ganas de divertirse son indispensables en ambos formatos.

### **Datos duros para nerds (¿Por qué Quimera?)**

Para quien 'le entra duro' al rol ya se habrá topado con múltiples sistemas y con críticas hacia tal o cual mecánica de dados, de crecimiento, que si está balanceado o que si los personajes están 'rotos' o 'tronados' después de llegar a cierto nivel.

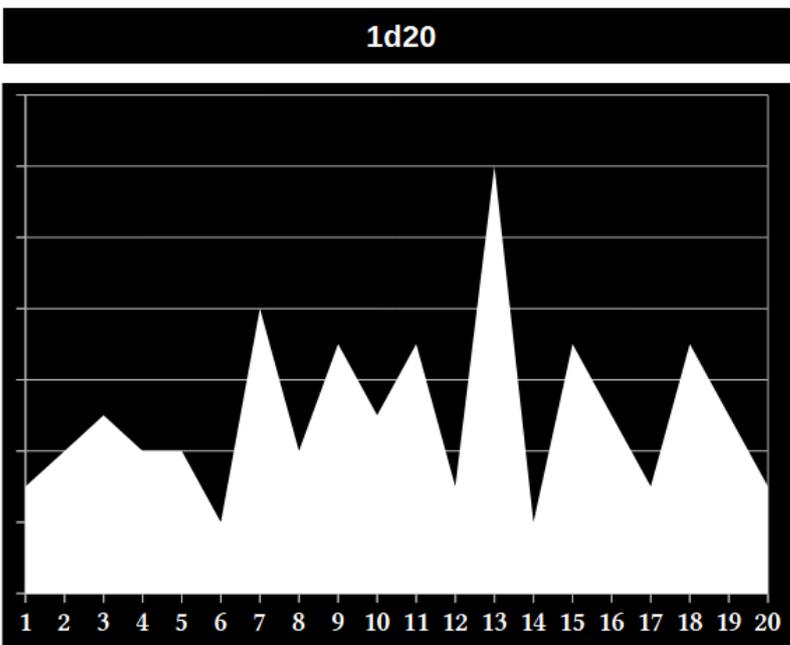
Lo cierto es que existen mecánicas que funcionan para ciertas situaciones y para otras no. ¿Cómo es esto? Quien juegue seguido a *D&D* podrá atestiguar que hay un punto en el que los personajes se vuelven tan poderosos que casi todo les es posible. Por otro lado habrá quienes digan que *Warhammer* o *GURPS* son tan complicados que te pueden hacer la vida de cuadritos.

No puedo hablar demasiado de estos, puesto que no soy experta y este no es un manual dedicado a esos sistemas, de lo que sí te puedo hablar es del por qué elegí las mecánicas que elegí para Quimera, las cuales están pensadas para que sean balanceadas, sencillas de entender y a la vez versátiles.

### **Mecánicas que NO están en Quimera**

¿Por qué dedico un apartado a abordar mecánicas que no están en Quimera? Porque de esta manera puedo poner un punto de comparación para explicar mejor el porqué decidí implementar aquellas que sí están.

Una de las mecánicas más comunes en el rol es el uso del dado de 20 caras (d20), el resultado de la tirada normalmente se sumará o restará un valor fijo del personaje y se comparará al número de dificultad. ¿Cuál es el problema de esta mecánica? Que la probabilidad de obtener un 1 o un 20 es prácticamente la misma, dando un resultado completamente azaroso e irreal, pues tanto un personaje muy experimentado como un completamente novato tienen la misma probabilidad de tener un éxito crítico o un fallo crítico.



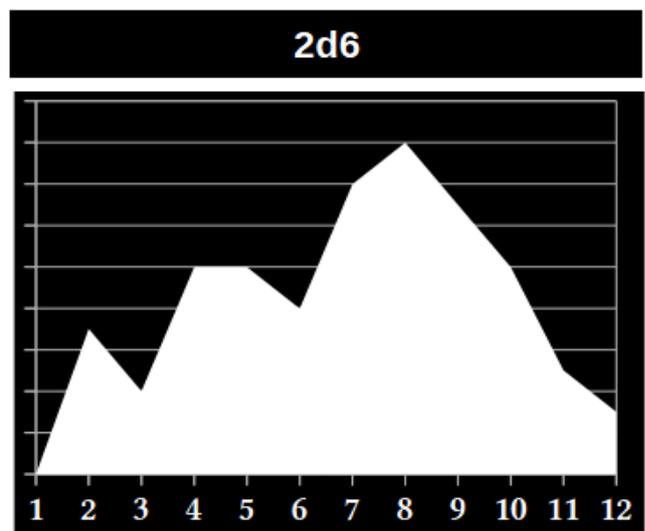
Esta gráfica muestra los resultados de 100 tiradas de un dado de 20 caras, ilustrando la probabilidad de obtener los posibles resultados.

Lo sé, lo sé... antes de que salga alguien a atacarme, sé que aquí sólo se está representando la tirada al azar de un d20 sin evaluar si las tiradas tuvieron éxito, qué grado de éxito y no se está incluyendo ningún tipo de puntos bonificadores por raza, clase, etc. Pero por el momento quiero que nos enfoquemos en analizar la diferencia estadística entre las diferentes mecánicas de dados sin otros factores añadidos.

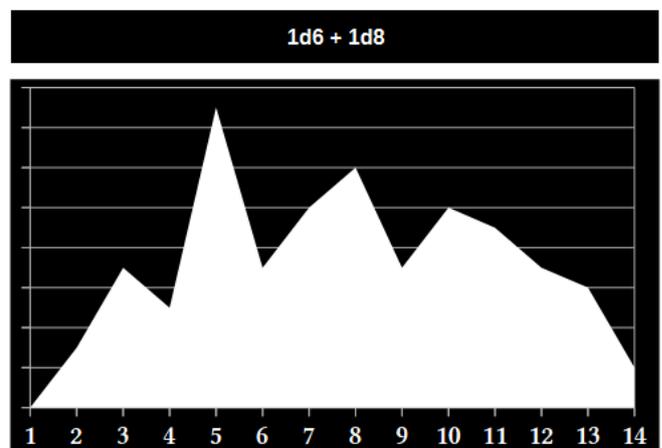
Hablando desde un punto estadístico entre más dados se utilicen, tomando en cuenta que el resultado sea el de la suma de estos, más balanceado será el resultado. Esto es debido a que se tendrá una mayor repetición de resultados que, a su vez, implican una mayor probabilidad de resultados promedio. ¿Cómo

así? Ok, si tomamos en consideración el resultado de un sólo dado la probabilidad de obtener cualquiera de los números posibles es exactamente la misma; sin embargo al añadir más dados y sumar los resultados esto cambia, tanto los resultados más altos como los más bajos se volverán cada vez más difícil de obtener.

En la siguiente gráfica podemos ver el resultado de 100 tiradas de dos dados de 6 caras, en donde el resultado final es la suma de ambos dados (2d6).



Podemos encontrar un efecto similar si los dados lanzados son de distintas cantidades de caras:



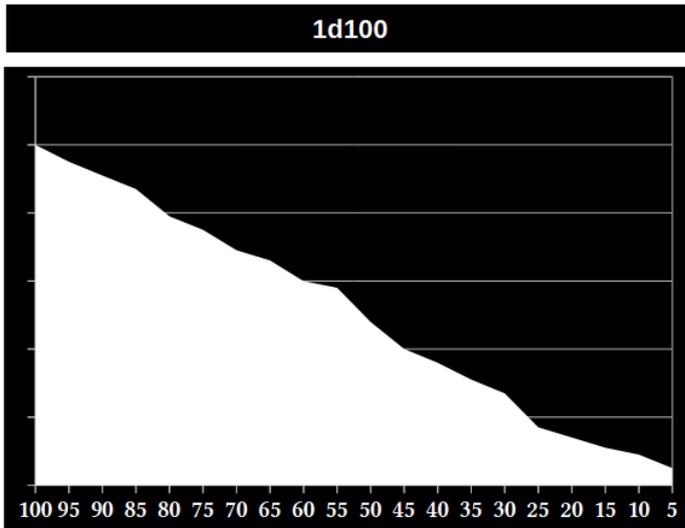
En las últimas dos gráficas podemos ver cómo, por el simple hecho de tirar más dados y sumar los resultados (sin sumar puntajes de atributos), los resultados estarán posicionados de manera más frecuente en valores intermedios. En la muchos sistemas que utilizan esta mecánica se añaden los dados de acuerdo a los atributos y se suman los dos mejores resultados, en otros casos se suman más, pero en general cuando se trata de sumar varios dados esta es la tendencia probabilística. Este tipo de mecánicas se llama *pool dice*, o algo similar a ‘alberca de dados??’ (suena muy extraño en español).

Ahora bien, el problema con utilizar *pool dices* es que el crecimiento de habilidades sólo puede dar cuatro veces por atributo: de d4 a d6, de d6 a d8, de d8 a d10 y de d10 a d12. Bueno, ¿y qué tiene de malo eso? Que generalmente para este tipo de crecimiento se necesita una mecánica de hitos, logros, puntos de experiencia o algo similar, y para poder gestionar bien este tipo de mecánicas es necesario tener bien establecido desde un principio el tiempo de duración de la campaña para poder gestionar correctamente la cantidad de puntos de experiencia, hitos o logros brindados. En caso contrario es posible encontrarse con dos resultados no deseados: 1) la campaña termina y los jugadores no evolucionaron casi en nada sus personajes y, por el contrario, 2) se extienda la campaña y en un punto los personajes se queden estancados sin poder crecer más.

Por supuesto que lo último puede ser superado por una buena gestión de la mesa, modificaciones, acuerdos, creatividad, planeación, experiencia y/o suerte; sin embargo al leer la séptima edición de *Call of Cthulhu* me encontré con una solución elegante al asunto del crecimiento que permite una evolución del personaje de una forma más orgánica y progresiva, es así como adopté la mecánica del d100 como tirada de habilidad en *Quimera*.

### Uso del d100

Técnicamente hablando el d100 funcionaría igual que el d20, tienes exactamente la misma probabilidad de obtener un 01 y un 100. ¿Entonces cuál es la diferencia? En otras mecánicas de dados el resultado es sumado a otro dado o al valor de un atributo y la dificultad suele ser estática (o haber un rango de dificultades); en el caso del d100 el resultado no se suma a nada, es simplemente el d100, y lo que varía es la dificultad que está definida individualmente por cada habilidad y por cada personaje. Esto implica que la probabilidad de obtener éxito dibuje una línea de dificultad descendente entre más se haya aumentado una habilidad:



El uso del d100 es conocido por ser simple y fácil de entender, puesto que se basa en probabilidad: si tienes una habilidad con 65 puntos tendrás 65% de probabilidad de tener éxito.

La dificultad está directamente basada en la experiencia personal de le personaje, no en un número fijo, esto permite que la gestión de la dificultad sea siempre relativa a le personaje y, por lo tanto, más natural.

Sumado a esto, el crecimiento aprovecha la curva de la mejora de la habilidad para que se dé igualmente de forma natural y similar a la vida real. Las tiradas de crecimiento utilizan igualmente 1d100, pero en lugar de buscar un resultado igual o menor al puntaje (como lo hace la Tirada de Habilidad), busca un resultado igual o mayor.

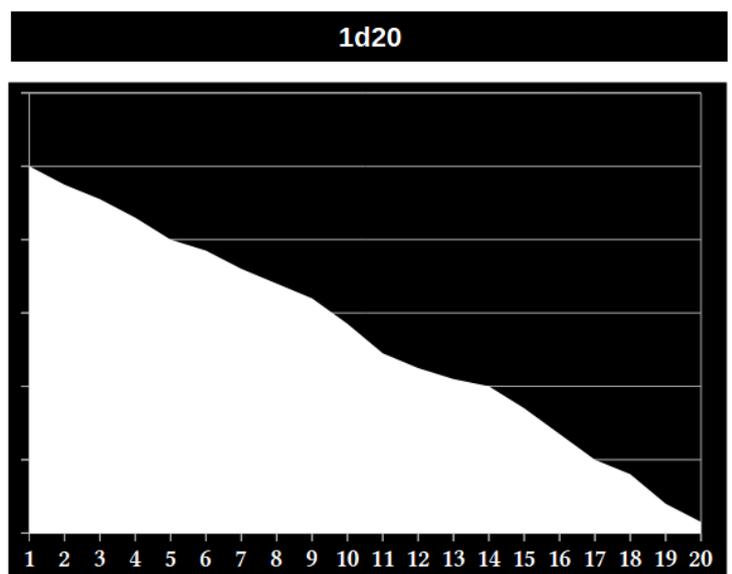
Esto produce que un personaje pueda crecer sus habilidades fácilmente cuando están en un nivel básico y que, cuando se encuentren en un nivel más alto (más cercano a 100) sea

más complicado seguirla perfeccionando. De esta forma se genera un proceso similar a las curvas de aprendizaje en la vida real, en donde es rápido aprender lo básico y es complicado y tardado aprender lo más especializado.

Cabe decir que también se ha implementado que el crecimiento requiera tanto del éxito como del fallo de la Habilidad (en *CoC 7e* sólo se requiere de éxito) puesto que también aprendemos y mejoramos a partir de fallar. Esta idea provino de uno de mis jugadores, gracias.

### Uso de d20

En *Quimera* el d20 se usa de una manera diferente que en la mayoría de sistemas que lo ocupan, aquí más bien funciona similar al d100, puesto que al hacer Tiradas de Recuperación el resultado se comparará con el nivel de Estrés, buscando ser igual o mayor.



En este sentido, la probabilidad de éxito varía igualmente en una curva, resultando en que sea fácil curarse cuando no se está muy mal y que sea complicado cuando el daño es severo, justo como en la vida real.

### Uso de 3dTQ

Ahora bien, generalmente los sistemas basados en d100 tendrán una lista de objetos, armas o ataques que tienen algún valor, yendo desde valores fijos a valores de dados o la suma de ambos. El problema radica en que, supongamos que mi jugador tuvo un éxito difícil o extremo, y ahora le toca tirar el daño y obtiene 1 o 2 en su d8.. no se siente natural ni real ni justo el hecho de que halla conseguido un éxito tan complicado para un resultado tan mediocre. Y si implementaba aquello de la tirada más la suma de un valor fijo, después de una tirada de Habilidad y compararla con el valor de la Habilidad.. resultaría en un proceso tan largo y poco ágil que podría hacer un tanto tedioso este tipo de tiradas (claro, hay quienes disfrutan de esto... yo no). Sumado a esto el valor del efecto sería resultado únicamente del arma o recurso usado, menospreciando la habilidad de le personaje.

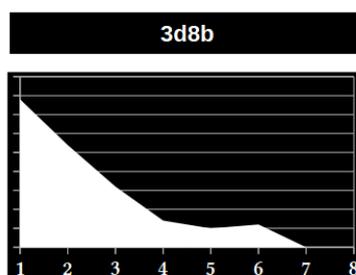
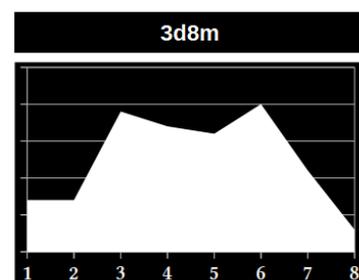
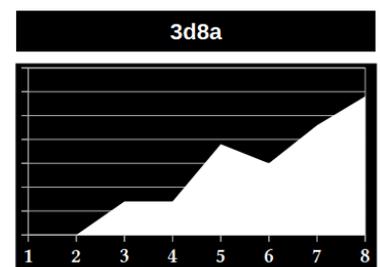
Al utilizar tres dados de un mismo tamaño y quedándose como resultado el valor intermedio se resuelve el asunto de resultados mediocres y, además, genera una probabilidad

mucho más real del resultado, en donde el valor será más un promedio y no algo completamente azaroso.

El tamaño de los dados de efecto está vinculado al valor de la habilidad, por lo que la experiencia de le personaje no es independiente al daño que puede generar. Pero tampoco se desestiman los recursos utilizados, como armas o herramientas, puesto que el uso de estos mejora el tamaño de los dados.

Y, por último pero no menos importante, el hecho de utilizar tres dados del mismo tamaño dio pie a una nueva mecánica: las ventajas y desventajas. Permitiendo mayor flexibilidad en resultados y situaciones.

En las siguientes gráficas puede verse el balance que presenta este tipo de tiradas y la clara diferencia entre que la tirada sea normal (3d8m), con ventaja (3d8a) o desventaja (3d8b):



## Uso de Puntos de Giro

Existen múltiples sistemas que establecen un tipo de puntos que funcionan prácticamente como sistema de intercambio, estos pueden ser puntos de experiencia (XP), puntos Fate, Plot Points, etc.

En Quimera los Puntos de Giro son básicamente eso, un sistema de intercambio, pero va un poco más allá. Generalmente los sistemas establecerán para qué puedes usar los puntos, en Quimera hay recomendaciones, pero la idea principal es la de proveer un sistema completo de intercambios para que le Oráculo pueda establecer sus propias mecánicas de intercambio. Este es uno de los puntos elementales que le dan a Quimera su versatilidad para adaptarse y modificarse.

## Dificultad, ventajas y desventajas

Quimera es un sistema que le da mucho peso a lo narrativo, es por esto que los resultados de los dados siempre se verán influenciados de acuerdo a la situación de cada personaje. La dificultad no se establece únicamente por el reto de la situación en sí, también se modifica dependiendo de qué tan estresado o dañado esté el personaje, si tiene heridas, algún trauma o simplemente ya está muy cansado. Además, si tiene éxito, el éxito también puede verse bonificado o perjudicado de acuerdo a su situación, su experiencia y su salud.



## ¡Las reglas, las reglas!

Si te saltaste el resto del manual para llegar a leer las reglas te entiendo, siempre me desesperó que los manuales tuvieran gigantescos textos para explicar reglas relativamente sencillas, por lo que intentaré sintetizarlas lo mejor y más claro posible, para esto te recomiendo tener una hoja de personaje a la mano para ir la revisando en paralelo.

A lo largo de los siguientes apartados encontrarás a detalle el funcionamiento del sistema, lo cuál será suficiente para jugar. En caso de que seas le Oráculo, también encontrarás un capítulo dedicado a ti, explorando la personalización del sistema, un poco de gestión de partidas y con sugerencias y consideraciones necesarias para explotar todo el potencial del sistema.

En Quimera te encontrarás con cuatro tipos de tiradas de dados:

- Tiradas de Habilidad. Utilizadas para Habilidades, Talentos y Esferas, en donde se usará 1d100 y se buscará obtener un resultado igual o menor a la puntuación especificada.
- Tiradas de Efecto. Utilizadas en base al valor de Habilidades, Talentos y Esferas, y pudiéndose combinar con recursos. Aquí se usarán tres dados de un mismo valor y el resultado será igual al resultado intermedio en la mayoría de situaciones, o al menor o mayor si se tiene una desventaja o ventaja, respectivamente. Para estas tiradas se utilizan los dados d4, d6, d8, d10 y d12.
- Tiradas de Crecimiento. Tras haber tenido éxitos y fallos en Esferas, Habilidades y Talentos, estos podrán mejorar su puntuación o crear nuevas Habilidades y Talentos; para esto se utiliza la tirada de Crecimiento. Se utilizará 1d100 y el objetivo es obtener un resultado igual o mayor a la puntuación (no confundir con la tirada de Habilidad, donde se busca un resultado igual o menor).
- Tirada de Recuperación. Con esta tirada se busca mejorar la salud en alguna de las Esferas, para lo cuál se utiliza 1d20 y se busca obtener un resultado igual o mayor al nivel de Estrés de la Esfera que se desea recuperar.

La hoja de personaje de Quimera tiene múltiples campos y se distribuyen de la siguiente manera: Atributos Subjetivos, Salud, Habilidades, Recursos y Giros.

## Atributos Subjetivos

Los atributos subjetivos son aquellos que son plenamente narrativos y carecen de un valor específico (aquellos que no tienen numeritos) y tienen dos objetivos principales: apoyar a le jugadore a definir a su personaje y servir como marco de referencia le Oráculo para definir si una acción requiere tirada de habilidad o no.

Los atributos subjetivos son campos de texto que pueden usarse para escribir de forma libre (en conceptos, puntos, narrativa, etc.) características que definen a le personaje, describen su trasfondo, su identidad, sus valores o motivaciones, en qué destaca y en qué tiende a fallar.

### Identidad

La primera sección de atributos subjetivos corresponden a la Identidad, son palabras o frases que definen a le personaje de manera corta y simple: Nombre, Identidad/Arquetipo, Género, Especie, Edad, Personalidad y Motivación. Aquí tenemos una pequeña explicación de los atributos que pueden sonar confusos:

- Identidad/Arquetipo: En el caso de que le Oráculo defina previamente una lista de posibles arquetipos, le jugadore podrá seleccionar o modificar alguno;

en caso de no haber arquetipos le jugadore podrá utilizar este espacio para escribir en una palabra o frase aquello que define a su personaje. Por ejemplo: Cazadora furtiva, Hechicero huérfano, Mujer lobo, Elfe doméstique, etc.

- Especie: Quimera es un sistema de rol genérico, por lo que la gama de posibilidades son infinitas; en este campo definiremos la especie biológica de le personaje. Por ejemplo: Humana, Centauro, Tiefling, Alienígena, Reptiliana, etc.
- Motivación: Describe qué es lo que aspira le personaje, aquello que le da energía y voluntad para seguir adelante, puede relacionarse con aspectos como metas, valores e ideales.



## Trasfondo

También existen algunos campos de atributos subjetivos que son más extensos y que permiten a le jugadore escribir de forma más puntual aquello que define a su personaje:

- Fortalezas: Aquello en que destaca, aspectos que se le facilitan.
- Complicaciones: Pueden ser aspectos negativos, sin embargo no necesariamente lo son. Se trata de aquello que generalmente modifica el camino de le personaje, aquello que se interpone seguido en su camino. Algunos ejemplos son Orgullo excesivo, Limitación auditiva, Preocupación por su familia, Siempre alardea, Malvisto por les demás, Miedo al fuego, etc.
- ¿Cuál es su origen?: En dónde nació, de qué clase social es, a qué se dedicaba.
- ¿Qué le cambió la vida?: Momentos que marcaron su pasado y condicionaron su presente.
- ¿Qué ha logrado?: Este campo puede ser llenado en un inicio y también puede modificarse a lo largo de las partidas, aquí se definen los logros, los hitos, aquello que ha conseguido con su esfuerzo.

La idea es que Quimera se pueda modificar según las necesidades de cada historia, por lo que también se han añadido un par de atributos subjetivos vacíos para que se utilicen libremente en caso de necesitarse; estos atributos tienen un campo para definir el nombre del atributo en sí y un campo para que le jugadore lo llene con su valor. Normalmente la estructura y valor de estos será definida por le Oráculo, sin embargo, si se define que no se utilizarán, le jugadore puede usarlos como encuentre necesario.

## Salud

En Quimera la Salud está íntimamente relacionada con las Habilidades, de manera que entre mayor sea el Estrés de le personaje, más difícil le será tener éxito en las tiradas de Habilidad. Mientras que en la mayoría de los sistemas la salud tiene un contador de puntos o en ocasiones dos (uno para Cuerpo y otro para Sanidad), en Quimera tenemos tres grupos llamados *Esferas*: Cuerpo, Mente y Alma.

## Esferas

Cada Esfera tiene su propio contador de Estrés, sus propios daños a largo plazo (llamados Heridas y Consecuencias) y sus propias Protecciones (que permiten, valga la

redundancia, proteger la salud de una Esfera temporalmente).

Además, cada Esfera tiene un puntaje similar a las Habilidades, este sirve para utilizar las Esferas como Habilidades en sí mismas en caso de no tener específicamente una para este caso, es decir, por ejemplo, que si le personaje quiere trepar una pared pero no tiene ninguna Habilidad de *trepar* o *agilidad*, utilizará los valores de la Esfera de Cuerpo para su tirada de Habilidad. El puntaje de las Esferas nunca será mayor a 40 y, a diferencia de las Habilidades, no aumentará durante la evolución del personaje.

### Alma

La Esfera de Alma está vinculada a la parte emocional y anímica de le personaje, en historias que involucran magia esta igualmente se vincula al Alma. Habilidades y situaciones que se relacionan al Alma son *empatía, magia, sensibilidad, arte, autoridad, voluntad, coraje*, etc.

### Cuerpo

Esta Esfera es fácil de adivinar, se relaciona con los aspectos físicos de le personaje como son *agilidad, fuerza, combate, destreza*, etc.

### Mente

Puede resultar un poco confusa la diferencia entre las Esferas de Alma y Mente, y ciertamente muchas habilidades o situaciones se comparten entre ambas, sin embargo la Esfera de Mente está más relacionada a la parte racional de le personaje, por lo que se utiliza en situaciones de *análisis, percepción, investigación, idiomas, hackear, ingenio*, etc.

Algunas situaciones pueden darse tanto en la Esfera de Mente como en la de Alma, sin embargo el tono principal de la situación definirá qué Esfera se debe utilizar; por ejemplo, si le personaje quiere engañar a alguien mediante su ingenio y juego de palabras utilizará la Esfera de Mente, pero si lo hace mediante conectar emocionalmente para explotar su confianza utilizará Alma. Algunas situaciones o Habilidades en donde esto puede ocurrir son *engaño, manipulación, análisis social, autocontrol*, entre otros.

### Estrés y Dificultad

Las Esferas tienen un contador de Estrés que va desde 0 hasta 20, en donde 0 significa bienestar y al llegar a 20 el personaje entra en Estado de Colapso, Delirio o Agonía, lo cuál puede conducir a la inhabilitación de le personaje o su

muerte. El Estrés puede ser causado por combates, situaciones narrativas (accidentes, desastres, traumas, etc.) o resultados no favorables en las tiradas (pifias y fallos críticos). Cada Esfera posee 4 Estados o Condiciones que se definen por el grado de Estrés que le personaje tiene, y dependiendo del Estado se establece la dificultad que tendrán las tiradas de Habilidad relacionadas a dicha Esfera.

Estrés	1-9	10-14	15-19	20
Alma	Ansiedad	Miedo	Pánico	Delirio
Cuerpo	Fatiga	Dolor	Conmoción	Agonía
Mente	Confusión	Bloqueo	Parálisis	Colapso
Dificultad	Normal	Difícil (1/2)	Extremo (1/5)	Crítico (01)

## Recuperación

Para poder recuperar el Estado de Salud se podrán hacer tiradas de Recuperación en situaciones donde sea narrativamente justificable (curar una herida, descansar, tomar tiempo para calmar los nervios, pociones de mejora, hablar con un amigo de confianza, etc.). Además, para poder hacer la tirada de Recuperación podrá requerirse pagar un Punto de Giro (que, para rápido, llamaremos PG) o utilizar algún recurso; esto será definido por la situación y el Oráculo.

En una tirada de Recuperación se usará 1d20 y el resultado deberá ser igual o mayor al nivel de Estrés para conseguir un éxito. En caso de tener éxito se realizará una tirada de

Efecto y la cantidad de Salud recuperada será igual al resultado obtenido tomando en cuenta los bonificadores por Recursos (las tiradas de Efecto y los bonificadores por Recursos se explican un poco más adelante, no te preocupes).

En caso de que la modificación de las reglas estipule que se debe pagar un PG para hacer la tirada de recuperación, normalmente se recuperará 1 punto de estrés en caso de fallar la tirada.

## Daño a largo plazo

Existen dos tipos de daño a largo plazo, las Heridas para daños corporales y las Consecuencias para daños correspondientes a las Esferas de Alma y Mente. Este tipo de daños, a diferencia del Estrés, no puede ser mejorado con tiradas de Recuperación convencionales, sino que se puede requerir de un periodo de tiempo mayor (desde un par hasta varias sesiones, dependiendo la gravedad) y también pueden existir daños permanentes.



Mientras que el Estrés en las Esferas aumentará la dificultad de todas las tiradas de Habilidad relacionadas, el daño a largo plazo sólo afectará tiradas de Habilidad que estén relacionadas con el daño en sí mismo; es decir que si se tiene una Herida en la mano sólo aumentará la dificultad de Habilidades que requieran de las manos, o si se tiene una Consecuencia de pánico al fuego sólo se obtendrá dificultad en dichas situaciones. Si el daño a largo plazo es considerable, también puede implicar que, en caso de tener éxito en una tirada de Habilidad relacionada, la tirada de Efecto sea con desventaja.

Los daños a largo plazo se obtienen de tres formas:

- Cuando el daño recibido es igual o mayor a la mitad de las casillas de Estrés disponibles. Es decir, si a le personaje le quedan 12 casillas de Estrés disponibles, y recibe un daño de 6 o más, este automáticamente se convertirá en una daño a largo plazo. Al suceder esto, se crea la Herida o Consecuencia y los puntos de daño se añaden a esta en lugar del Estrés de la Esfera.
- Cuando la narrativa lo justifica por ser un daño especialmente grave, esto lo definirá le Oráculo.
- Al recibir un daño, le jugadore puede decidir voluntariamente convertirlo en una Consecuencia o Herida en lugar de

aumentar el Estrés. Al hacerlo de esta forma sólo se recibirá la mitad del daño obtenido. Lo último, por supuesto, no aplica en caso de que el daño recibido sea igual o mayor a las casillas de Estrés disponibles.

El valor del daño a largo plazo puede aumentar en caso de que se repita un daño relacionado a este, y hay que considerar que también tienen una cantidad máxima de daño permitido.

## Heridas

Están divididas por partes del cuerpo y se vinculan a dichas Habilidades:

- Cabeza. Es la única Consecuencia de Cuerpo que afecta tiradas relacionadas con otra Esfera, perjudicando la Mente, la lógica, el raciocinio.
- Torso. Afecta tiradas de resistencia, fuerza, trepar, nadar, agilidad, etc.
- Manual. Afecta Habilidades que requieran del uso de las manos.
- Movilidad. Afecta Habilidades que requieran del uso de las piernas.

En el caso de las Heridas, si alcanzan el nivel máximo de daño implicará la incapacidad de dichas extremidades en el caso de Manual y Movilidad, o la Muerte en el caso de Cabeza y Torso.

## Protección

### Consecuencias

Aquí se consideran los daños a largo plazo de las Esferas de Alma y Mente, y se dividen en tres grupos: Menores, Moderadas y Mayores. Todas las Consecuencias iniciarán como Menores (a excepción que el daño inicial sea mayor al máximo de estas) y, en caso de se supere el máximo de daño que puede soportar aumentara de gravedad; es decir, si se tiene una Consecuencia con un daño de 3 y aumenta en 3, pasará de ser una Consecuencia Menor a una Moderada. En caso de que una Consecuencia Mayor llegue a su punto máximo, le personaje entrará en un estado de quiebre en donde puede perder la cordura, el control de sí mismo o ser perseguido por sus enemigos hasta el lichamiento.

Las Consecuencias pueden ser un tanto variadas, puesto que engloban dos Esferas, por lo que aquí ilustro algunos ejemplos que podrían aplicar: traumas, alucinaciones, desconfianza en sí mismo, desconfianza por parte de su grupo, enemistades, parálisis mental ante determinadas situaciones, incapacidad de diferenciar el bien y el mal, falta de control mágico, entre otros.

El último apartado de la Salud es la Protección, la cuál es simplemente una extensión de las casillas de Estrés disponibles que le personaje podrá utilizar para amortiguar el daño recibido. La Protección tiene una capacidad máxima de daño a recibir que definirá le Oráculo y generalmente no puede ser reparado una vez que se llega al límite.

Cada Esfera puede tener una Protección independiente, algunos ejemplos de protección son armaduras, pociones, confianza de un grupo, medicinas contra el dolor, efectos de un té relajante, entre otros.



## Habilidades y Talentos

Las Habilidades y Talentos que se pueden asignar a los personajes dependerá del diseño del juego que el Oráculo haya considerado adecuado para la historia, es decir, la gama de opciones disponibles puede variar si se trata de una ambientación realista y de terror, de superhéroes, ciencia ficción, fantasía medieval o cualquier otro tipo de universos posibles; esto se explora más a fondo en el apartado de la personalización del sistema.

Los Talentos son Habilidades especializadas que se crean a partir de ellas (el cómo se crean las Habilidades y Talentos se explica en el apartado sobre Crecimiento), por lo que tienen una mayor probabilidad de éxito, mientras que el valor máximo de las Habilidades es de 70%, el de los Talentos es de 95%.

Tanto Habilidades como Talentos están vinculadas a las Esferas y la dificultad de la tirada dependerá del estado de Salud y de otros factores que el Oráculo defina.

Para las tiradas de Habilidades y Talentos utilizarás 1d100 (los dos dados de diez caras, en donde uno representa decenas y el otro unidades) y el resultado deberá ser igual o menor a la puntuación para tener éxito. Es decir que si realizas una tirada de Habilidad de *combate*, donde el puntaje es 65 y obtienes 66 o más como resultado será un fallo.

## Dificultad

La dificultad se determina en base a dos razones, en primera instancia si el Oráculo determina que la situación particular amerita un aumento de dificultad, y segunda, dependerá del nivel de Estrés de la Esfera correspondiente; esto último se explica en la sección de Salud, por ahora sólo hace falta saber que existen 4 dificultades:

- Normal. El resultado debe ser igual o menor al valor de la Habilidad o Talento.
- Difícil. El resultado debe ser igual o menor a la mitad del valor de la Habilidad o Talento.
- Extremo. El resultado debe ser igual o menor a un quinto del valor de la Habilidad o Talento.
- Crítico. Sólo se obtiene éxito con un éxito crítico (01).

El valor de las Habilidades y Talentos siempre va en múltiplos de 5, y en caso de que la dificultad resulte en valores con decimales, estos se redondean hacia abajo; es decir, si la Habilidad de *correr* tiene un valor de 55 y está en dificultad Difícil (1/2), el valor resultado para tener éxito será de 27. Aquí una pequeña tabla para ejemplificar el funcionamiento de las dificultades:

	Normal	Difícil (1/2)	Extremo (1/5)	Crítico (01)
Saltar (65)	65	32	13	01
Telepatía (40)	40	20	8	01
Autocontrol (85)	85	42	17	01

Resultado	Valor
100	Fallo Crítico
99-96	Pifia
=< Hab.	Éxito Normal
=< 1/2 Hab.	Éxito Difícil
=< 1/5 Hab.	Éxito Extremo
05-02	Oportunidad
01	Éxito Crítico

Además de las probabilidades de éxito y fallo también existen resultados especiales, los peores y mejores resultados posibles que, consecuentemente, tendrán resultados especiales:

- 100, Fallo Crítico. Le jugadore obtendrá un fallo tal que le costará 3d6m (se tiran 3 dados de 6 caras y el resultado será el resultado medio, esto queda más claro en el apartado de Efecto) de Estrés en la Esfera correspondiente.
- 96-99, Pifia. Le jugadore obtendrá un fallo que le costará 3d4m de Estrés, pero ganará un PG (Punto de Giro).
- 02-05, Oportunidad. Además del resultado, se obtiene algún efecto positivo extra.
- 01, Éxito Crítico. Le jugadore obtendrá un éxito tal que obtendrá 3 PG.

En este sentido, los resultados posibles en una tirada de Habilidad o Talento son los siguientes:



### Tiradas competitivas

En la mayoría de las situaciones el éxito o fallo se determinará de acuerdo al resultado de una jugadore, sin embargo habrá momentos en donde una jugadore se enfrente a otre jugadore o a una PNJ (Personaje No Jugador, personificado por le Oráculo); en estas ocasiones ambas partes (o todas las partes involucradas) deberán hacer tiradas de Habilidad para determinar quién tiene éxito. En este caso podemos encontrar las siguientes situaciones:

1. Si ambas partes tienen fallo, ninguno consigue éxito.
2. Si una falla y la otra tiene éxito, el resultado es claro.
3. Si ambas partes tienen éxito, ganará quien tenga un mejor grado de éxito. Es decir, un éxito Difícil será superior a un Éxito Normal.
4. Si ambas partes tienen un nivel de éxito igual (dos éxitos difíciles, por ejemplo), el resultado será beneficioso para quien tenga un puntaje mayor en su Habilidad usada.
5. Si ambas partes tienen el mismo puntaje en la Habilidad, ganará quien tenga menos Estrés en su Esfera correspondiente.
6. Llegar a este punto será una cosa muy rara y poco usual, pero si ambas partes tienen un el mismo nivel de Estrés, ganará quien haya tenido el mejor resultado en los dados (el resultado más cercano a 01).
7. En el extrañísimo caso de que tengan además el mismo resultado, bueno... deberá haber una escena muy épica que haga justicia a tal minúscula probabilidad.

## Tiradas cooperativas

En caso de que dos o más personajes unan sus fuerzas y Habilidades para conseguir un objetivo común, todos los involucrados deberán hacer su respectiva tirada y se tomará el mejor resultado, a esto además se modificará en base a lo siguiente:

- Si alguno de los jugadores tiene éxito, beneficiará en 20 la tirada principal. Entonces, por ejemplo, si el mejor resultado fue un éxito de 55, y otro personaje tuvo éxito, el resultado final será de 35. Esto puede, eventualmente y de acuerdo a la situación, convertir un éxito normal en un éxito difícil o crítico.
- Si alguno de los demás jugadores tiene una Pifia, por otro lado, el resultado final se perjudicará en 20.
- Si alguno de los demás tiene un Fallo Crítico, el resultado se perjudicará en 30.

Los beneficios y perjuicios obtenidos ante Éxitos Críticos, Pifias y Fallos Críticos (Estrés obtenido y PGs) funcionan de forma normal en las tiradas colectivas, afectando únicamente a los jugadores que obtuvieron dicho resultado.

## Efecto

Muy bien, muy bien.. ya sabemos cuando tenemos éxito y fallo, pero ¿cómo se determina el daño o estrés causado y obtenido en un combate?

En muchos casos no hará falta hacer una tirada de Efecto, simplemente el determinar si tienes éxito o no en la Habilidad, pero cuando necesitamos determinar puntos de daño o estrés, contra un contrincante, otro jugador o algún artefacto que deseemos destruir, necesitaremos hacer una tirada de Efecto. Aquí es donde entra la siguiente mecánica de dados, en donde utilizaremos del d4 al d12.

En la tirada de Efecto se tirarán 3 dados de un mismo tamaño y el resultado será el valor intermedio en situaciones normales; si el Oráculo considera que en la situación de la tirada el jugador tiene una ventaja o desventaja, el resultado podrá ser el mayor o el menor, respectivamente.

Cuando se trata del Efecto de las Habilidades, el tamaño de los dados de Efecto se definirá de acuerdo al puntaje de la habilidad, si esta tiene 80 o más se usarán 3d8, si tiene 60 o más se usarán 3d6 y si tiene menos de 60 se usarán 3d4.

Habilidad	05 - 55	60 - 75	80 - 95
Efecto	3d4	3d6	3d8

El tamaño de los dados para la tirada de Efecto puede aumentar a 3d10 y 3d12 cuando la Habilidad o Talento se combina con el uso de algún recurso.

## Crecimiento

Tanto Habilidades como Talentos pueden ser creadas a lo largo de las partidas e ir mejorando su puntaje conforme a lo que el personaje avanza en la historia.

Las mecánicas de Crecimiento de los personajes están diseñadas para que las Habilidades que se mejoran sean aquellas que se usan, además de que tienen una curva de crecimiento que permite avanzar rápidamente al inicio y conforme se mejoran los puntajes se va haciendo más complicado alcanzar la perfección de las Habilidades. Esto da una sensación realista en la evolución del personaje, puesto que se asemeja más al cómo mejoramos nuestras Habilidades en la vida real.

Cada Esfera, Habilidad y Talento tiene dos pequeños recuadros marcados con una *F* y una *E*, los cuales deberán marcarse cada que el personaje tenga un fallo o un éxito en su tirada de Habilidad. Cuando se tengan las dos marcas se podrá hacer una Tirada de Crecimiento

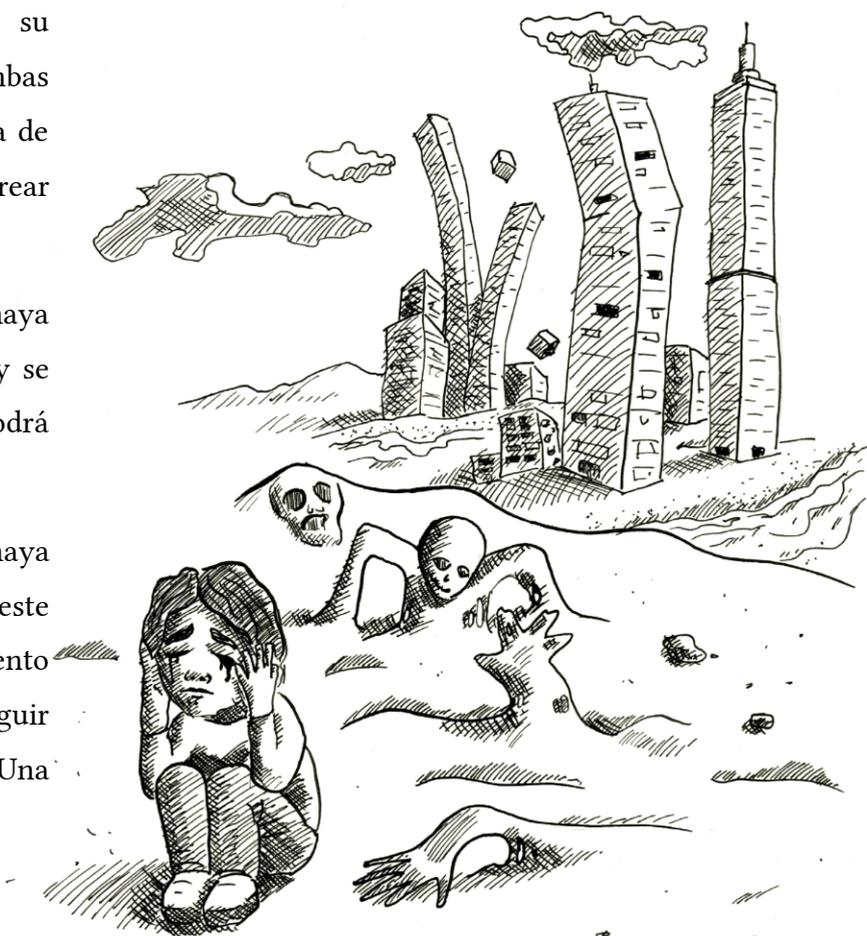
(normalmente al finalizar la partida), para esta tirada se utilizará 1d100 y el resultado deberá ser igual o mayor a la puntuación para tener éxito, en caso de fallo se borrarán ambas marcas y no habrá Crecimiento (si el Oráculo lo considera pertinente, puede no ser necesario borrar las marcas en caso de fallo).

El Crecimiento permite mejorar la puntuación, crear una Habilidad o crear un Talento; para esto hay que tomar en cuenta unas consideraciones:

- Si se tiene éxito en la Tirada de Crecimiento en una Habilidad o Talento, esta mejorará su puntuación en 5, 10 o 15, dependiendo de la personalización del juego que el Oráculo haya establecido.
- Las Esferas no pueden mejorar su puntuación, cuando se marcan ambas casillas y se tiene éxito en la Tirada de Crecimiento el jugador podrá crear una nueva Habilidad.
- En caso de que una Habilidad haya alcanzado su máximo puntaje (70) y se tenga éxito en su Crecimiento, se podrá crear un nuevo Talento.
- En caso de que un Talento haya alcanzado su máximo puntaje (95) este ya no tendrá ningún tipo de crecimiento posterior, por lo que no hará falta seguir marcando éxitos o fallos. Una

personalización del sistema que el Oráculo podría implementar es que, en caso de marcar las casillas y tener éxito en lo que normalmente sería la tirada de Crecimiento, el personaje obtenga una determinada cantidad de PGs.

- Cuando se crea una nueva Habilidad o Talento, esta deberá estar relacionada a la Esfera o Habilidad por la cuál se creó, e iniciará con una puntuación igual o igual más 5 o 10 puntos de la misma.
- El crear una Habilidad o Talento puede requerir pagar PGs.



## Recursos

Los Recursos son todos aquellos elementos externos que le personaje tenga y que puedan ayudarle en sus acciones, estos pueden ser armas, medicina, pociones, herramientas, dinero, libros, etc. Los Recursos pueden poseer los siguientes atributos:

- **Tamaño.** En algunas ocasiones podrá ser útil determinar el tamaño de los Recursos para saber qué tantos se pueden llevar o si estos implican algún inconveniente.
- **Usos.** Algunos Recursos no son infinitos y marcarán la cantidad de usos restantes que le quedan antes de que estos se terminen.
- **Efecto.** Representa la bonificación que tendrá una tirada de Efecto al utilizar este recurso, cada casilla representa un aumento de tamaño de los dados de Efecto. Esto quiere decir que si una tirada de Efecto consta de 3d6m y el Recurso tiene un Efecto de +1, +2 o +3, el Efecto final de la tirada será de 3d8m, 3d10m o 3d12m, respectivamente. En caso de que el Efecto sobrepase 3d12m una vez bonificado con algún Recurso (por ejemplo que el Efecto de la Habilidad sea de 3d10, y el valor del Recurso sea de +2), la tirada será con Ventaja, es decir que se tirará 3d12a (se tiran 3d12 y se obtiene el resultado más alto).
- **Costo.** En ocasiones un Recurso puede requerir el gasto de algún otro Recurso o aspecto para ser utilizado, como puede ser combustible, baterías, PGs, puntos de magia, sangre, etc.

Estos atributos son opcionales, algunos Recursos los usarán todos, algunos uno o dos y algunos ninguno, dependerá del tipo de Recurso y de la personalización del sistema que haya hecho le Oráculo.



## Giros

Ya vimos que Quimera permite personalizar Habilidades y Talentos, sin embargo en donde realmente se oculta el potencial de la personalización del sistema es en los Giros, puesto que permite crear y modificar las reglas del sistema para adaptarse lo mejor posible a las distintas ambientaciones y universos que deseen jugar.

Los Giros generalmente se diseñarán al inicio de la campaña o historia, aunque pueden modificarse a lo largo de esta. Estos pueden estar diseñados para aplicar de igual manera a todos los personajes, aplicar específicamente a un Arquetipo, Especie o rol de personaje, o aplicar exclusivamente a un personaje por su trasfondo o experiencia.

Cabe mencionar que no es necesario diseñar o utilizar Giros para poder jugar y disfrutar de Quimera, sin embargo permite explotar el potencial del sistema y darle un sabor único a cada historia.



Los Giros son situaciones en las que se modifica el curso de lo que sucede, puede haber cuantos sean necesarios y se componen de un Costo y un Efecto. Ligado a los Giros tenemos los Puntos de Giro, o PG, que sirven como moneda de intercambio para pagar el Costo del Giro; sin embargo el Costo no debe ser necesariamente pagado en PG, puede ser algún otro tipo de acuerdo o se puede incluso diseñar un tipo de puntos adicional si es necesario.

A este punto los Giros pueden sonar un tanto confusos, por lo que mejor lo ilustraré con algunos ejemplos del cómo se pueden diseñar los Giros:

- Las tiradas de Recuperación pueden requerir pagar un PG si es que no se dio la Recuperación de forma narrativa.
- Le jugadore podría pagar un PG para obtener una Tirada de Efecto con Ventaja y quedarse con el mayor resultado en lugar del medio.
- Le jugadore podría pagar dos PGs para repetir una Tirada de Habilidad en caso de fallar.
- Le jugadore podría pagar dos PGs para crear/encontrar un Recurso específico.
- Le jugadore podría optar por aumentar la dificultad de la Tirada de Habilidad a cambio de obtener una Tirada de Efecto con ventaja en caso de éxito.
- Le jugadore podría optar por aumentar en 2 su Estrés a cambio de repetir una Tirada de Habilidad.
- Le jugadore podría pagar un PG cada que utilice una Habilidad telepática.
- Los jugadores podrían cambiar dos PGs por diez puntos de magia, que les son necesarios para utilizar Habilidades mágicas.
- Un jugadore podría pagarle un PG a otro jugadore para que su personaje realice una acción determinada.
- Un jugadore puede pagar 15 PG para crear un nuevo Giro.

Estos son tan sólo unos ejemplos que, espero, puedan ayudar a mostrar el potencial que tiene el incluir Giros en el diseño del juego, esto se explora más a profundidad en el apartado de la Personalización del sistema.

## Guía para le Oráculo

Ey tú... chht, chht.. sí, tú, te hablo a ti, Oráculo. Ha llegado el momento de explorar un poco de lo mucho que puedes hacer con este sistema, en este capítulo verás algunos consejos sencillos para la gestión de las partidas y también lo más especial de este sistema: el cómo modificarlo según tus gustos y necesidades.

Por supuesto que también puedes leer este apartado si eres jugadore y te interesa aprender más sobre el sistema, sin embargo si leíste lo demás será más que suficiente para que empieces a jugar. En las siguientes páginas encontrarás recursos de utilidad para le Oráculo, para que le sea lo más sencillo y compresivo posible el sistema, cómo enfrentarlo a sus jugadores y cómo adueñarse de él para crear su propia versión de Quimera.



## Creando oposición

Cuando un personaje se enfrenta a otro personaje el desenlace se definirá de acuerdo al resultado de los dados y a los valores que cada uno tenga en sus hojas de personaje, pero existirán momentos en donde se enfrenten a un personaje no jugador (PNJ) gestionado e interpretado por el Oráculo. En estos casos no existe una hoja de personaje con valores de Habilidad con los cuales comparar el resultado de le PNJ.

En estos casos es útil contar con valores base que puedan servir como marco de referencia para determinar el valor de la tirada, para esto tenemos la siguiente tabla:

Habilidad de le PNJ	Valor de Habilidad
Sin experiencia	25
Principiante	40
Normal	55
Competente	70
Maestría	85
Leyenda	95

## Dificultad, Ventajas y Desventajas

Ya sabemos que la dificultad de las tiradas depende del Estrés del personaje, pero este no es el único factor. La dificultad en las tiradas de Habilidad también podrá aumentar si la situación es especialmente complicada. En caso de que el personaje tenga ya una dificultad aumentada por Estrés, la dificultad de la situación será sumada a esta.

Ahora bien, se ha hablado de las Ventajas y Desventajas en las tiradas de Efecto, pero no se ha mencionado mucho del cuándo se generan estas situaciones, y esto tiene una razón: la flexibilidad narrativa. Al final, depende de muchas situaciones el determinar cuándo un personaje tendrá un resultado más o menos favorable en sus acciones, sin embargo, aquí hay algunas situaciones que pueden tomarse como marco de referencia:

- Cuando el personaje usó alguna Habilidad que está relacionada a un daño a largo plazo, la tirada de Efecto será con Desventaja.
- Tener Estrés sólo generará Desventaja si el valor del Estrés es igual o mayor a 15.
- Utilizar un Recurso no genera Ventaja, puesto que ya mejora el tamaño de los dados de Efecto. La única situación en

donde genera Ventaja es si se ha alcanzado el máximo tamaño de los dados de Efecto, es decir, si se usa un Talento se tendrá un efecto de 3d8m, y si este se combina con un Recurso de valor +3, la tirada de Efecto será de 3d12a.

- Situaciones específicas pueden generar Ventaja, como son atacar de manera sigilosa y sorpresiva a un enemigo, planificar con antelación el desmantelamiento de un aparato, obtener inspiración o motivación por parte del grupo o un ritual, etc.
- Las tiradas cooperativas generan ventaja siempre.

## Personalizando Quimera

Ha llegado el momento de personalizar el sistema de acuerdo a las necesidades de tu historia... no te preocupes, es más sencillo de lo que parece. Tan sólo hay un par de cosas de cosas que debes tomar en consideración para poder hacer las mejores modificaciones posibles, para esto te planteo que respondas a las siguientes preguntas:

- ¿Qué tan larga será la historia que jugarás con tus amigos? ¿Será una única partida (*one-shot*)? ¿Quizás una campaña corta de un par de sesiones?

¿Puede durar algunos meses? ¿O tal vez sea una campaña que puede durar algunos años de aventura, terror y diversión?

- ¿Qué tipo de personajes habrá en esta historia? ¿Serán humanos? ¿Habrá otras especies? Y en caso de haberlas, ¿Qué las diferencia de las demás?
- ¿En qué tipo de universo se ambientará? ¿Existirá la magia? ¿Quizás superpoderes?
- ¿Qué género narrativo utilizarás? ¿Quieres una campaña épica de aventuras y éxitos inolvidables? ¿O quizás una historia llena de terror y el suspenso de saber que cada tirada puede significar la diferencia entre la vida y la muerte?

Una vez que tengas claridad con respecto a esto, creo que estás listo para diseñar tu propia versión del juego. Recuerda, lo escrito acá es no más que una guía, al final quién modifica el juego eres tú.

## Modificaciones para historias de diferente duración

Si vas a jugar una historia de una sola partida no tiene caso preocuparse por el Crecimiento mientras que, por otro lado, si piensas estar algunos meses o años adentrándote en una

historia puede resultar frustrante que el Crecimiento del sistema no sea satisfactorio, justo o balanceado. Es por esto que establecer buenas mecánicas de crecimiento puede resultar complicado, algunos sistemas optan por dar puntos de experiencia que le jugadore usará para mejorar las habilidades deseadas (lo cuál puede resultar en personajes irreales con habilidades superdesarrolladas sin coherencia con su trasfondo y desarrollo, o en una accidental mala administración de puntos de experiencia por parte de le Máster del juego), establecer Hitos que se otorgan en momentos relevantes de la historia o hay incluso algunos sistemas que optan por no tener mecánicas de crecimiento en absoluto.

En *Quimera* el Crecimiento depende completamente de la cantidad de veces que les jugadores tengan éxitos y fallos y, por consiguiente, de la cantidad de veces que se vean en la necesidad de hacer tiradas de Habilidad. En este sentido, el largo de la campaña marcará una gran diferencia en cuánto puede crecer o no un personaje: mientras que en una campaña larga los personajes crecerán mucho, en una corta o mediana el cambio será apenas visible. Esto puede conducir a mucha insatisfacción por parte de le jugador, y es por eso que en *Quimera* los valores iniciales para personajes, así como la gestión del crecimiento deberá depender del tiempo estimado de la historia a jugar.

## Creación y evolución de personajes

Después de que le jugadore haya definido los atributos subjetivos de su personaje será tiempo de comenzar a asignar valores al resto de los atributos en la hoja de personaje, y para esto iniciaremos con la asignación de puntos en las Esferas. Cada jugadore podrá distribuir 90 puntos entre las 3 Esferas siendo 40 el máximo que cada una puede tener; los siguientes son algunos ejemplos de distribución de puntajes en Esferas:

Alma	Mente	Cuerpo
30	30	30
20	40	30
25	25	40
35	35	20
40	10	40

Hay que recordar que los puntajes siempre irán en múltiplos de 5 y que el valor de las Esferas no podrá aumentar a lo largo de las campañas. Lo que sí podrá hacer le jugadore, en caso de considerarlo necesario, será intercambiar total o parcialmente los puntos de sus Esferas, es decir sumar a una Esfera la cantidad exacta que le resta a otra.

Ahora bien, considerando las diferencias que se deberían tomar en cuenta para las distintas duraciones de las campañas, hay varios valores que serán mucho más versátiles a la hora crear los personajes y de ver su evolución:

- La cantidad inicial de Habilidades
- Los puntajes de dichas Habilidades
- Cantidad inicial de Talentos
- Puntajes de dichos Talentos
- Cantidad y Efecto de Recursos iniciales
- El costo de crear Habilidades y Talentos
- La cantidad de puntos que aumenta una Habilidad o Talento al tener éxito en las tiradas de Crecimiento.

Las configuraciones que se le puede dar a estos valores son muchas, y al final dependerá mucho de lo que cada Oráculo busque para su partida o campaña, sin embargo aquí he creado una pequeña tabla con valores que pueden servir como referencia.

	Una sesión	2 -4 semanas	2 – 6 meses	6 – 12 meses	1 año o más
Habilidades (35)	2-4	2-3	2	1	1
Hab. (45)	4	4	3	3	3
Hab. (55)	3	3	3	3	2
Hab. (65)	2	2	2	1	1
Talentos (75)	2	1	1	0	0
Tal. (85)	1	1	0	0	0
Recursos (+1)	3	2	2	0-2	0-2
Rec. (+2)	2	1	0	0	0
Rec. (+3)	1	0	0	0	0
Costo al crear Habilidades	No aplica	Gratis	Gratis	1 PG	2 PG
Costo al crear Talentos	No aplica	Gratis	1 PG	2 PG	3 PG
Puntos de Crecimiento	No aplica	20	15	10	10

La tirada de Crecimiento en Habilidades y Talentos se consigue normalmente una vez que se ha podido marcar ambas casillas (éxito y fallo) y pagado el costo en caso de aplicar, sin embargo una opción que le Oráculo puede implementar es que se pueda realizar la tirada de Crecimiento tan sólo teniendo una de las dos casillas marcadas, en cuyo caso el Crecimiento sería igual a la mitad del puntaje pero pagando el total del costo en caso de aplicar.

Esta propuesta de la distribución de puntajes se adapta bastante a géneros narrativos y ambientaciones realistas, dramáticos, de suspenso o terror y de ciencia ficción. Sin embargo, en caso de que le Oráculo busque generar un ambiente más relajado, con éxitos asombrosos y habilidades espectaculares, estos valores podrían modificarse para hacerle la tarea un poco más fácil a los jugadores, lo cual podría quedar perfecto para algunas partidas de superpoderes, fantasía medieval, exploración o ciencia ficción y aventura.

## Diseño de Habilidades y Talentos

Como ya sabes, Quimera está pensado para adaptarse a distintas ambientaciones, pero seguro ya te encuentras cansado de leerlo y sinceramente yo estoy cansada de escribirlo, así que para no hacer el cuento largo sólo te diré

que el diseño de Habilidades y Talentos que tu historia ofrezca a los jugadores dependerá primordialmente de la Especie del personaje, así como del argumento de la historia.

A continuación te muestro algunos ejemplos de Habilidades y Talentos que pueden establecerse; sólo recuerda, échale imaginación:

### Humanes comunes y corrientes

Bueno, tus jugadores no jugarán humanos comunes y corrientes, seguro serán valerosos o se encontrarán en situaciones que pocos han podido vivir.. o quizás sí lo sean, quién soy yo para juzgar, es tu juego.

#### **Habilidades:**

Artes, Audacia, Autocontrol, Atletismo, Carisma, Conducir, Conocimiento, Conocimiento académico, Contactos, Construcción, Destreza, Disparar, Empatía, Engañar, Fuerza Bruta, Investigación, Intimidación, Percepción, Pelear, Provocación, Razonamiento Lógico, Reparación, Robar, Sigilo, Voluntad.

#### **Talentos:**

Actuación, Artes marciales, Conducción en carreras, Creación de trampas, Detectore de mentiras, Electrónica, Francotiradore, Hackear, Improvisación de armas, Investigación Forense, Manipulación, Maratón, Parkour, Psicología, Seducción, Suplantación de identidad.

## Superhumanes

Al final no sé si estarán en el bando del bien o si se convertirán en supervillanes, así que sólo les nombraré superhumanes.

**Habilidades:** Atravesar paredes, Metamorfosis, Control de elementos / energía, Curación acelerada, Invisibilidad, Leer mentes, Magnetismo, Piel de piedra, Rayo láser, Respiración bajo el agua, Supergilidad, Súper fuerza, Súper velocidad, Telekinesis, Telepatía, Vuelo.

**Talentos:** Científique genie, Conocimiento enciclopédico, Control mental, Hiperfuerza, Maestro de combate, Metamorfosis, Piel de acero, Telequinesis avanzada, Teletransportación, Vuelo hipersónico.

## Transhumanes

La tecnología ha avanzado, las ciudades son enormes masas de luces, acero y cables, y las personas tienen acceso a implantes corporales, constante conexión con la súper-internet y los cyberpunks dominan los barrios peligrosos.

**Habilidades:** Agilidad aumentada, Comunicación cibernética, Conducción avanzada, Cuerpo blindado, Disparo preciso, Hackeo rápido, Infiltración en sistemas,

Manipulación de drones, Mejora sensitiva, Reflejos mejorados, Resistencia física, Súper fuerza.

**Talentos:** Cirujane cibernétique, Especialista en armamento, Especialista en biometría, Especialista en nanotecnología, Implantes metralleta, Francotiradore élite, Hácker maestro, Psicoanalista, Técnico en camuflaje.

## Brujes y Hechiceres

¿Por qué no terminar con un clásico de clásicos? exploremos algunas Habilidades y Talentos que se pueden dar en ambientaciones en donde la magia existe.

**Habilidades:** Alquimia básica, Adivinación, Canalización de energía, Conjuración de elementales, Conocimiento arcano, Detección de magia, Pociones curativas, Ilusiones, Invocación menor, Maldición, Manipulación de sombras, Necromancia básica, Protecciones mágicas, Rituales de sellado, Visión arcana.

**Talentos:** Alquimista maestro, Conjuración de Demonios, Control mental, Defensa contra las artes oscuras, Encantación de objetos, Exorcismo, Ilusiones complejas, Manipulación del tiempo, Necromancia avanzada, Telepatía, Transmutación avanzada.

## Diseñando Giros y Atributos especiales

Ahora sí, has llegado al último apartado de la personalización del sistema y es aquí en donde encontrarás más libertad creativa. Como ya sabes, los Giros te permitirán no sólo modificar el funcionamiento de Quimera, sino que también podrás crear tus propias reglas y mecánicas de acuerdo a tus necesidades.

Entender los Giros no es tarea compleja, al final sólo se trata de una mecánica de intercambio en donde los Puntos de Giro (PG) pueden, o no, ser la moneda de cambio. Un Giro consiste en un costo y un efecto, y este mecanismo se integrará al resto del sistema. Para no hacer el discurso largo y mostrarte lo sencillo que puede ser te dejo una tabla con múltiples ejemplos de cómo los Giros se pueden implementar, tanto usando los PGs como usando otros atributos:

Giro	Costo	Efecto	Explicación
Bonificador en tirada de Habilidad	-1 PG	+ 15 (hab)	La dificultad de la habilidad se beneficia en 15 puntos
Bonificador en tirada de Efecto	-3 PGs	Efecto con ventaja	El resultado de Efecto será el mayor de los tres dados
Tirada de Recuperación	-1 PG	+1/3dTm	Se recupera 1 en caso de fallo y 3dTm en caso de éxito (dependiendo del Efecto y Recursos)
Repetir tirada de Habilidad	-2 PGs	Repetir tirada	No hace falta explicación, ¿o sí?
Encontrar algún recurso deseado	-4 PGs	+1	Se obtiene un recurso limitado con Efecto +1
Bajar Salud para ganar PG	-1d4	+1 PG	Se aumenta el Estrés en 1d4 y se gana 1 PG
Obtener puntos de magia	-1 PG	+5 PM	Se consiguen 5 Puntos de Magia (PM)
Hechizo Elemental	-1 PM	Hechizo de preferencia	Se paga un PM para evocar un hechizo
Bajar Salud para ganar ventaja	-1d4	Efecto con ventaja	Se aumenta el Estrés en 1d4 y se obtiene una tirada de Efecto con ventaja
Recuperación de daño a largo plazo	-3 PGs	+1/3dTm	Se obtiene una tirada de Recuperación, con las mismas mecánicas, aplicada al daño a largo plazo

Seguro te habrás preguntado de dónde saqué eso de los Puntos de Magia.. bueno, si recuerdas, la hoja de personaje cuenta con algunos atributos vacíos (dos campos de texto y un contador de puntos), es ahí en donde puedes sacar provecho de estos, simplemente es cosa de poner imaginación.

Ok, ya viste que con los Giros puedes modificar aspectos como las Habilidades, Tiradas de Recuperación, bonificadores y incluso crear tus propios Puntos personalizados, pero.. ¿y qué tal si lo llevamos un poco más allá? Aquí te dejo un par de ideas:

- **Mecánica de Hitos:** Algunos sistemas cuentan con una mecánica de Hitos, en donde, cuando le personaje logra uno de sus objetivos, obtiene una recompensa o crecimiento grande. Puedes utilizar los Atributos Subjetivos de Motivación, ‘¿Qué ha logrado?’ y/o los Atributos Libres (los que puedes definir tú) para esto. ¿Y qué tal si, cuando le personaje logre un Hito, obtenga como recompensa algo muy deseado, cree inmediatamente un Talento u obtenga permanentemente ventaja en sus Tiradas de Efecto de determinada Habilidad?
- **Atributos Sociales:** Los Atributos Libres podrían utilizarse para hacer un listado de los Atributos Sociales con los que cuenta un personaje, estos pueden ser aspectos como Roles (a qué se dedica,

qué función cumple), Estatus, Influencia, Linaje, Amistades/Enemistades, etc. Y dependiendo del Atributo, le Oráculo determinaría si la Tirada merece un aumento o disminución de dificultad, por ejemplo.

- **Número de la Suerte:** En las tiradas con d100 se utilizan dos dados, uno para decimales y otro para unidades; si bien el resultado se calcula con ambos también es cierto que el éxito o fallo dependerá mucho más del dado de decimales. ¿Y si cambiamos un poco esto? ¿Qué tal si cada personaje tiene un Número de la Suerte que vaya del 0 al 9 y que, cuando el resultado del dado de unidades sea igual a este número, el resultado total de la tirada de Habilidad tenga una bonificación de 10 o 15 puntos? Pongamos un ejemplo: le personaje tiene como número de suerte 7 y en una Tirada de Habilidad obtuvo un fallo con 67; sin embargo el dado de unidad es igual a su Número de la Suerte, por lo que el resultado final obtuvo un bonificador de 15 puntos y consecuentemente obtuvo un éxito con 52.
- **Número de la Mala Suerte:** No hace falta mucha explicación, puede servir como complemento al Giro del Número de la Suerte.

## Hojas de personaje

Ahora sí, ya tienes todas las herramientas para sacarle provecho lo más posible a este sistema que he diseñado para que tú, yo y muchas personitas más pasen largas tardes y noches riéndose, comiendo botanitas, escuchando lo más profundo e inenarrable de la psique humana y venciendo a las más terribles creaturas.. o quizás invitarlas a comer con ustedes, eso ya no está en mis manos.

En <https://lunati.ca/rol/quimera> encontrarás las hojas de personaje en sus versiones para imprimir y para uso digital (formato rellenable). Si vas a usar la hoja rellenable te recomiendo usar, aunque sea la primera vez, el editor de PDFs *Adobe Acrobat* (esto no es un comercial, ojalá me pagaran), pues es el único lector de PDFs que he encontrado que detecta el campo del centro de la hoja de Quimera y que te permite añadir una chula imagen de tu personaje.

Ahora sí, eso es todo, suerte con los dados y sácale provecho a esas pifias.



**NOMBRE**

**IDENTIDAD / ARQUETIPO**

**GÉNERO**

**EDAD**

**ESPECIE**

**PERSONALIDAD**

**MOTIVACIÓN**

¿CUÁL ES SU ORIGEN?

¿QUÉ LE CAMBIÓ LA VIDA?

¿QUÉ HA LOGRADO?

FORTALEZAS

COMPLICACIONES



**SALUD**

**PROTECCIÓN**  1 2 3 4  5 6 7 8  MAX

<b>ANSIEDAD</b>	<b>MIEDO</b>	<b>PÁNICO</b>	<b>DELIRIO</b>
1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14	15 16 17 18 19	20
NOR	DIF	EXT	CRT

**ALMA**

**PROTECCIÓN**  1 2 3 4  5 6 7 8  MAX

<b>CONFUSIÓN</b>	<b>BLOQUEO</b>	<b>PARÁLISIS</b>	<b>COLAPSO</b>
1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14	15 16 17 18 19	20
NOR	DIF	EXT	CRT

**MENTE**

**PROTECCIÓN**  1 2 3 4  5 6 7 8  MAX

<b>FATIGA</b>	<b>DOLOR</b>	<b>CONMOCIÓN</b>	<b>AGONÍA</b>
1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14	15 16 17 18 19	20
NOR	DIF	EXT	CRT

**CUERPO**

*bettes obscurissima illustratur successu et defectu inopinato fortuiti. Cabe ab aliis et a te ipsa.*



**INTEGRIDAD**

**CAPACIDAD**

**HERIDAS**

**MOVILIDAD**

**MANUAL**

**TORSO**

**CABEZA**

**CONSECUENCIAS**

**MAYOR**

15 ↑

**MODERADAS**

10 ↑

10

**MENORES**

5 ↑

5

5



# HABILIDADES

MÁX 70%

F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box

**ALMA**

F  
E

**MENTE**

F  
E

**CUERPO**

F  
E

NOR DIF EXT EF

10	5	2
15	7	3
20	10	4
25	12	5
30	15	6
35	17	7
40	20	8
45	22	9
50	25	10
55	27	11
60	30	12
65	32	13
70	35	14
75	37	15
80	40	16
85	42	17
90	45	18
95	47	19

3D4

3D6

3D8

# TALENTOS

MÁX 95%

F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box
F	Hexagon	Box
E	Hexagon	Box

# RECURSOS

TAM. USOS

EFECTO COSTO

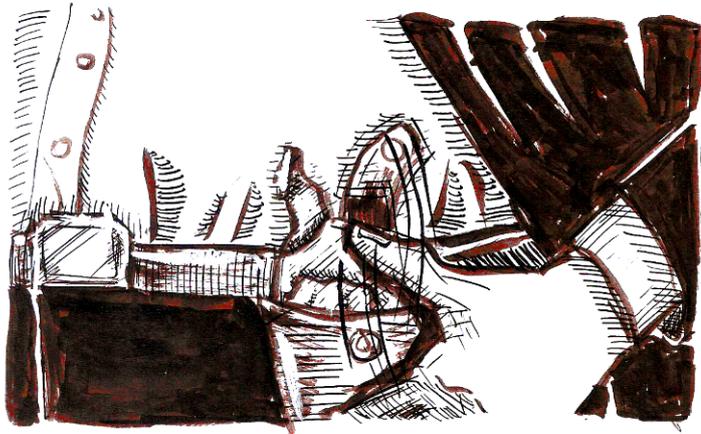
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box
Box	Box	+1	+2	+3	Box

# GIROS

Box	Box	Box	Box
COSTO	Box	EFECTO	Box
Box	Box	Box	Box
COSTO	Box	EFECTO	Box
Box	Box	Box	Box
COSTO	Box	EFECTO	Box
Box	Box	Box	Box
COSTO	Box	EFECTO	Box
Box	Box	Box	Box
COSTO	Box	EFECTO	Box



# Quimera



Quimera