

# KILLER

## REGLAMENTO



### CONCEPTO:

Los jugadores representan a aspirantes a asesinos a sueldo que deben demostrar su valía ante la Organización Internacional del Crimen. Cada jugador deberá matar a otro jugador cuya identidad sólo él conoce. Para ello, dispondrá de una serie de recursos con los que comprar armas, los cuales incrementarán con cada asesinato con éxito. El Killer es un juego de Rol en Vivo, lo cual exige llevar a cabo físicamente los asesinatos haciendo uso de armas simuladas. Es importante seguir las reglas del juego, o de lo contrario el Juez/Máster de la partida (en este caso la **Comisión del Asesinato**), expulsará al jugador. Al contrario que otros juegos de rol, el Killer es mayormente competitivo, y el objetivo es ser el último en morir eliminando al resto de jugadores antes de que ellos te eliminen a ti.

### REGLAS BÁSICAS:

Hay 5 Reglas. Aparte de esto, en principio vale todo, ya sea aliarse, mentir, espiar, vender información... aunque la regla número 5 puede dar una sorpresa al jugador y anular algo que él creía posible, así que preguntar antes de hacer algo “raro” no está de más. (Por supuesto, y como en todos los juegos de rol, se prohíbe siempre la violencia o el uso de armas auténticas de cualquier tipo. Usad la prudencia y el sentido común en este aspecto)

#### 1 - Sólo puede quedar uno.

En el juego se va matando hasta que sólo haya un ganador. Si durante el juego alguien muere o se retira, su asesino deberá matar a su víctima, que pasará a ser su nueva víctima. Toda baja será notificada en la Lista Negra\*. Eso sí, sólo está permitido matar o bien a tu víctima, o bien a tu asesino. Si alguien mata por error, accidente, o intencionadamente a otro jugador que no le toque, es expulsado. (Nota: Aunque si por ejemplo, matase a la vez a su víctima y a la víctima de este, sería válido, ya que esa segunda persona pasaría a ser su propia víctima en el proceso).

\*La **Lista Negra** es una lista a disposición de todos los jugadores (será colocada en algún lugar común, seguramente en Internet) donde de vez en cuando aparecerán una serie de nombres. Los nombres que aparezcan en la lista, se considerarán Objetivos Comunes a todos, y serán jugadores que por la razón que sea pueden ser víctimas de Cualquier Jugador sin penalizaciones (mientras sigan en la Lista Negra, por lo que se recomienda asegurarse de que dicho nombre sigue ahí en el momento de matarlo). Los nombres que aparezcan tachados en la lista negra, sin embargo, corresponderán a las Bajas. Es decir, a jugadores muertos o retirados del juego.

## **2 - Los muertos no hablan.**

En el momento en que alguien muere, tiene absolutamente prohibido hablar de cómo ha muerto o de las cosas que sabe con cualquier persona, fuera o dentro del juego, hasta el final de la partida, con la excepción de la Comisión del Asesinato o si esta diese su permiso explícito. Es importante comprometerse a esto, puesto que el mero hecho de decir dónde le han matado, o cuándo, puede dar información importante sobre la posición de los asesinos en el círculo o sobre sus recursos. (Por supuesto, los testigos de un asesinato son libres de decir lo que quieran sobre lo que hayan podido ver).

## **3.- El juego comprende lo que comprende el juego.**

Durante la partida pueden resultar afectados personas u objetos por accidente (como muebles que se mojen), y eso es algo que cada jugador debe considerar al hacer sus acciones. Sus actos pueden tener consecuencias fuera de juego, y ellos serán los responsables. Sería muy lógico que alguien se enfadase si le tiran un globo de agua en el salón de su casa, no por el hecho de morir en el juego, ¡¡¡sino porque un globo de agua ha reventado en su salón!!! Lo mismo ocurre respecto a la gente que no juega. Hay que considerar que la mayoría puede que ni sepa qué estáis haciendo, así que procurad que no parezca, por ejemplo, en mitad de la calle, que os estáis matando de verdad.

## **4.- Matar dónde y cómo.**

Deberán respetarse los terrenos de No-Juego, en los cuales se prohíbe llevar a cabo cualquier acción. Estos son: Aulas en las que se esté dando clase, Iglesias en las que se esté dando misa, Coches en movimiento, y en general aquellas zonas más que se estipule desde el comienzo del juego. (Nota: Sin embargo, si un artefacto, por ejemplo, mata a un jugador en uno de estos sitios de forma automática, el asesinato se consideraría válido. Pej: No se puede poner una bomba en la mochila de alguien en clase, pero si en dicha clase la bomba explota habiendo sido colocado previamente, lo matará) También se respetarán los Fuera de Juego si se pide tiempo para consultar algo a la Comisión. Este Fuera de Juego, no obstante, no podrá ser usado con fines ilícitos, como eludir un ataque. De ser así, la Comisión puede desde penalizar al jugador (por ejemplo incluyéndolo en la Lista Negra o quitándole sus armas), hasta expulsarle del juego.

Asimismo, deberán cumplirse fielmente las simulaciones de asesinato. Si alguien necesita pegar un papel en el cuerpo de una persona para simular una cuchillada, deberá ceñirse a esto, y no usar, por ejemplo, un cuchillo de goma para simularlo de otra manera. Del mismo modo, si alguien es objetivo de una simulación, se pide ser responsable e indicarlo. Si por ejemplo se es envenenado, y en ese momento está solo y no hay nadie para comprobarlo, deberá indicar que ha sido envenenado y no inventarse excusas como que "en realidad no comí eso". Se pide por tanto espíritu de juego y honradez.

## **5.- El Máster es Dios.**

En caso de conflicto o duda, la decisión del máster y juez de la partida (en este caso La Comisión del Asesinato), es inquebrantable.

## **ASESINATO:**

Entre todos los jugadores, se determinará de forma aleatoria quién debe matar a quién. El jugador recibirá entonces un papel o mensaje con el nombre de su víctima. Puede matarlo de la forma simulada que mejor le convenga, si bien en caso de fallo seguramente revelará una valiosa información al delatarse como su asesino. Al fin y al cabo, los jugadores sólo tienen permiso para matar a su víctima, o bien a su asesino en caso de conocer su identidad. Por tanto, y a modo de consejo, aseguraos bien de que vuestros disparos son certeros.

Nota adicional: Las armas son representadas por objetos más o menos sencillos. Dichos objetos corren de cuenta del jugador en el mundo real, así que deberá asegurarse de que además de comprarlo en el juego, es capaz de obtenerlo físicamente. (Si no estás dispuesto a comprarte una pistola de agua, no la adquieras dentro del juego)

### - CUCHILLO

**Representación:** Post-it con la palabra "Cuchillo"

**Acción:** Pegarlo en el Objetivo (no en extremidades)

**Observaciones:** Usos indefinidos. Los ataques a extremidades no sirven por ser poco efectivos.

**Precio:** Gratis.

### - CACHIPORRA

**Representación:** Periódico enrollado (no muy enrollado), o bien un Harisen (Abanico japonés)

**Acción:** Darle en la cabeza (no muy fuerte, que no se llegue a considerar violento ni haga daño)

**Observaciones:** Usos indefinidos. NO MATA: La Cachiporra sólo deja inconsciente durante uno o dos minutos, a no ser que luego declares que lo rematas. Esos segundos se suponen tiempo suficiente para huir o saquear al caído.

**Precio:** 35\$



### - PISTOLA

**Representación:** Pistola de agua.

**Acción:** Mojar al Objetivo claramente (no en extremidades).

**Observaciones:** El modelo deberá estar aprobado por la Comisión del Asesinato. Lo ideal supone ser la típica pistola de agua de color fosforito, que se note que NO es un arma de verdad. Los ataques a extremidades quedan anulados por ser poco efectivos a efectos prácticos.

**Precio:** 40\$



### - CERBATANA con DARTO ENVENENADO

**Representación:** Tubo de Boli bic o similar, y bola de papel húmeda.

**Acción:** Pegar la bolita de papel húmedo en el objetivo, escupiéndolo con el tubo.

**Observaciones:** Existe la versión "Veneno Paralizante", que no mata y noquea como la cachiporra.

**Precio:** 40\$. 60\$ el de Veneno paralizante.

### - SERPIENTE/ARAÑA VENENOSA

**Representación:** Serpiente de goma u otro material con aspecto y tamaño de serpiente mediana. También se admiten arañas de goma tipo tarántula.

**Acción:** Puede meterse en la cama del Objetivo u otro espacio pequeño (la ducha, la capucha de un abrigo) Cualquier sitio donde al moverse el Objetivo llegue a tocarla con alguna parte de su cuerpo, estando el animal más o menos quieto. (No vale lanzarlo a la cara, por ejemplo)

**Observaciones:** Un sólo uso si funciona, y muere si alguien lo aplasta.

**Precio:** 30\$(serpiente) 40\$(Araña)



### - BOMBA DE TIEMPO

**Representación:** Un despertador.

**Acción:** Que suene en la misma habitación o habitáculo que el Objetivo.

**Observaciones:** La Bomba matará no obstante a todos los presentes en dicha habitación, por lo que es un arma peligrosa si no se quiere ser descalificado por asesinar a otros jugadores. (En caso de explotar en exteriores o habitaciones excepcionalmente grandes, se considerará un alcance de 5 pasos "largos" de efectividad) Un sólo uso.

**Precio:** 25\$

### - PIANO/CAJA FUERTE EN LA CABEZA

**Representación:** Una almohada.

**Acción:** Dejarla caer sobre la cabeza del Objetivo desde al menos un piso de altura.

**Observaciones:** Que la almohada no sea muy pesada. Un solo uso.

**Precio:** 10\$

#### - GRANADA

**Representación:** Globo de Agua o Harina

**Acción:** Mojar/enharinar al objetivo

**Observaciones:** Un sólo uso. Recomendado su uso sólo en exteriores, y aceptar las consecuencias fuera de juego.

**Precio:** 20\$

#### - ELECTROCUCIÓN

**Representación:** Un hilo grueso o cuerda fina.

**Acción:** Un extremo bajo un enchufe, y el otro extremo en algo de metal que toque el Objetivo (o bien que toque el propio cable)

**Observaciones:** No

**Precio:** 20\$

#### - CARTA/PAQUETE BOMBA

**Representación:** Una carta o paquete con un papel en su interior que pone: Bomba

**Acción:** Que el objetivo lo abra.

**Observaciones:** Un sólo uso.

**Precio:** 20\$



#### - CABLE DE ESTRANGULACIÓN

**Representación:** Papel higiénico

**Acción:** Conseguir (de alguna forma) enrollar una tira de papel higiénico alrededor del cuello del Objetivo.

**Observaciones:** No se permite reforzar la tira, por seguridad. Si la tira se rompe, no obstante, el ataque no es efectivo. (No es por tanto una buena arma cuerpo a cuerpo)

**Precio:** 25\$

#### - VENENO EN LA COMIDA

**Representación:** Sal en grandes cantidades, o un amargante,

**Acción:** Hacer una comida extremadamente salada o amarga, y que el Objetivo la pruebe.

**Observaciones:** Como regla excepcional, si el Objetivo tiene los santos cojones de comerse la comida sin mostrar un solo gesto de sufrimiento, se considerará que ha resistido el veneno. (Es sumamente cómico ver a la gente intentándolo) En cualquier caso, hay que considerar además que esta simulación estropeará la comida del Objetivo, así que sería un bonito gesto por parte del jugador asesino que al menos luego le pague dicha comida. (Aquí ya entraríamos en lo de ser responsables con las consecuencias fuera de juego) Un sólo uso.

**Precio:** 25\$

#### - VENENO DE CONTACTO

**Representación:** Polvos de talco o Harina.

**Acción:** Manchar la cara o manos (en definitiva, la piel) del Objetivo, y que permanezca así 5 minutos. El asesino se supone que toma precauciones y no morirá por la manipulación de su propio veneno.

**Observaciones:** Debe ser una mancha clara. Adicionalmente, hay una variable llamada "El beso de la muerte", que consiste en usar un pintalabios llamativo y besar al Objetivo, manchando los suyos propios. (Es una variable no aplicable a todos los casos, pero posible) Un sólo uso.

**Precio:** 25\$



#### - GAS VENENOSO

**Representación:** Sistema temporizado (cualquiera) con pastilla efervescente.

**Acción:** Que la pastilla haga contacto con el agua en una sala **cerrada** con el Objetivo. (Puede tener como mucho rendijas, pero no ventanas abiertas, por ejemplo)

**Observaciones:** Asumiendo que libera gas venenoso, esto afectará a todos los que estén en la sala, por lo que deberá tenerse cuidado en cuanto a no matar objetivos no permitidos. También afectará al propio asesino si simplemente arroja la pastilla en al agua, pues se considerará que está presente. Un sólo uso.

**Precio:** 35\$

## PROCEDIMIENTO:

En el momento en que alguien mata a alguien, se debe comunicar lo antes posible a la Comisión del Asesinato, si no es ya testigo del hecho. (Es posible siempre pedir a alguien de la comisión que sea testigo del crimen para dejar claras las circunstancias. Su presencia **no será considerada como “Con Testigos” a efectos prácticos**, por lo que siempre es buena idea si un miembro de la comisión está presente).



Entretanto, no obstante, el asesino puede tomar de la víctima sus objetos personales (armas, dinero, y otras cosas físicas que le indicará que posee). En cualquier caso, el asesino sigue en juego, y nada impide a otros (por ejemplo testigos), aprovechar la situación y su momento de ocupación para actuar en consecuencia. (Por ejemplo dejándolo inconsciente con una cachiporra y robándole a él). Por supuesto, los objetos físicos, como el equipo adicional en tarjetas, **debe declararse qué se posee cuando se es víctima de un robo**)

Según se mate a una persona de una u otra forma, en cualquier caso, se obtendrá diferente reconocimiento monetario por parte de la Comisión del Asesinato. Por tanto, es importante que la víctima y el asesino relaten a dicha comisión las circunstancias de su muerte.

**Matar a tu objetivo:** 20\$

**Matar a tu asesino:** 25\$

**Matar a un miembro de la Lista Negra:** 0\$

**Sin testigos** (jugadores o no jugadores): +5\$\*

**Con “violencia”, no con disimulo:** -5\$ (Excepto para los Objetivos de la Lista Negra)

**Combo legal** (matar a más de uno a la vez, pudiendo hacerlo legalmente): +10\$

**Inadvertidamente** (con otros jugadores presentes, pero no sepan que has sido tú): +10\$

**Plus por Ingenio:** +5/20\$ (A juzgar por la comisión, lo normal es 5 o 10)

**Plus por Comicidad:** +5/20\$ (A juzgar por la comisión, dependiendo de cuánto se ría, lo normal es 5 o 10)

\*(Además, si es visto será más barato incluirlo en Lista Negra, ver más abajo “Inclusiones”)

## EQUIPO/RECURSOS ADICIONALES:

Además de Armas, el Asesino puede contar con otros recursos para hacer su trabajo más fácil. Este equipo suele tener la representación de una simple tarjeta con este escrito, y simplemente se indicará que se posee o se actuará en consecuencia en su momento.

### OBJETO: CHALECO ANTIBALAS

Protege de Disparos de Pistola y Cuchillos. (Incluso en cabeza, por motivos de simplificación)

Precio: 50\$

### OBJETO: GUANTES AISLANTES

Inmuniza ante Electrocutación.

Precio: 25\$

### OBJETO: ANTÍDOTO

Anula la muerte por envenenamiento. (Desde dardos envenenados a comida envenenada, serpientes, etc) Un sólo uso por Dosis. (Acumulables)

Precio: 20\$/Dosis

### OBJETO: DETECTOR DE MENTIRAS

En posesión de este objeto, es posible analizar una conversación dicha por otro jugador, confirmando si es o no cierto lo que ha dicho, o en qué porcentaje aproximado. (La Comisión del Asesinato indicará esto. No obstante, si la propia Comisión no lo supiese, revelará que el detector de mentiras no es concluyente en ese aspecto) Sólo es posible analizar una información concreta cada día.

Precio: 40\$

## **INSTINTO DE SUPERVIVENCIA**

Ante una Bomba de Tiempo o Carta Bomba, se puede asumir que los conocimientos y precauciones paranoicas del jugador le han permitido percatarse de su presencia y poder así desactivarla. Sin embargo la suerte es caprichosa, y esto sólo afecta al primer intento de bomba. El resto de ocasiones se verá afectado normalmente, a no ser que vuelva a comprar esto para mejorar su intuición. Un sólo uso.

Precio: 25\$

## **SUERTE INCREÍBLE**

La Suerte permite salvarse de un intento de asesinato de cualquier tipo. Un sólo uso.

Precio: 100\$

## **INCLUSIÓN**

Es posible incluir a un Jugador en la Lista Negra. Esto significará que cualquiera puede matarlo y obtener lo que sea que perciba por ello. Nota: Incluirse a uno mismo en la Lista Negra no sólo no resta dinero, sino que lo PROPORCIONA para gastarlo en otras cosas.

Por supuesto, incluir a alguien en la lista negra puede suponer un perjuicio para su verdugo inicial... Pero la vida nunca fue justa para los asesinos a sueldo.

Precio: 60\$ (40\$ si el Objetivo ha sido visto cometiendo un Asesinato)

## **EXCLUSIÓN**

Es posible sacar a alguien (o a uno mismo) de la Lista Negra.

NOTA: Sin embargo no es posible hacerlo si uno mismo se ha incluido en ella. De ser así, no se permite comprar esto.

Precio: 60\$ (Gratis para quien lo haya metido)

## **INFORMACIÓN: ¿Quién es la Víctima de mi Víctima?**

Tan sólo se indicará su nombre.

Precio: 25\$

## **INFORMACIÓN: ¿Quién es mi asesino?**

Tan sólo se indicará su nombre.

Precio: 70\$

## **INFORMACIÓN: ¿Qué dinero, equipo y armamento tiene xxx?**

Es posible pedir esta información. El “equipo”, no obstante, incluye tan sólo los Objetos, no los conceptos no-físicos.

Precio: 50\$

## **INFORMACIÓN: ¿Cómo murió xxx?**

Se indicará el nombre de su asesino (excepto si es un Jugador Oculto), y cómo y cuándo murió en líneas generales.

Precio: 15\$. 40\$ si no hubo testigos.

## **INFORMACIÓN: ¿Quién va Ganando (por dinero ganado)?**

Tan sólo se indicará su nombre.

Precio: 25\$

## **INFORMACIÓN: Otras preguntas, de tipo SI/NO**

La Comisión puede reservarse el derecho a no admitir dicha pregunta, cosa que indicará previamente. El jugador, no obstante, es libre de intentar “negociar” con la comisión, ofreciendo más dinero, si bien por lo general esto no servirá absolutamente para nada.

Precio: 25\$





## EL COMIENZO

Para empezar, el Jugador recibirá el nombre de su víctima y la fecha y hora oficiales de comienzo del juego, así como una lista de lugares “Seguros” donde no es posible matar (ver Regla 4), y el lugar donde se colocará la Lista Negra. También se dará información sobre la lista total de Jugadores, así como de los posibles Miembros de la Comisión del Asesinato.

Además, se comienza gratuitamente con un Cuchillo, 5\$ y una de las siguientes opciones:

### - Normal.

Sin beneficios ni taras.

### - Jugador Oculto.

El Jugador no aparece en la Lista Inicial de jugadores hasta que haya matado a su primera víctima con testigos, o alguien lo denuncie y pague 5\$. (Si se denuncia a alguien y ese alguien no era un jugador oculto, se pierden los 5\$ igualmente)

Sin embargo, si el Jugador Oculto es desvelado en cualquier caso, su nombre pasa automáticamente a la Lista Negra.

Además, si un jugador sigue oculto cuando queden sólo dos jugadores no ocultos, debe revelarse voluntariamente o queda fuera de juego.



### - Adelanto económico.

Es posible comenzar con un adelanto económico de entre 5\$ y 20\$. Dicho adelanto deberá devolverse a la comisión en cuantía del DOBLE de lo prestado, de forma automática con las siguientes pagas. (Es decir, que en lugar de percibir el dinero merecido, se resta de la deuda)

### - No incluíble.

El jugador no puede ser incluido nunca en la Lista Negra por otro jugador (sí por la Comisión del Asesinato). Sin embargo, nunca podrá comprar ningún elemento de Equipo Adicional que no sea un Objeto. (Información, Suerte... etc)

### - Información base.

El jugador puede hacer gratuitamente una pregunta de información excepto la de “¿Quién es mi asesino?” en el momento que desee (antes o durante la partida). Sin embargo, su propia víctima conocerá su identidad desde el principio del juego.



### - Chaleco de Serie.

El Jugador comienza con un Chaleco Antibalas en lugar de su cuchillo básico, puesto que posee una profunda Fobia a las armas blancas (cuchillos y cachiporras) y es incapaz de empuñarlas. Esto significa, por supuesto, que no podrá matar a nadie hasta conseguir un arma, ya sea robándola físicamente, o bien porque alguien se la ha cedido o comprado.



### - Tipo Duro.

El Tipo Duro es inmune a cachiporras y venenos paralizantes. Simplemente está tan acostumbrado a la dura vida de las calles y a las peleas callejeras que nunca cae del todo inconsciente.

Por contra, es incapaz de usar Chalecos Antibalas, que considera cosa de nenazas.

# KILLER

## LA PARTIDA

Si estás interesado en jugar esta partida, envía un mail a [LaComisionDelAsesinato@hotmail.com](mailto:LaComisionDelAsesinato@hotmail.com) indicando quién eres y qué opción prefieres de las especificadas en la página anterior.

En caso de dudas, puedes indicárlas en el Foro de El Pacto de las Janas, para que de este modo sean resueltas para todo el mundo.

Las fechas de juego aún están por especificar, pues habría que hacer un sondeo de disponibilidad al respecto, pero en principio se jugará en algún momento de Julio y/o Agosto. La partida tiene un tiempo indeterminado, y en principio siempre puede uno retirarse de la misma en el momento que quiera.

La Comisión del Asesinato se reserva el derecho de cambiar el reglamento de aquí al comienzo de la partida según lo vea conveniente.

Atentamente:

La Comisión del Asesinato

PD: Si en lugar de jugar, estás especialmente interesado en hacer de controlador para la Comisión, puedes proponérmelo. Aún no estoy seguro de si será necesaria ayuda, o de cuanta gente va a jugar, por lo que en cualquier caso esto no sería algo seguro. Por supuesto, pertenecer a la Comisión implicaría no jugar la partida, y el cargo implica simplemente servirme a mi como ayudante para llevar el control de los muertos o dar fe de lo que suceda.

**SUERTE**