

Criaturas: El GM debe construir los personajes no-protagonistas, sus intenciones, habilidades y apariencias, a partir de la historia a jugar. Por encuentro, máximo, 1 protagonista enfrenta 1 enemigo de su nivel.
 1/2 nivel: 2 daño, 1d4 PV // 1 nivel: 4 daño, 1d8 PV // 2 nivel: 6 daño, 1d10 PV // 3 nivel: 8 daño, 1d12 PV // 4 nivel: 10 daño. 2d8 PV // 5 nivel: 12 daño. 2d10 PV // 6 nivel: 14 daño, 2d12 PV.



Posibles historias:

Una amenaza externa // Un conquistador quiere ocupar las ruinas // Gusanos robaron el cristal // Insectos zombis ocupan el laboratorio // Los cuervos quieren revertir el tiempo // El generador cuántico ha sido robado // Les han traicionado // El secreto del lago debe ser descubierto // Túneles claustrofóbicos excavados por hormigas con hongos alquímicos raros.

Alejandro PDL

TERROR ZOO-LÓGICO



fallen, después. El juego, además, emplea 4 distancias abstractas: Inmediato, Cercano, Lejano y Distante.

>Cada vez que los protagonistas cumplan su misión (grupal o individual) subirán de nivel. El GM define cuando ocurre. Al subir de nivel, los protagonistas lanzan 1d20. Si el valor es superior a su atributo primario (de acuerdo al arquetipo), sube 1 punto en dicho atributo.

>Un turno de combate tiene una duración abstracta de 5 segundos. Se puede realizar 1 acción por turno. Además, en combate, cada protagonista se puede mover a un punto 'cercano' como parte de su acción. Cada acción de combate requiere un lanzamiento por atributo. Uso de arcos MOC, espadas SUS, y pistolas CLA. Si es exitoso, se determina el número de daño realizado de acuerdo al arma empleada. Si un protagonista no usa armas, hará 1d4 puntos de daño a su enemigo (+2 si SUS >15).

Cuando un protagonista es reducido a cero

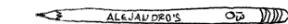
¿Qué es un juego de rol?

Son juegos en donde los participantes interpretan roles, con el fin de habitar una historia de manera colectiva. Una sesión es una invitación a co-elaborar mundos, las reglas son los principios comunes que permiten componer una experiencia.

Nada define cuando se gana y algunos dicen que nunca se gana. Cada grupo tiene una serie de orientaciones e intenciones las cuales definirán el tipo, el tono y la forma de las historias que pueden contarse.



>Lo que el jazz es a la música clásica, los juegos de rol lo son a la cuentería.



>Lo único que necesitas es un set de dados poliédricos, lápiz, papel, cuatro o cinco jugadores, y dos o tres horas para jugar.

4. Mutaciones:

ahora, lanza dos veces 1d12 para definir las mutaciones del protagonista:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. Alas - volar | 7. telepatía |
| 2. Magnético | 8. +2 moción |
| 3. 1d6 piernas - Mov x2 | 9. 1d4 brazos - At x 2 |
| 4. electrolocalización | 10. 1d12 ojos - Cla +1 |
| 5. +2 sustancia | 11. Púas - Sus +1 |
| 6. 1d6 tentáculos- Moc+1 | 12. cola prensil - Moc+1 |

5. **Trasfondo:** escribe su nombre y su origen. ¿Qué le motiva? ¿A qué se dedica? Siempre que hagas un lanzamiento por alguna habilidad relacionada con tu trasfondo, tendrás ventaja.

6. **Puntos de vida:** todos los protagonistas empiezan con 1d10 de vida. Si la sustancia es menor a 8, reduce -2. Si es mayor a 13, +2.

7. **Idiomas:** los humanos del siglo 34 hablaban tres idiomas diferentes: publicista, político, y científico. Hoy, no hay un idioma común. Si claridad >13:1, 13-16: 2, 16<: 3.

8. **Equipo:** los protagonistas empiezan con dos objetos ordinarios y uno común.

Jugadores y personajes

Hay dos tipos de jugadores: el Game Master (GM), quien se encarga de proponer la historia, el ambiente, y de dar vida a todo lo que no sea un protagonista. Estos últimos, interpretados por el resto de jugadores, interpretan un rol y buscan cumplir sus objetivos dentro de la historia.



>Al empezar una historia, cada jugador debe crear su protagonista, siguiendo estos pasos. A diferencia de otros juegos de rol, en "Terror Zoológico" no hay clases, razas o magia. Hay trasfondos y mutaciones.

1. **Atributos:** Lanza 4 dados de 4 caras (4d4) para determinar el valor de los cuatro atributos. Entre más alto sea el valor, el protagonista tendrá más de este atributo.

A modo de introducción

Tendría 11 años cuando escribí mi primer juego. Santi, Pinzón y yo lo jugábamos en la ruta del bus, una hora y media al día en la que eramos súper héroes y vampiros. En la Cali (Colombia) de los noventas, solo teníamos fotocopias y a foros online. Por eso nuestros juegos terminaban siendo reinventones -'hacks' como hoy le llaman. El mío, además, tenía reglas memorizables y que usaban pocos dados, para que pudiéramos jugarlo mientras el bus rodaba. Nuestras aventuras no tenían fin, más bien, tenían pausas: cuando el bus iba muy rápido, cuando la acompañante no nos dejaba jugar más, cuando Pinzón llegaba a su casa.

Este librito es el juego que mi yo de cuarto de primaria imaginaria. Es un 'hack' que, aunque aun no lo he probado, puede ser jugado en un vehículo en movimiento -rápido, generativo y dinámico.

puntos de vida, está inconsciente y no puede realizar acciones. Cuando esté fuera de peligro, el protagonista debe lanzar en la siguiente tabla para determinar que le sucede:

1. En pie, nada.
2. Aturdido (-1 CLA)
3. Fractura (-2 SUS)
4. Rotura (-2 MOC)
5. Desfigurado (-2 CAR)
6. Muerto

Con un día de descanso, un protagonista recupera 1d6 puntos de vida. Las lesiones se recuperan en 1d4 en semanas. Se puede usar una armadura para absorber el daño total de un ataque durante un combate (se daña, luego).

Armas, dinero y equipos

>En este mundo no hay tiendas ni dinero, y todo el comercio funciona por trueque. Un objeto raro por dos comunes. Ejemplos:

Ordinarios	Comunes	Raros
1. Linterna	1. Espada (1d6)	1. Espada larga (1d8)
2. Libro	2. Arco (1d6)	2. Rifle (1d10)
3. 1lt agua	3. Maza (1d8)	3. Laser (1d12)
4. Mochila	4. Armadura (1)	4. 1lt Agua fresca

El mundo 4015

Despiertas atado en un laboratorio subterráneo, donde una especie de plantas carnívoras cultiva mamíferos para su consumo. O tal vez estas intentado robar un generador eléctrico para tu comunidad anarco-zariguella. El mundo de "Terror Zoológico" es oscuro pero absurdo. El futuro no fue lo prometido. Sobre la superficie del planeta, la vida se extinguió. Hoy, la tierra es un desierto. Hace miles de años, los humanos crearon complejos sistemas subterráneos, con laboratorios y viviendas, antes de extinguirse. Lo único que queda son rumores, túneles, y tecnología; los tres pilares que animan la competencia por la supervivencia entre diferentes formas inteligentes de vida. Aquí y allá se han formado comunidades de especies mutantes, ciudades enteras fuera del radar -pero muy cerca de los manantiales subterráneos de agua.



Reglas del juego



Toda acción que un protagonista intente realizar y que pueda fracasar se resuelve mediante una prueba de atributo. Para tener éxito en dicha prueba, un jugador debe obtener un resultado inferior al valor de su atributo en una tirada de un 1d20. Los enemigos no realizan pruebas - un protagonista debe evitar sus ataques. Si el jugador saca un 1, obtiene una segunda acción exitosa adicional. Si saca un 20, el GM determina un perjuicio.

Un GM puede decidir que una determinada acción tiene una mayor o menor probabilidad de éxito. En ese caso pedirá al jugador lanzar un d20 adicional cuando realice la prueba - con ventaja se usa el menor de los resultados y con desventaja, la mayor.

En "Terror Zoológico" no hay turnos, excepto en combate. El orden del combate se define con una prueba de Moción, los que tengan éxito actúan antes que sus oponentes. Los que

> **Sustancia** - Conjunto específico de propiedades materiales. Lanzamientos de fuerza y constitución.

> **Moción** - Capacidad de desplazarse. Lanzamientos de velocidad y destreza.

> **Claridad** - Determinación y claridad de la voluntad. Lanzamientos de sabiduría e inteligencia contextual.

> **Carisma** - capacidad para fascinar y atraer la buena ventura. Lanzamientos sociales y del destino.

2. **Arquetipos:** ahora, determina el arquetipo de tu personaje.

> **Fuerte** - Resuelve problemas a través de Sustancia. Una vez al día, por cada nivel adquirido, hace el doble de daño en un turno de combate.



> **Ágil** - Resuelve problemas a través de Moción. Tiene ventaja en lanzamientos que requieran sigilo.

> **Valiente** - Resuelve problemas a través de su claridad. Siempre es el primero en actuar. Una vez al día, por cada nivel adquirido, intuye el camino correcto.

> **Afortunado** - Resuelve problemas a través de Carisma. Una vez por día, por cada nivel adquirido, Tendrás éxito en una tarea difícil automáticamente.

3. **Apariencia:** En el mundo de "Terror Zoológico" no hay especies definidas, hay parecidos a otros animales. Para determinar la apariencia de tu protagonista, lanza 1d10:

1. Conejo
2. Raton
3. Tiburón
4. Mantis
5. Oso
6. Abeja
7. Pelicano
8. Pulpo
9. Paloma
10. Rana







El mundo de...

6

> **Sustancia** - Conjunto específico de propiedades materiales. Lanzamientos de fuerza y constitución.

> **Moción** - Capacidad de desplazarse. Lanzamientos de velocidad y destreza.

> **Intención** - Determinación y claridad de la voluntad. Lanzamientos de sabiduría e inteligencia contextual.

> **Carisma** - capacidad para fascinar y atraer la buenaventura. Lanzamientos sociales y del destino.

2. **Arquetipos:** ahora, determina el arquetipo de tu personaje.

> **Fuerte** - Resuelve problemas a través de Sustancia. Una vez al día, por cada nivel adquirido, hace el doble de daño en un turno de combate.

7

> **Agil** - Resuelve problemas a través de Moción. Tiene ventaja en lanzamientos que requieren sigilo.

> **Valiente** - Resuelve problemas a través de Intención. Siempre es el primero en actuar. Una vez al día, por cada nivel en actuar, añade el camino correcto.

> **Fortunado** - Resuelve problemas a través de Carisma. Una vez por día, por cada nivel adquirido, tendrás éxito en una tarea difícil automáticamente.

3. **Aperturista:** En el mundo de "Terror Zoológico" todos los espacios definidos hoy pertenecen a unos animales. Para determinar la oposición de tu protagonista, lanza 1d10:

1. Conejo
2. Tiburón
3. Mantis
4. Oso
5. Abeja
6. Pelicano
7. Paloma
8. Rana

Alejandro PdL
TERROR ZOO-LÓGICO

Alejandro PdL
TERROR ZOO-LÓGICO

Alejandro PdL
TERROR ZOO-LÓGICO



Alejandro PDL

TERROR

ZOO-

LÓGICO



A modo de introducción

Tendría 11 años cuando escribí mi primer juego. Santi, Pinzón y yo lo jugábamos en la ruta del bus, una hora y media al día en la que eramos súper héroes y vampiros. En la Cali (Colombia) de los noventas, solo teníamos fotocopias y a foros online. Por eso nuestros juegos terminaban siendo reinenciones -'hacks' como hoy le llaman. El mío, además, tenía reglas memorizables y que usaban pocos dados, para que pudiéramos jugarlo mientras el bus rodaba. Nuestras aventuras no tenían fin, más bien, tenían pausas: cuando el bus iba muy rápido, cuando la acompañante no nos dejaba jugar más, cuando Pinzón llegaba a su casa.

Este librito es el juego que mi yo de cuarto de primaria imaginaria. Es un 'hack' que, aunque aun no lo he probado, puede ser jugado en un vehículo en movimiento -rápido, generativo y dinámico.

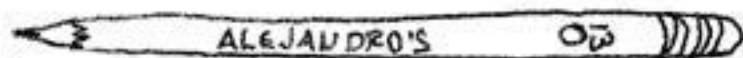
¿Qué es un juego de rol?

Son juegos en donde los participantes interpretan roles, con el fin de habitar una historia de manera colectiva. Una sesión es una invitación a co-elaborar mundos, las reglas son los principios comunes que permiten componer una experiencia.

Nada define cuando se gana y algunos dicen que nunca se gana. Cada grupo tiene una serie de orientaciones e intenciones las cuales definirán el tipo, el tono y la forma de las historias que pueden contarse.



> Lo que el jazz es a la música clásica, los juegos de rol lo son a la cuentería.



> Lo único que necesitas es un set de dados poliédricos, lápiz, papel, cuatro o cinco jugadores, y dos o tres horas para jugar.

El mundo 4015

Despiertas atado en un laboratorio subterráneo, donde una especie de plantas carnívoras cultiva mamíferos para su consumo. O tal vez estas intentado robar un generador eléctrico para tu comunidad anarco-zariguella. El mundo de "Terror Zoológico" es oscuro pero absurdo. El futuro no fue lo prometido. Sobre la superficie del planeta, la vida se extinguió. Hoy, la tierra es un desierto. Hace miles de años, los humanos crearon complejos sistemas subterráneos, con laboratorios y viviendas, antes de extinguirse. Lo único que queda son rumores, túneles, y tecnología; los tres pilares que animan la competencia por la supervivencia entre diferentes formas inteligentes de vida. Aquí y allá se han formado comunidades de especies mutantes, ciudades enteras fuera del radar -pero muy cerca de los manantiales subterráneos de agua.

Jugadores y personajes

Hay dos tipos de jugadores: el Game Master (GM), quien se encarga de proponer la historia, el ambiente, y de dar vida a todo lo que no sea un protagonista. Estos últimos, interpretados por el resto de jugadores, interpretan un rol y buscan cumplir sus objetivos dentro de la historia.



>Al empezar una historia, cada jugador debe crear su protagonista, siguiendo estos pasos. A diferencia de otros juegos de rol, en "Terror Zoológico" no hay clases, razas o magia. Hay trasfondos y mutaciones.

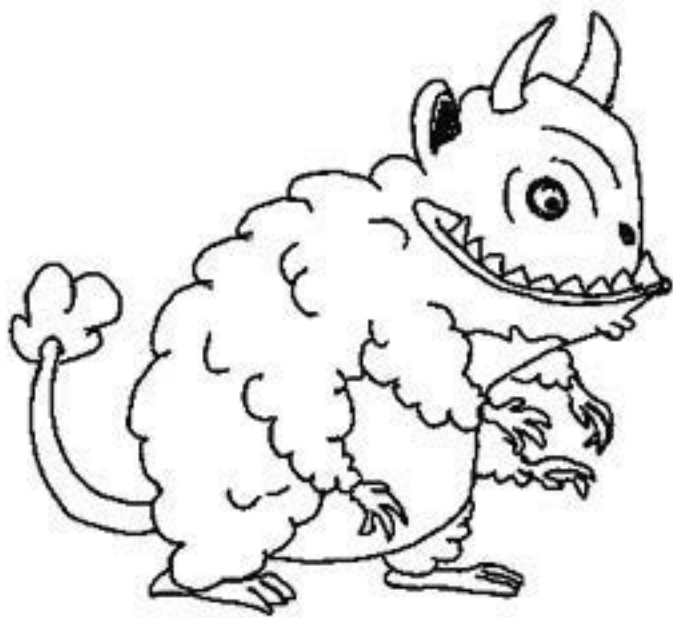
1. Atributos: Lanza 4 dados de 4 caras (4d4) para determinar el valor de los cuatro atributos. Entre más alto sea el valor, el protagonista tendrá más de este atributo.

> **Sustancia** - Conjunto específico de propiedades materiales. Lanzamientos de fuerza y constitución.

> **Moción** - Capacidad de desplazarse. Lanzamientos de velocidad y destreza.

> **Claridad** - Determinación y claridad de la voluntad. Lanzamientos de sabiduría e inteligencia contextual.

> **Carisma** - capacidad para fascinar y atraer la buena ventura. Lanzamientos sociales y del destino.



2. Arquetipos: ahora, determina el arquetipo de tu personaje.

> **Fuerte** - Resuelve problemas a través de Sustancia. Una vez al día, por cada nivel adquirido, hace el doble de daño en un turno de combate.

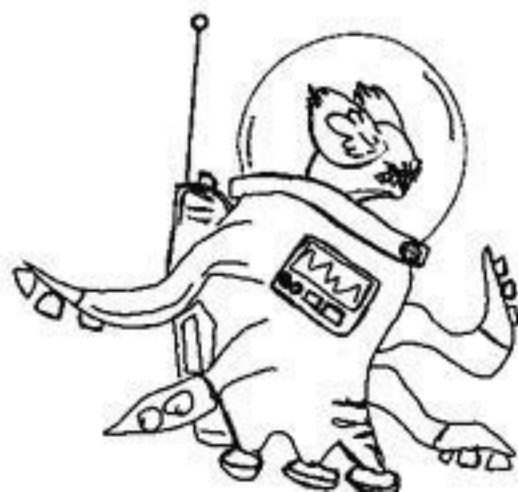
> **Ágil** – Resuelve problemas a través de Moción. Tiene ventaja en lanzamientos que requieran sigilo.

> **Valiente** – Resuelve problemas a través de su claridad. Siempre es el primero en actuar. Una vez al día, por cada nivel adquirido, intuye el camino correcto.

> **Afortunado** - Resuelve problemas a través de Carisma. Una vez por día, por cada nivel adquirido, Tendrás éxito en una tarea difícil automáticamente.

3. Apariencia: En el mundo de "Terror Zoológico" no hay especies definidas, hay parecidos a otros animales. Para determinar la apariencia de tu protagonista, lanza 1d10:

- | | |
|------------|-------------|
| 1. Conejo | 6. Abeja |
| 2. Ratón | 7. Pelicano |
| 3. Tiburón | 8. Pulpo |
| 4. Mantis | 9. Paloma |
| 5. Oso | 10. Rana |



4. Mutaciones: ahora, lanza dos veces 1d12 para definir las mutaciones del protagonista:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. Alas - volar | 7. telepatía |
| 2. Magnético | 8. +2 moción |
| 3. 1d6 piernas - Mov x2 | 9. 1d4 brazos - At x 2 |
| 4. electrolocalización | 10. 1d12 ojos - Cla +1 |
| 5. +2 sustancia | 11. Púas - Sus +1 |
| 6. 1d6 tentáculos- Moc+1 | 12. cola prensil - Moc+1 |

5. Trasfondo: escribe su nombre y su origen. ¿Qué le motiva? ¿A qué se dedica? Siempre que hagas un lanzamiento por alguna habilidad relacionada con tu trasfondo, tendrás ventaja.

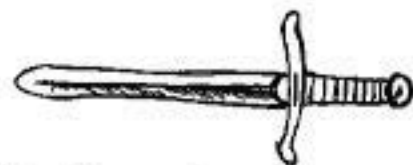
6. Puntos de vida: todos los protagonistas empiezan con 1d10 de vida. Si la sustancia es menor a 8, reduce -2. Si es mayor a 13, +2.

7. Idiomas: los humanos del siglo 34 hablaban tres idiomas diferentes: publicista, político, y científico. Hoy, no hay un idioma común. Si claridad >13:1, 13-16: 2, 16<: 3.

8. Equipo: los protagonistas empiezan con dos objetos ordinarios y uno común.



Reglas del juego



Toda acción que un protagonista intente realizar y que pueda fracasar se resuelve mediante una prueba de atributo. Para tener éxito en dicha prueba, un jugador debe obtener un resultado inferior al valor de su atributo en una tirada de un 1d20. Los enemigos no realizan pruebas – un protagonista debe evitar sus ataques. Si el jugador saca un 1, obtiene una segunda acción exitosa adicional. Si saca un 20, el GM determina un perjuicio.

Un GM puede decidir que una determinada acción tiene una mayor o menor probabilidad de éxito. En ese caso pedirá al jugador lanzar un d20 adicional cuando realice la prueba - con ventaja se usa el menor de los resultados y con desventaja, la mayor.

En "Terror Zoológico" no hay turnos, excepto en combate. El orden del combate se define con una prueba de Moción, los que tengan éxito actúan antes que sus oponentes. Los que

fallen, después. El juego, además, emplea 4 distancias abstractas: Inmediato, Cercano, Lejano y Distante.

>Cada vez que los protagonistas cumplan su misión (grupal o individual) subirán de nivel. El GM define cuando ocurre. Al subir de nivel, los protagonistas lanzan 1d20. Si el valor es superior a su atributo primario (de acuerdo al arquetipo), sube 1 punto en dicho atributo.

>Un turno de combate tiene una duración abstracta de 5 segundos. Se puede realizar 1 acción por turno. Además, en combate, cada protagonista se puede mover a un punto 'cercano' como parte de su acción. Cada acción de combate requiere un lanzamiento por atributo. Uso de arcos MOC, espadas SUS, y pistolas CLA. Si es exitoso, se determina el número de daño realizado de acuerdo al arma empleada. Si un protagonista no usa armas, hará 1d4 puntos de daño a su enemigo (+2 si SUS >15).

Cuando un protagonista es reducido a cero

puntos de vida, está inconsciente y no puede realizar acciones. Cuando esté fuera de peligro, el protagonista debe lanzar en la siguiente tabla para determinar que le sucede:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. En pie, nada. | 4. Rotura (-2 MOC) |
| 2. Aturdido (-1 CLA) | 5. Desfigurado (-2 CAR) |
| 3. Fractura (-2 SUS) | 6. Muerto |

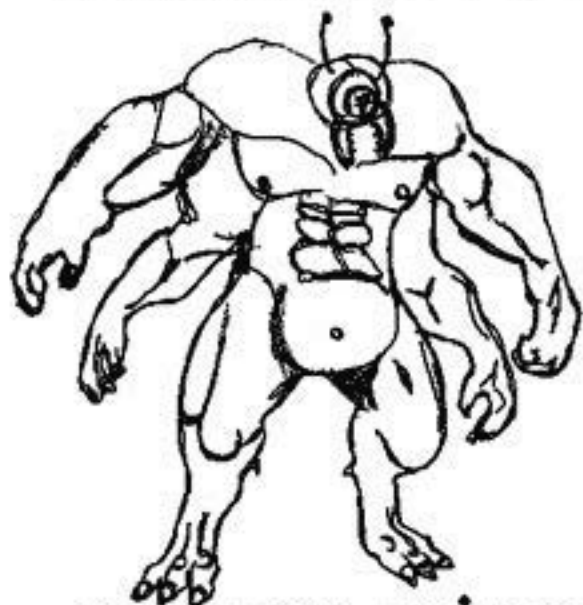
Con un día de descanso, un protagonista recupera 1d6 puntos de vida. Las lesiones se recuperan en 1d4 en semanas. Se puede usar una armadura para absorber el daño total de un ataque durante un combate (se daña, luego).

Armas, dinero y equipos

>En este mundo no hay tiendas ni dinero, y todo el comercio funciona por trueque. Un objeto raro por dos comunes. Ejemplos:

Ordinarios	Comunes	Raros
1. Linterna	1. Espada (1d6)	1. Espada larga (1d8)
2. Libro	2. Arco (1d6)	2. Rifle (1d10)
3. 1lt agua	3. Mazo (1d8)	3. Laser (1d12)
4. Mochila	4. Armadura (1)	4. 1 lt Agua fresca

Criaturas: El GM debe construir los personajes no-protagonistas, sus intenciones, habilidades y apariencias, a partir de la historia a jugar. Por encuentro, máximo, 1 protagonista enfrenta 1 enemigo de su nivel.
1/2 nivel: 2 daño, 1d4 PV // 1 nivel: 4 daño, 1d8 PV // 2 nivel: 6 daño, 1d10 PV // 3 nivel: 8 daño, 1d12 PV // 4 nivel: 10 daño, 2d8 PV // 5 nivel: 12 daño, 2d10 PV // 6 nivel: 14 daño, 2d12 PV.



Posibles historias:

Una amenaza externa // Un conquistador quiere ocupar las ruinas // Gusanos robaron el cristal // Insectos zombis ocupan el laboratorio // Los cuervos quieren revertir el tiempo // El generador cuántico ha sido robado // Les han traicionado // El secreto del lago debe ser descubierto // Túneles claustrofóbicos excavados por hormigas con hongos alquímicos raros.