

# Asesinato perfecto

## Ingredientes secundarios:

- Muerte Anunciada.
- Muerte a la cooperación.
- Muerte a los tiempos muertos.
- Necrotizar el genero.
- Muerte a la dinámica del master.
- Muerte del libro.

## Licencia:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> 

## Texto explicativo:

El juego se relaciona con la muerte por el simple hecho aparte de que el objetivo es ser el ultimo superviviente en un mundo donde el superviviente es el mejor asesino o el mejor aventurero todo es muerte y tetricismo.

Por: Ruben Ortego Rodriguez (Inodin)  
Gran Canaria (España)

Indice:	Pag.
-Creacion de personajes .....	3
-Creacion de entorno .....	4
-Civiles y no tan civiles .....	5
-Objetivo .....	6
-Enfrentamiento .....	7
-Rondas .....	8
-Cartas contra el destino .....	9
-Cuando el destino se adelanta .....	10
-Con el orbe en la mano .....	11
-Extras .....	12

## Creacion de personajes.

-Cada jugador poseera un único personaje en cuerpo y alma, su apariencia y personalidad sera elegida con antelacion, la personalidad y aspecto de cada personaje debera ser tenida en cuenta a la hora de la interaccion del dicho con el mapa, otros personajes o incluso los personajes que habiten en las aventuras. Se elegira un oficio para cada personaje depende del mismo el master decidira que atributos encajaran mejor con dicho oficio, cada oficio tendra cuatro ventajas obvias, dos desventajas y dos ventajas ocultas que se podran despertar tras completar X objetivos que el master considere oportuno (escrito con antelacion) Por ejemplo, el carpintero hace buenos trabajos con madera por lo que puede construir con madera, sin embargo este podria desmontar una trampa si mira en el momento y lugar apropiado (si ivan a caer pinchos tras abrir una puerta de madera este puede desmontar la trampa antes de abrirla con la condicion de haberla examinado previamente). Los oficios pueden ser al gusto de cada uno, desde granjero a asesino.

- Ficha de ejemplo: (Solo el master ve las ventajas ocultas)

-Profesion: Asesino profesional

-Ventajas obvias: Se percata con mayor facilidad de los embustes, reconoce trampas basicas de todos los tipos si las ve, domina el lenguaje y la palabraria por lo que le es mas facil persuadir, uso basico de armas.

-Ventajas ocultas: Su don de supervivencia le permite esquivar una trampa cuando su vida peligra (un solo uso), Su capacidad de observación le permite encontrar una salida con mayor rapidez.

-Desventajas: Peca de confiado por lo que le es un poco mas complicado ver las trampas mas obvias, -No se fia de nada ni de nadie por lo que es difícil de ser tratado (por ejemplo no bebería en una cafetería por si la copa tiene veneno por lo que crea el rechazo en el lugar hacia el.

## Creacion de entornos.

El entorno sera creado enteramente por el master, puede ser desde una aventura en la cubierta del zepelin steam-punk mas modernista de la historia, hasta una simple pesadilla, dicho entorno podra variar de la forma que el mismo master considere oportuna se pueden usar imagenes para orientar a los aventureros (si se hace habra que adaptarse a lo que se puede observar incluyendo objetos, materiales, etc...) Si no se usa contenido visual extra, el master debera dar explicacion de cada detalle de la sala para que los aventureros tengan toda la informacion que les sea necesaria sea o no importante, asi como de eventos extras (esta lloviendo fuera, se escuchan relampagos) nunca se sabe si tenemos algun ingeniero en potencia entre el grupo que sea capaz de usar la mas infima parte de informacion para cambiar el resultado de su destino o el de su victima. Los aventureros podran usar su entorno a su antojo, teniendo en cuenta las consecuencias de sus actos si las hay sus habilidades de profesion y sus debilidades, incluyendo caracter, aspecto, forma de hacer las cosas, etc... La única condicion de estos entornos es que deben ser tetricos y tener un aspecto necrotizado, aunque eso no impide que aquella sala al final del pasillo sea la única que esta totalmente impecable en esta antigua mansion, quizas sea por algo... (NOTA: en cada escenario debe haber al menos una carta del destino, para mas informacion pagina 9).

## Civiles y no tan civiles.

- Todo buen asesino debe de tener sus cómplices, no queremos que nadie nos atrape haciendo de las nuestras por eso mismo y porque cada persona es un mundo, los personajes no jugadores del juego (a partir de ahora NPC) deberán tener sus cualidades propias al igual que un aventurero sin embargo estas cualidades las fijara el master y las escribira en un papel antes de que cualquiera interactue con ellos, cada npc tendra su utilidad eso dependera de la mente que los tenga bajo su supuesta cruzada, cada npc debera constar de dos cosas que le gustan y otras dos que repudia a mas no poder, si un aventurero toca alguno de estos elementos influira en la respuesta del npc, por ejemplo:

### Ficha de npc

Profesion: Herrero

Gustos: Las sillas de madera y los bocadillos de la tienda de enfrente.

Repudia: El metal y que hablen de su hija.

Utilidad: Construye elementos metalicos de gran calidad.

Ahora bien, si a este personaje le nombras a su hija, sera mas reacio a ayudarte sin embargo si descubres que le gustan los bocadillos de la tienda de enfrente quizas sea mas facil que te quiera ayudar, ¿o quizas es todo plan de otro aventurero que te lleva a su trampa?

Los npc tambien podran ser lo que el master considere oportuno para la partida siempre y cuando tengan dicha ficha (NOTA: El master hablara por los NPC teniendo en cuenta todos los factores, personalidad del aventurero, aspecto, etc...)

## Objetivo.

-El objetivo del juego es bien sencillo, conseguir el orbe de la vision, dicho orbe alberga el poder para contemplar el porque de tanta muerte en el mundo, el aventurero que consiga el orbe y haya atravesado las trampas del destino, los mortales asesinos o cualquier intrincado secreto de la mente malevola del frio destino (el master) sera el ganador pues desenmascarara a todo aquel que haya asesinado y conseguira el poder de ver el futuro y el pasado, por lo que todos le servirán (los NPC) y el destino cambiara a su favor (el master se vera obligado a jugar cartas a su favor) con tanto poder, es solo cuestion de tiempo que acabe con todos aquellos que osaron ponerse en su camino (el resto de aventureros) ¿O quizas no? El juego termina cuando el ultimo aventurero sobrevive al destino, si acaba el lapso de tiempo establecido para la partida y queda mas de una persona viva el destino jugara con vosotros hasta que no quede nadie y nuevos aventureros osen desafiarle (el master otra vez).

## Enfrentamiento:

-Los enfrentamientos estarán vetados por razones de seguridad, no queremos que nadie se lastime en una aventura como esta, al menos no queremos que nadie se entere, el modo más conveniente y básicamente el único de acabar con tus competidores será asesinarlos, pero si te descubren nadie querrá hablar contigo y te será difícil tener momentos de intimidad para hacer tus travesuras y cavar agujeros con pinchos, así que deberás basar tus intentos de asesinato en la máxima discreción o en personas de confianza, pero, ¿En quien se puede confiar en estos días de muerte y desesperanza? Es posible crear artilugios que usen venenos, armas, etc la clave estará en quien golpea primero. La imaginación para asesinar debe brillar y desenredar los asesinatos perfectos que tengas en mente aunque... ¿Realmente existe el asesinato perfecto? Dicen que el asesinato perfecto no es cuando no te pillan, sino cuando consigues culpar a otro, quizás ese otro sea un pobre herrero, o quizás consigues incriminar a uno de tus colegas si juegas bien tus cartas. Todo depende de la manera que se hagan las cosas y de los caprichos del destino que se cierne sobre cada uno de nosotros. Para preparar las trampas en cada entorno nuevo que pisen los aventureros tras la descripción del mismo habrán rondas que se explicarán a continuación.

## Rondas:

-Las rondas seran los turnos en los que se realicen las acciones en el mapa, el orden sera el siguiente.

- 1- Presentacion del entorno.
- 2- Presentacion de los npc.
- 3- Turno de accion social (interactuar con la vida del lugar ya sean animales plantas npc etc)
- 4- Turno de accion fisica (interactuar con el entorno con el fin de preparar sus jugadas contra sus oponentes)
- 5- Segundo turno de accion social (segundo intento en el que por ejemplo si un npc quiere ayudarte en el segundo intento quizas se vea falta de tiempo y lo pillen infraganti colocando la trampa que le pediste.)
- 6- Comienza el rol.

Durante el rol cualquiera podra intervenir en cualquier momento guardando un minimo de respeto para dejar jugar a los otros jugadores, no queremos que te ganes enemigos...¿O es parte tu plan?

Las acciones durante la fase de rol son tan finitas como tus ideas, teniendo en cuenta que lo que se dice se hace asi mismo como sacar un cuchillo en publico como esconder bajo tu camisa un pulsador de trampa. La ronda de rol terminara cuando aparezca un nuevo entorno que requiera de nuevas trampas o nuevos npc asi la ronda se reiniciara y el juego podra continuar.



# Cartas contra el destino.

-Las cartas contra el destino seran tu segundo utensilio hacia la victoria, con ellas podras cambiar el curso del destino dentro de lo posible y del efecto de la misma ¡No mas dictadura del destino sobre tus hombros!... Por lo menos de momento. Las cartas seran utilizables en cualquier momento del juego, y seran obtenidas por completar algun que otro secreto en los entornos colocadas previamente por el mismo destino (el master) Creo que se esta riendo de los aventureros... Hay 5 tipos de cartas del destino, son acumulables y no tienen caducidad.

## CARTA ROJA

No caes en la trampa objetivo aunque el destino asi lo quiera, era solo una ilusión y la trampa ha desaparecido.

## CARTA AMARILLA

Desvela que le gusta a ese NPC por el destino, te ha dado un palpito.

## CARTA NEGRA

Niegas la decision del destino, aunque tranquilo... es paciente.

## CARTA AZUL

Permite colocar un objeto en el escenario, eso estaba ahí, estoy seguro.

## CARTA VERDE

Sanas una de las heridas de tu cuerpo quizás sea cosa del destino que aun no sea tu hora.

## Cuando el destino se adelanta.

-Si no puedes derrotarlo... únete a él, que pasa si un aventurero muere digamos por causas naturales, pues el alma de este vagara eternamente con el grupo en el que murió como fantasma, podrá interactuar en todo momento con ellos, serán invisibles y no podrán comunicarse ni mover objetos pesados, podrán desatar cordones, cerrar puertas, etc... quizás una piedra bien puesta es la mejor venganza contra tu propio asesino, además tendrás acceso a toda la información y movimientos que este haga, para así poder intentar avisar a tus camaradas de sus fechorías y travesuras o quizás aliarte con tu camarada del más allá para llevarlos a donde quieran para que el plan sea totalmente perfecto. Es decir la comunicación fantasma aventurera estará prohibida, los fantasmas podrán interactuar directamente con las cosas físicas de menor peso y tendrán acceso a toda su información, ya sean conversaciones con NPC o trampas colocadas. Dichos fantasmas son parte del destino por lo que algunas cartas del destino les afectan directamente, ¿Querrán forzarte a usar tu carta negra?

## Con el orbe en la mano.

-Si algun aventurero consigue llegar con vida al ultimo escenario, desvelar sus misterios y obtener el orbe su poder le inundara, no sera inmortal pero solo una mente privilegiada podria asesinar al propietario del orbe, el aventurero que posea el orbe podra ver el futuro por lo que vera todas las trampas y sus hubicaciones, vera el pasado, por lo que vera quien asesino a quien y tendra acceso a toda la informacion y ademas todos los NPC le adoraran por lo que no les debe convencer y haran lo que el propietario del orbe diga, ni el mismo destino se atreve a desafiarle. Una vez con el orbe en la mano solo queda el camino del asesinato y de la gloria del uno, convirtiendose en el soberano y unico posible poseedor del orbe haciéndole invencible.

## Extras

-En este apartado simplemente quiero hacer un inciso a lo que me ha llevado crear este juego, es un juego para explotar la creatividad de las personas, tanto jugadores como masters, un juego para utilizar la imaginación y para ser más inteligente que tus competidores, lucha por el orbe y acaba con tus enemigos antes de tiempo usando simplemente tu creatividad, imaginación y astucia, soborna NPC para que traicionen a los demás consigue dinero, roba, saquea, trabaja, experimenta siendo un fantasma intenta vengarte o hacer tus propias estrategias desde el más allá, las posibilidades son tan finitas como lo sea tu imaginación, así que pon en un aprieto al destino con tu ingenio y demuestra que eres el mejor asesino, y que el asesinato perfecto existe, quizás en una ciudad futurista donde te puedan leer las huellas dactilares con un escaner en el móvil, o en unos establos de un noble de la realeza medieval... el destino decidirá tu viaje aventurero.

Saludos y espero que alguien lo disfrute.