

Victor O. Andrade R.

# Momentos Dementes





## Introducción

Este juego comenzó a formarse como una serie de idas sueltas, fragmentos de reglas que solo se unieron por 2 razones:

La primera es por mi amigo Héctor “Douglas” quien me pidió que le recomendara un juego que le permitiera poner a los personajes en situaciones desesperadas y con poco tiempo para pensar y reflexionar, después de revisar algunas opciones me di cuenta que el juego debería incorporar un ritmo frenético que no lograba encontrar en otros juegos, por lo que empecé a esbozar un juego propio si bien solamente en las profundidades de mi mente.

La segunda se originó en un tema del foro Ciudadela Digital (si quieres revisar el tema podrás encontrar el primer esbozo escrito de este juego)

Al tener las notas mentales y las primeras escritas decidí que debería formalizarlas y desarrollar el juego de forma un poco mas completa.

## Momentos Dementes

### ¿De que trata el juego?

“Despiertas, estas recostado en una cama de lo que parece un hospital viejo, la luz que entra por la ventana es de color anaranjado, el día casi termina.

Estas usando una bata, que ha tenido mejores momentos y estas descalzo, la habitación tiene una puerta que esta entreabierta por donde alcanzas a ver un pasillo de donde se escuchan pasos, quien sea que venga su andar es seguro y firme.”

En el momento en que quieras hacer algo dime... y mejor que sea pronto.



## Iniciando el juego

Comienza pasándoles las hojas de personajes, ahí encontraran la información necesaria para hacer el personaje en poco tiempo, diles que es importante que la llenen rápidamente para comenzar el juego.

En la hoja de personaje están los siguientes datos:

- Nombre
- Edad
- Profesión
- Pasatiempos
- Altura
- Peso

Además encontraran también un listado de atributos a elegir por ellos:

- Fuerza – Agilidad
- Velocidad – Resistencia
- Inteligencia – Personalidad
- Sentido Común – Suerte

Los atributos están relacionados en parejas (fuerza y agilidad, sentido común y suerte) si el jugador elige ser bueno en uno de los atributos de la pareja entonces lo marca (con marcador o un subrayado), el atributo que queda sin marca es con el cual el personaje

Un ejemplo de personaje:

Nombre: Raúl

Edad: 32 años

Profesión: Cantinero

Pasatiempos: autos y videojuegos

Altura: 1.74 mts

Peso: 70 kg

Fuerza – Agilidad

Velocidad – Resistencia

Inteligencia – Personalidad

Sentido Común – Suerte

no es bueno, si el jugador así lo decide puede dejar atributos sin subrayar

Pasados 5 minutos (aproximadamente) se les termina el tiempo para hacer personaje y empieza el juego, es importante ser tajante en esto y no dar oportunidad de que agreguen mas datos o atributos al personaje.

### ¿Que significan los Datos?

Al comenzar el juego el personaje recuerda o es conciente de la información que tiene anotada, si el jugador no lleno ese campo entonces el personaje no tiene memoria de ese dato en particular pero puede llenar los datos faltantes durante el juego gastando un dado de su reserva personal

### ¿Que significan los atributos?

Simplemente nos dan una idea acerca de como es el personaje, si el jugador no

completo los atributos entonces el personaje no es conciente del todo de si mismo hasta que se ve forzado a averiguarlo.

Cada personaje comienza con una reserva de dados, 10 dados de 6 caras, aunque la cantidad puede variar dependiendo de la dificultad que le quieras dar al juego.

En cada acción que los personajes hagan que no este seguro su éxito, deberán “Apostar” dados:

Los dados que tengan por resultado un 6, permiten que el personaje tenga éxito en la acción, el dado se mantiene en la reserva de dados y el personaje agrega un dado adicional a su reserva.

Los dados que tengan por resultado un 5, permiten que el personaje tenga éxito en la acción y el dado se mantiene en la reserva de dados.

Los dados que tengan por resultado un 3 o 4, hacen que el personaje falle en la acción, esos dados va a la reserva grupal.

Los dados que tengan por resultado un 1 o 2, hacen que el personaje falle en la acción y se pierden definitivamente.

Es responsabilidad del jugador justificar cuando se ganan o se pierden dados ¿que



significa en la ficción la pérdida de 2 dados?  
¿Que representa conservar 2 dados y ganar 1 adicional?

### **¿Pero y los datos y los atributos?**

Si en las acciones que intenta el personaje hay alguna en la que pueda aplicar sus datos o sus atributos (estos últimos incluso de forma negativa) pasa lo siguiente:

Los dados que tengan por resultado un 6, permiten que el personaje tenga éxito en la acción, el dado se mantiene en la reserva de dados y el personaje agrega un dado adicional a su reserva.

Los dados que tengan por resultado un 4 o 5, permiten que el personaje tenga éxito en la acción y el dado se mantiene en la reserva de dados.

Los dados que tengan por resultado un 2 o 3, hacen que el personaje falle en la acción, esos dados va a la reserva grupal.

Los dados que tengan por resultado 1, hacen que el personaje falle en la acción y se pierden definitivamente.

por ejemplo con Raúl vemos que es bueno con la fuerza pero malo en la agilidad por lo que al enfrentarse a un conflicto donde requiere fuerza adquiere beneficios.

### **¿Puedo usar los atributos de forma negativa para obtener un beneficio?**

Extraño pero la respuesta es si, esto al narrar como tus atributos malos te perjudican en la acción, lo importante es usar todos los atributos tanto buenos como malos.

Pero si el jugador decidió no poner atributos buenos (y en consecuencia malos) entonces no puede usarlos ni positiva ni negativamente en sus descripciones, si decide mandar voluntariamente uno de sus dados de reserva personal a la reserva grupal puede poner 2 atributos en los que es bueno (y en consecuencia sus pares son malos)

Sin embargo al no ser ágil sí durante un conflicto su jugador narra como esa poca agilidad le impide o le limita en realizar alguna accion entonces gana el beneficio.

### **¿Cuando tiro los dados?**

Cuando el resultado de una acción no es seguro, cruzar una habitación no requiere tirar dados, pero cruzar una habitación llena de escombros con un compañero sobre los hombros mientras los persiguen animales salvajes si requiere un tiro de dados

### **¿Que ocurre cuando se acaban los dados?**

Eso queda a criterio del jugador ya que puede:

Morir: en este caso su personaje muere y debe narrar las circunstancias de la muerte del personaje, después de eso el jugador es libre de ayudar al master y a los jugadores agregando detalles o bien puede ir a comprar botanas y bebidas para todos.

Deshabilitado: el personaje queda incapaz de realizar acciones hasta que el resto de los jugadores le “Donen” dados de su reserva personal, el jugador cuyo personaje esta deshabilitado narra las circunstancias y detalles, el jugador que dona narra las circunstancias y detalles de como hace que el otro vuelva a la ficción.

### **La Reserva Grupal**

los dados apostados que obtienen resultados de 3 o 4 se van a la reserva grupal, de esta reserva los jugadores pueden “Regalar” dados a otros jugadores por acciones particularmente arriesgadas que representen un beneficio para el grupo pero no mas de un dado puede ser regalado en cada acción. La reserva grupal al inicio de la sesion cuenta con 1 dado por jugador.



## El Master (o director)

Tu deber es simple, mantener a los personajes ocupados el mayor tiempo posible, el ritmo de juego esta pensado para ser rápido y frenético, sin tiempo (o al menos no demasiado) para pensar y reflexionar.

Empieza por crear una “Ficción” para los personajes, esto significa:

- Donde están (un sanatorio, un complejo industrial abandonado, una mina, una reserva forestal)
- Cuando están (es de día o de noche, hace calor o frío, esta lloviendo o nevando)
- Amenazas ambientales (hay animales salvajes, cantidad de agua y comida, deshidratación, insolación, oscuridad)
- Amenazas directas (cultistas, un loco psicópata, zombis)
- Porque están ahí (quien o que los ha llevado a esta ficción)

Respondiendo a estas preguntas puedes crear rapidamente una situación con bastantes conflictos a las cuales los jugadores harán frente

## La reserva Grupal

También te beneficia, si bien de forma diferente a los jugadores, como master no puedes (ni debes) usar dados de la reserva grupal, a ti lo que te interesa es la cantidad de dados que hay en ella ya que esto te permite “Desbloquear” elementos de la ficción que no estaban disponibles en un inicio, piensa en esta reserva como una forma de tomar el tiempo, cuando hay cierta cantidad de dados significa que hay “Eventos” que ocurren o por el contrario dejan de ocurrir.

### “Estan quietos” o “En movimiento”

Los personajes deben “Moverse” es decir hacer algo, buscar, revisar, correr, esconderse, atacar, gritar y básicamente lo que sea pero que los mantenga activos.

Cuando un personaje “Esta Quieto” significa que esta dudando, esta pensando, planeando y no queremos eso, es entonces cuando “Pasa Algo” que lo obliga a moverse nuevamente.

### ¿Pasa Algo?

el personaje “Esta quieto” así que es necesario que se mueva, para eso es necesario que una fuerza externa lo obligue y es ahí cuando “Pasa Algo”

“Pasa Algo” es aquello que lo obliga a “Moverse” nuevamente y puede ser cualquier cosa, desde ruidos extraños que lo van

siguiendo, hasta el ataque de un cultista pero si en la ficción tiene sentido puede ser un terremoto o el despertar de Cthulhu.

La naturaleza exacta depende de la ficción que hayas creado al inicio ya que esta te dice o te da ideas de que es lo que le puede pasar a un personaje.

Te recomiendo que elabores una lista de las cosas que les pueden pasar, en lo personal prefiero agregar numeros a la lista para simplemente lanzar unos dados o puedes elegir tú que es lo que les va pasando.

También puedes improvisar sobre la marcha sin una lista, en cualquier caso es importante que sigas la ficción para evitar incoherencias.

## Estados fisicos y mentales

Entre los “Algo Pasa” puedes afectar a los personajes en su fisico o en su mente ¿esta mareado por la falta de comida? ¿una cortada en la mano les esta dando fiebre y esta enfermo?

Si los jugadores incorporan los diferentes estados que afectan a los personajes a la narración de sus acciones entonces estas se ven afectadas igual que si usaran Datos o Atributos del personaje, pero debes tener en cuenta que estos no se acumulan.



## **¿Por qué no hay un sistema de combate?**

Porque los personajes llevan las de perder, así de sencillo, al comenzar el juego están (o deberían estar) desorientados, algunos probablemente no recuerdan quienes son y cuentan con pocos (si es que algún) recursos, la idea de hacer frente a una amenaza que esta a todas luces mejor preparada para lidiar no solo con uno si con todos los personajes es desesperada, los personajes pueden tener una mejor probabilidad de salir con vida huyendo.

## **Terminando el juego**

El juego termina cuando:

En la reserva grupal hay una cantidad de dados específica previamente establecida por el master en la lista de evento o cuando a los jugadores se les ha agotado por completo su reserva personal de dados

## **Comentarios finales**

Este juego asume muchas cosas, entre ellas:  
Que tienes familiaridad con los juegos de rol  
Que los jugadores quieren involucrar a sus personajes en situaciones desesperadas  
Que los jugadores están cómodos con tener parte del control narrativo de las situaciones  
Que eres capaz de entender mi estilo de redacción (siendo esto lo mas complejo)

## **Ayudas del juego**

en las siguientes páginas encontrarás dos ejemplos de ficción, las agrego por dos motivos, el primero es como ejemplo de una ficción y el segundo por si quieres comenzar a jugar de forma inmediata y sin preparación, sin embargo si deseas ajustar alguno de los elementos que hay escritos solo busca que haya congruencia.

Este juego esta hecho bajo licencia Creative Commons, tienes permiso de hacer lo que quieras, traducirlo, hacer suplementos imprimirlo sacar mas juegos basados en las reglas de este o que se yo, las únicas limitantes son que me des a mi (Víctor O. Andrade R.) reconocimiento por el trabajo original, que los trabajos derivados sean gratuitos y mantengan las mismas condicionantes que este

Cuentame que te pareció el juego, en facebook puedes encontrarme en [www.facebook.com/gamesplanb](http://www.facebook.com/gamesplanb)

Anda, a jugar



## El Sanatorio

*Donde están* – un viejo sanatorio, abandonado por las crecientes deudas de su propietario y en desuso desde hace 24 años.

*Cuando están* – esta atardeciendo, la noche no tardara en llegar, algunas nubes se alcanzan a ver en el horizonte, tel vez llueva.

*Amenazas ambientales* – no disponen de agua o comida, hay restos de vidrio y metal viejo, los personajes traen solamente una bata de hospital

*Amenazas directas* – un doctor que se vuelto demente ataca cuando un personaje “Esta quieto”

*Porque están ahí* – el doctor era un medico normal hasta que una demanda lo dejo inhabilitado para ejercer, en consecuencia pierde el trabajo y eventualmente la familia lo que lo llevo a perderse en su mente, ahora secuestra personas y las lleva a un sanatorio abandonado, su mente lo ha convencido de que trabaja y tiene que realizar varias cirugías cada semana.

## Reserva grupal de dados

5 dados  
Llega la noche, no hay luz en el sanatorio, y la luz de fuera es poca a la luna llena

7 dados  
Empieza a llover, el agua hace que el suelo sea resbaladizo

10 dados  
Con los pies fríos y mojados sus movimientos son torpes y poco coordinados

13 dados  
El doctor ataca también a personajes que se estén “Moviendo”

15 dados  
Deja de llover

17 dados  
El doctor trata de atrapar a uno de los personajes para hacer experimentos en el.

20 dados  
Logran escapar del sanatorio

La reserva no toma en cuenta los dados de inicio por cada jugador

## Algo Pasa:

1. El doctor ataca, esta armado de dos cuchillos de carnicero

2a. El personaje pisa un vidrio, ahora le es mas difícil moverse

2b. Un perro sale al encuentro del personaje, ataca a la menor provocación

3a. Al abrir un cajon el personaje es mordido por una rata, le duele agarrar objetos

3b. Si esta lloviendo el personaje resbala y cae golpeandose la cabeza, esta desorientado

4a. El piso se abre debajo del personaje y cae por el hacia un piso inferior

4b. El personaje se corta con un material biológicamente peligroso, a partir de ahora estará enfermo

5. El personaje se encuentra el quirófano personal del doctor

6. El doctor ataca, esta armado de dos cuchillos de carnicero

## La Sierra de Lobos

*Donde están* – En una cordillera de montañas, el lugar es conocido por sus caminos sinuosos y prolifera vida silvestre.

*Cuando están* – Mañana a mediados de invierno, el clima es frío pero sin nieve

*Amenazas ambientales* – La temperatura puede bajar peligrosamente durante la noche, los caminos estan dañados por las lluvias de otoño y hay lobos en la zona

*Amenazas directas* – Un culto que prefiere que sus actividades permanezcan en secreto

*Porque están ahí* – Todo inicio como un viaje de amigos de campamento cuando se toparon con los cultistas a mitad de un ritual que involucraba un sacrificio, los cultistas no desean que las autoridades tengan conocimiento de sus actividades y no dudaran en hacer callar a los testigos del ritual.

Los personajes comienzan con:

- Ropa abrigada
- 1 pieza de campamento que elijan

### Reserva grupal de dados

5 dados

Es mediodía, a menos que coman algo los personajes tienen hambre.

10 dados

Los personajes encuentran una cabaña vieja, pueden elegir 1 accesorio de campismo extra para el grupo.

15 dados

Comienza a anochecer, se escuchan aullidos de lobos.

20 dados

Llega la noche, a menos que tengan con que iluminar sus movimientos son a ciegas.

25 dados

Medianoche, si no tienen como mantenerse calientes pueden sufrir hipotermia

30 dados

Llega la mañana y encuentran guardias forestales

La reserva no toma en cuenta los dados de inicio por cada jugador

### Algo Pasa:

1. Se encuentran con un cultista que usa un cuchillo de caza

2a. El personaje tropieza por el mal terreno y pierde una pieza de campamento

2b. Si ya hay 15 dados en la reserva grupal, el personaje se encuentra con lobos

3a. El personaje cae en un rio, su ropa abrigada ya no lo mantiene caliente

3b. Un cultista los ataca desde la distancia con un rifle de cacería

4a. El personaje se encuentra con una persona secuestrada por los cultistas

4b. Para seguir avanzando deben tomar un camino peligroso

5. El personaje se encuentra con un cultista equipado con una daga ceremonial

6. Al avanzar por el camino el personaje tropieza y se rompe una extremidad



## Momentos Dementes - Hoja de Personaje

### Datos

completa los campos con los datos del personaje

Nombre: \_\_\_\_\_

Elige un nombre o un apodo, es la forma en que la gente se refiere a él

Profesión: \_\_\_\_\_

la forma gana dinero para mantenerse

Peso y Altura: \_\_\_\_\_

El peso y la altura del personaje

Pasatiempos: \_\_\_\_\_

A que dedica su tiempo libre, elige 2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Atributos

Esto nos dice en que es bueno o malo tu personaje, cada atributo tiene su pareja si decides ser bueno en uno eres malo en el otro

Fuerza | Agilidad

Velocidad | Resistencia

Inteligencia | Personalidad

Sentido común | Suerte

Elige de 0 a 4 atributos en los que

quieres ser bueno y ponles una marca.

Reserva de dados del personaje



## Momentos Dementes - Hoja de Personaje

### Datos

completa los campos con los datos del personaje

Nombre: \_\_\_\_\_

Elige un nombre o un apodo, es la forma en que la gente se refiere a él

Profesión: \_\_\_\_\_

la forma gana dinero para mantenerse

Peso y Altura: \_\_\_\_\_

El peso y la altura del personaje

Pasatiempos: \_\_\_\_\_

A que dedica su tiempo libre, elige 2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Atributos

Esto nos dice en que es bueno o malo tu personaje, cada atributo tiene su pareja si decides ser bueno en uno eres malo en el otro

Fuerza | Agilidad

Velocidad | Resistencia

Inteligencia | Personalidad

Sentido común | Suerte

Elige de 0 a 4 atributos en los que

quieres ser bueno y ponles una marca.

Reserva de dados del personaje



## Momentos Dementes - Hoja de Personaje

### Datos

completa los campos con los datos del personaje

Nombre: \_\_\_\_\_

Elige un nombre o un apodo, es la forma en que la gente se refiere a él

Profesión: \_\_\_\_\_

la forma gana dinero para mantenerse

Peso y Altura: \_\_\_\_\_

El peso y la altura del personaje

Pasatiempos: \_\_\_\_\_

A que dedica su tiempo libre, elige 2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Atributos

Esto nos dice en que es bueno o malo tu personaje, cada atributo tiene su pareja si decides ser bueno en uno eres malo en el otro

Fuerza | Agilidad

Velocidad | Resistencia

Inteligencia | Personalidad

Sentido común | Suerte

Elige de 0 a 4 atributos en los que

quieres ser bueno y ponles una marca.

Reserva de dados del personaje



## Momentos Dementes - Hoja de Personaje

### Datos

completa los campos con los datos del personaje

Nombre: \_\_\_\_\_

Elige un nombre o un apodo, es la forma en que la gente se refiere a él

Profesión: \_\_\_\_\_

la forma gana dinero para mantenerse

Peso y Altura: \_\_\_\_\_

El peso y la altura del personaje

Pasatiempos: \_\_\_\_\_

A que dedica su tiempo libre, elige 2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Atributos

Esto nos dice en que es bueno o malo tu personaje, cada atributo tiene su pareja si decides ser bueno en uno eres malo en el otro

Fuerza | Agilidad

Velocidad | Resistencia

Inteligencia | Personalidad

Sentido común | Suerte

Elige de 0 a 4 atributos en los que

quieres ser bueno y ponles una marca.

Reserva de dados del personaje

