

ASESINATO A MEDIA NOCHE

El juego de la sospecha

por Cabohicks



ÍNDICE

Introducción.....	3
Tipos de jugadores.....	3
Primeros pasos.....	3
Desarrollo de la partida.....	4
Terminando la partida.....	4
Elegiendo a los ganadores.....	5
Rico en Amigos.....	6

Introducción

Asesinato a Media Noche es un juego de interpretación inspirado en el famoso juego de mesa “Cluedo”. La idea es que los jugadores interpreten a unos personajes que se reúnen para celebrar una cena muy especial. De esos personajes uno es un afamado detective y otro es un asesino con muy aviesas intenciones. Durante la partida el asesino intentará cumplir su plan acabando con todos los personajes que tiene en su lista de blancos. El detective intentará descubrir al asesino y el motivo de los asesinatos antes de que el plan se lleve a cabo por completo. El resto de jugadores también tendrán objetivos y metas a cumplir.

Tipos de jugadores

En Asesinato a Media Noche se definen cuatro tipos diferentes de jugadores:

El organizador: su misión es preparar el juego. Debe inventar una serie de personajes que después repartirá entre el resto de jugadores. También debe inventar una trama que justifique por qué uno de esos personajes quiere asesinar a varios invitados. Para terminar debe asignar el papel de detective e inventar una serie de metas a lograr para el resto de jugadores. Al final del texto se incluye un escenario listo para jugar como ayuda para los organizadores principiantes.

El asesino: su misión es acabar con todos los personajes que hay en su lista para cumplir su venganza. El organizador le pasará una lista de blancos, las motivaciones y un listado de armas. El asesino debe llevar a la fiesta cada arma en un papelito independiente que entregará a sus víctimas según considere oportuno.

El detective: su misión es desenmascarar al asesino antes de que termine con todos los asesinatos y descubrir (si puede) la razón de los mismos.

Los invitados: los potenciales blancos del asesino. Cada uno tiene una serie de metas propias a lograr. El objetivo es que todos los jugadores tengan algo que hacer para facilitar la interpretación y que el juego fluya.



Primeros pasos

El organizador creará y asignará los papeles como crea conveniente. Una posible forma de hacerlo es sortear primero los papeles del asesino y el detective. Una vez establecido esto puede pasar a diseñar cada papel, con sus metas y motivaciones.

Cada jugador recibirá un correo personal que no debe comentar con nadie salvo con el organizador. Este correo debe contener el nombre del personaje que tiene que interpretar, algunas ideas sobre el vestuario y una lista de metas. Las metas son una serie de tareas y objetivos muy sencillos. Pueden consistir en lograr algo de otro jugador, averiguar cierto dato que es secreto al principio de la partida o entregar cierta cosa a otro personaje. Las metas del asesino y el detective no cumplen con este patrón.

Los jugadores pueden acudir ya disfrazados al lugar donde se desarrolle el juego o vestirse una vez allí. Lo importante es que no se intercambie información sobre los diferentes personajes hasta que todos estén disfrazados y el organizador de comienzo al juego.

Desarrollo de la partida

Una vez iniciado el juego los jugadores interpretan sus personajes e interactúan entre ellos, tratando de lograr las metas indicadas para sus respectivos papeles. Cuando el organizador lo considere oportuno ocurrirá el primer “asesinato”.

Los asesinatos ocurren cada vez que el organizador apaga la luz. El primer asesinato será el del propio organizador sin necesidad de que el asesino haga nada. En cuanto la luz se apague, el resto de jugadores deben hacer ruido, como pequeños gritos, golpes con los pies, palmadas, etc. El asesino tocará entonces el hombro de su víctima y le pasará uno de los papelitos con el arma (salvo como se ha indicado en el caso del organizador, donde no necesita hacer nada). Cuando el organizador vuelve a dar la luz se descubrirá quien ha sido asesinado. Con el primer asesinato el detective se dará a conocer al resto de jugadores si no lo hizo ya con anterioridad.



Con cada nueva “muerte” el detective puede preguntar al personaje que ha sido asesinado una serie de preguntas. A la primera víctima (el organizador) le podrá hacer una pregunta, a la segunda dos preguntas, a la tercera tres y así sucesivamente. Las preguntas deben poder responderse con un SI, NO o NO LO SÉ. El “muerto” no puede mentir. Obviamente la pregunta no puede ser si tal o cual persona es el asesino. Deberían estar referidas a lo que el jugador ha ido hablando y escuchando del resto de personajes y deben estar dirigidas a intentar averiguar las motivaciones del asesino. Estas preguntas simulan las pruebas que el detective va acumulando según avanzan los asesinatos.

Los muertos pueden moverse, comer y beber, pero obviamente no pueden comentar nada del juego ni dar pistas. Los muertos pueden hablar entre ellos claro. También podrán ayudar al organizador haciendo ruido cuando se apaga la luz.

Tras cada asesinato el detective tiene la oportunidad de resolver el caso. Si decide no resolverlo, el juego continua con más interacción entre los personajes vivos hasta que el organizador vuelva a apagar la luz. Si el detective resuelve, debe señalar al asesino y explicar las motivaciones que han llevado a los asesinatos. El resto de jugadores (incluidos los que han sido ya asesinados) votan si la explicación tiene sentido (no si es la correcta). Si deciden que no tiene sentido, el juego prosigue como hasta ahora.

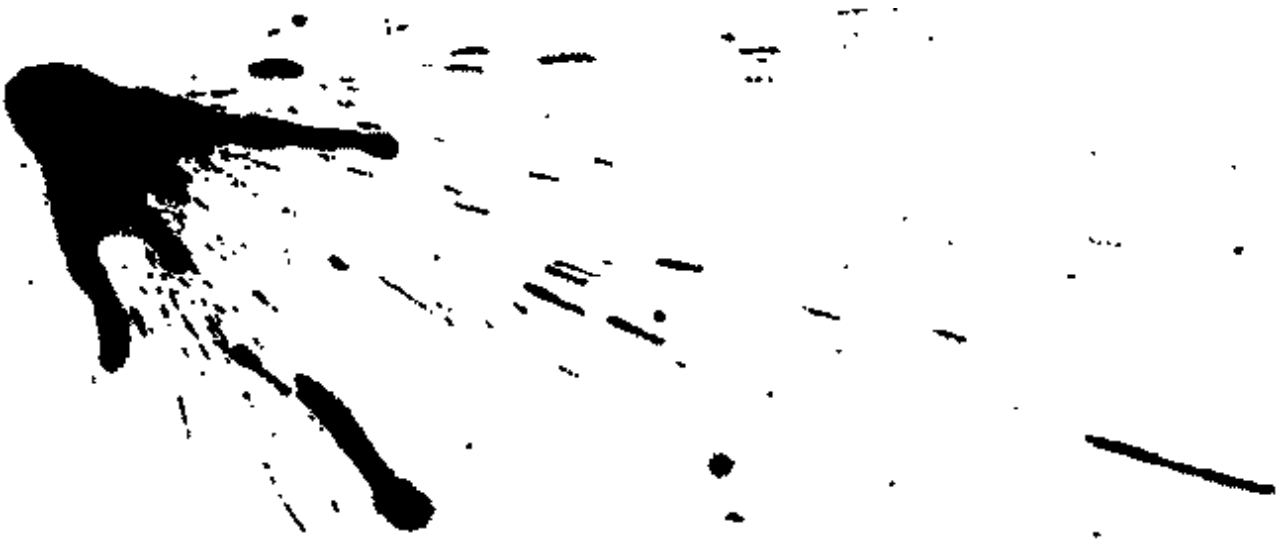
Terminando la partida

Si el asesino consigue terminar con todos los blancos de su lista y el detective no resuelve el caso en el último asesinato, el juego termina y se pasa a las votaciones. Si el detective decide resolver y el resto de jugadores votan que la explicación es válida (tiene sentido) también se da por terminado el juego y se pasa igualmente a las votaciones.

Eligiendo a los ganadores

Cuando el juego termina se descubre quien era el verdadero asesino y sus motivaciones. Si el detective lo descubrió, aunque la explicación no fuera la correcta, consigue su meta. Si el detective no lo descubrió o apuntó a un asesino falso, el verdadero asesino logra su meta. El resto de jugadores también descubren sus metas y si las lograron o no.

Además todos los jugadores votan al mejor disfraz y a la mejor interpretación. A parte de los aplausos y los reconocimientos ganar o perder no tiene mayor significado. Este juego va de pasarlo bien durante el desarrollo del mismo. No se trata de una competición.



Rico en Amigos

Un escenario para Asesinato a Media Noche

Introducción

Nos encontramos en los años 30, después de la depresión del 29. Aunque son años duros, lo son más para unos que para otros. En Torre de Suchar, una zona residencial al sur de Metrópolis no parece que estén pasando muchas penurias. En el lugar existe un club social conocido como La Secta, frecuentado por un grupo de ricachones que se reúnen de vez en cuando para comentar lo mal que está el mundo y hacer alguna pequeña donación a la parroquia de la zona. Desde hace unos años, es una tradición realizar una subasta durante las navidades. Este año el evento cuenta con el alcalde de Metrópolis (que también vive en esta zona residencial) quien ha organizado la subasta. Todos los asistentes habéis recibido una invitación exclusiva para el evento. Es tradición que cada invitado traiga un plato de comida para contribuir al catering.

Personajes y Metas

Mr. Orange

¿Quién eres?

El organizador. Vas a ser el primer finado. Como anfitrión harás las presentaciones e intentarás que los diferentes jugadores entren en sus papeles y comiencen a hablar entre ellos. Lo ideal es que haya una cena de verdad basada en el catering de la subasta. Tras los postres y el café será un buen momento para el primer “apagón”.

Mr. Brown

¿Quién eres?

Eres un detective muy afamado que se presentará en la fiesta como Sri Fanindra, un noble hindú afincado ahora mismo en Londres. Un hombre que ha amasado su fortuna mediante la creación de una cadena muy famosa de puestos de curry.

¿Cuál es tu secreto?

¡Eres el detective! Mantendrás la fachada de Sri Fanindra sólo hasta que ocurra el primer asesinato. En ese momento te presentarás al resto de invitados como quien eres de verdad, Mr. Brown, el afamado detective de Metrópolis. Hasta ese momento debes convencer a todos de tu papel como empresario, así que procura hablar de curry.

¿Cómo vistes?

Tienes libertad para elegir tu vestuario. Puede estar basado en un lord inglés o en algo más “de tu tierra”.

¿Cuáles son tus metas?

Eres el detective, ¡descubre al asesino y sus motivaciones!

Lady Gray

¿Quién eres?

Actualmente eres la secretaria del alcalde Mr. Orange.

¿Cómo vistes?

Como una secretaria de los años 30. Falda y traje. En los años 30 eran muy habituales los sombreros y los grandes collares. Si es posible, la ropa debería ser de color gris, ya sabes, debido a tu nombre.

¿Cuál es tu secreto?

Naciste en una familia sin dinero y sin embargo ahora te codeas con la gente de pasta. ¿Cómo lo conseguiste? Pues muy fácil, aceptando sobornos. Todos los ricos que necesitan algo del ayuntamiento recurren a ti. Licencias para obras, licencias para abrir nuevos negocios, para pagar menos impuestos, etc. Cualquier cosa que deba ser firmada por el alcalde, que es muy confiado y sólo está interesado en leer el periódico. Para ti es muy fácil ponerle delante los documentos que sean y hacérselos firmar. No hace mucho te has hecho con un buen pellizco por conseguir que se firmara el plan de expropiaciones que permitió la construcción del hotel “Mucholujo” del magnate Mr. Black, otro de los invitados a la fiesta.

¿Cuáles son tus metas?

1. Debes llegar a la fiesta llevando una pluma y una carpeta con folios.
2. Antes de empezar a cenar tienes que conseguir que el alcalde te firme los documentos.
3. Antes de empezar a cenar dejarás la carpeta con los folios firmados al alcance de cualquiera.
4. Antes del primer asesinato debes hacer que cualquier invitado que hable contigo entienda que por un módico precio puedes conseguir que el alcalde firme cualquier cosa.

Lady Pink

¿Quién eres?

Tú eres lady Pink, una famosa cantante de cabaret. Hace años te casaste con un productor muy famoso “algo mayor” así que ahora eres viuda y rica.

¿Cómo vistes?

Hablamos de los años 30: flecos, sombreros con flores, collares largos y cigarrillos en pipa larga. Lo ideal sería utilizar prendas con tonos rosas, por el tema del nombre.

¿Cuál es tu secreto?

Tú mataste a tu marido y ahora estás en busca de uno nuevo. Te has encaprichado de Mr. Black, un empresario que tiene mucho dinero. Quieres que sea tu próximo marido, pero hay un problema, parece que el muy tonto se ha encaprichado de lady Green, una naturista a la que has decidido quitar del medio cuando llegue el momento.

¿Cuáles son tus metas?

1. lleva un collar largo a la fiesta y dejarlo en un lugar accesible para cualquier antes de cenar.
2. Debes contar a todos los invitados que te casaste con tu marido Mr. Pringao de 80 años por amor y que te hizo muy feliz durante las dos semanas que duró con vida.
3. Antes de cenar debes conseguir que Mr. Black te “invite” a una copa o a una cena otro día.
4. Debes conseguir firmarle un autógrafo a algún invitado y contarle a todos los invitados lo estelar que estuviste en la inauguración del hotel “Mucholujo” hace unas semanas.

Mr. Black

¿Quién eres?

Eres Mr. Black. Vas de hombre de negocios respetable y adinerado. La vida te sonríe.

¿Cómo vistes?

Como Vito Corleone en el Padrino o como Al Capone en los intocables. Ya sabes, años treinta y mafiosos. ¿Hace falta decir más?

¿Cuál es tu secreto?

Eres el Don de la mafia y no tienes ningún problema en ordenar palizas, secuestros o asesinatos para mantener tu posición. Tu último logro es el hotel “Mucholujo”, del que eres dueño. Pero pese a toda tu dureza, tienes un punto débil. Estás enamorado de lady Green, una bióloga a la que compraste para que el informe de impacto medioambiental fuera positivo. También pagaste a la secretaria del alcalde y a la juez Mrs. White. El proyecto del hotel se lo merecía.

¿Cuáles son tus metas?

1. Debes traer una pequeña pistola a la fiesta. Nunca se sabe quien podría intentar algo contra ti.
2. Tienes que llevar invitaciones para tu nuevo hotel a la fiesta y repartirlas entre los invitados.
3. Antes de cenar sacas siempre que puedes el tema de la inseguridad en todas tus conversaciones y te aseguras que todos sepan que vas armado.
4. Antes de cenar debes “olvidar” tu pistola en un sitio visible y accesible por todos.

Lady Green

¿Quién eres?

Eres lady Green, catedrática de botánica de la universidad de Metrópolis. Eres una naturista convencida. Te van los temas budistas y la curación natural por medio de hierbas.

¿Cómo vistes?

Estamos en los años 30. No se llevan los pantalones y las faldas suelen quedarse por la rodilla. Están de moda las chaquetas cruzadas, los grandes collares, los flecos, las plumas y los sombreros con velo (malla). Prendas de color verde y algún broche con temas florales pueden ser muy buenas ideas.

¿Cuál es tu secreto?

No sabes nada de botánica y has amasado tu fortuna mediante chanchullos. El último fue hacer un estudio de impacto favorable para que se pudiera construir el nuevo hotel “Mucholujo”. Pero quizás tu mayor secreto es que eres lesbiana. Durante la cena te encapricharás de lady Purple.

¿Cuáles son tus metas?

1. Debes llevar a la fiesta unas tijeras en el bolso. Le dirás a todos que las llevas porque nunca sabes cuando puedes encontrar un espécimen. Antes de cenar debes dejar el bolso en un lugar accesible.
2. Antes de empezar la cena debes asegurarte de que te has presentado a todos los invitados y has dejado claro que si necesitan algún estudio de impacto medioambiental pueden hablar contigo. El hotel “Mucholujo” es un buen ejemplo de lo que puedes lograr.
3. Al menos cinco veces debes interrumpir una conversación con un “por cierto, conocéis la planta ...” e inventarte un nombre y un uso. No puedes repetir el mismo nombre o uso.
4. Antes de cenar tienes que conseguir que lady Purple sepa que le gustas. Pero con mucho tacto, al fin y al cabo, estamos en los años 30. Nadie más que ella debe darse cuenta de esto.

Mr. Red

¿Quién eres?

Eres Mr. Red, un héroe de la Gran Guerra (la 1ª guerra mundial).

¿Cómo vistes?

De uniforme. Si no puedes hacerte con un uniforme, puedes usar traje y sombrero pero colgándote un par de medallas de la solapa.

¿Cuál es tu secreto?

No eres un héroe de verdad. Lo cierto es que eres un cobarde que mintió y acabó siendo encumbrado como un héroe. Desde el fin de la guerra has amasado una pequeña fortuna en el mundo de la publicidad vendiendo tu cara para anuncios de cereales y productos del estilo. Sin embargo tu consciencia no lo lleva tan bien y has terminado por darte a la bebida.

¿Cuáles son tus metas?

1. Tienes que llevar una botella de vino vacía a la fiesta. Antes de cenar dejarás la botella en un lugar accesible para cualquier invitado.
2. Debes tener siempre un vaso con bebida en la mano. Además harás que todo el mundo se de cuenta de que es algo “fuerte” (whisky o similares).
3. Tienes que contar a todo el mundo porque te hicieron héroe. Pero claro, cada vez que cuentes la historia será diferente. Al fin y al cabo ni tu mismo sabes porque has acabado como héroe.
4. Conseguir que un invitado te diga que has bebido demasiado.

Lady White

¿Quién eres?

Eres lady White, la juez más importante en Metrópolis y por supuesto de Torre de Suchar.

¿Cómo vistes?

Como estamos en los años 30, no desentonarán los sombreros de ala, los trajes de corte clásico con falda por la rodilla y los cigarros fumados en pipa de caña larga. Puedes buscar inspiración en películas como El Padrino y Los Intocables de Elliot Ness. Si se puede elegir, mejor si usas prendas de color blanco, por relacionarlo con tu nombre.

¿Cuál es tu secreto?

Te gusta el dinero, poder y la buena vida. Sabes que nadie consigue eso por medio del trabajo honrado y por eso hace mucho que abandonaste los ideales de tu cargo. Eres corrupta y no te arrepientes de ello. Tu último chanchullo fue aprobar la expropiación de los terrenos donde se ha construido el nuevo hotel “Mucholujo” del magnate Mr. Black. Alguien te pagó muy bien para que desestimases el recurso del anciano dueño de las tierras que estaba paralizando el proyecto. Aunque nunca lo viste en persona, sospechas que tu benefactor fue el propio Mr. Black.

¿Cuáles son tus metas?

1. Tienes que venir con un martillo de los que usan los jueces en el bolso. Lo enseñarás durante las conversaciones para alardear. Luego lo dejarás donde cualquiera pueda cogerlo antes de cenar.
2. Antes de cenar debes asegurarte de que todos los invitados conozcan la historia de tu martillo, que consideras que te trae suerte desde que lo usaste en tu primer juicio.
3. Antes del primer asesinato tienes que haber dejado claro a los presentes que desprecias la pobreza y a los pobres.
4. Quieres ser la próxima gobernadora del estado, así que estas recogiendo fondos para tu campaña. Intenta llevar a la fiesta un talón de recibos. Antes del primer asesinato tienes que conseguir que al menos un invitado te firme una donación.

Mr. Yellow

¿Quién eres?

Tú eres Mr. Yellow. Un arquitecto muy famoso de Metrópolis. Has realizado proyectos por todo el mundo y se te conoce como el artista de la arquitectura.

¿Cómo vistes?

Traje, zapatos de charol y sombrero de ala. Estaría bien que llevaras algún elemento del disfraz o prenda de color amarillo.

¿Cuál es tu secreto?

Eres un narcisista incompetente para la arquitectura seria. Por alguna extraña razón la vida te sonríe y has conseguido fama y riqueza. Tu forma de trabajo consiste en “diseñar” el edificio en servilletas y pasarlo a tu equipo de trabajadores (tus “negros”) para que hagan realidad lo que dibujas. Extrañamente, aunque todos tus puentes y edificios son muy parecidos, tus clientes no parecen darse cuenta.

¿Cuáles son tus metas?

1. Tienes que traer a la fiesta alguna figura o estatuilla horrible que tengas por casa. Antes de cenar debes conseguir la atención de todos los invitados y regalársela al alcalde Mr. Orange. Es tu forma de reconocer a la ciudad el pastizal que se ha gastado en tus proyectos.
2. Trae un cuaderno a la fiesta con algunos garabatos que parezcan puentes. Todos deben parecerse entre sí. Como eres un ególatra tratarás de sacar la libreta a la mínima en cualquier conversación para enseñarle al mundo lo geniales que son tus diseños.
3. Tienes que conseguir que lady Grey, la secretaria del alcalde, te de una cita para hablar con Mr. Orange. Tienes un nuevo proyecto que quieres enseñarle. Efectivamente, se trata de un puente. Te gustaría construirlo al lado del hotel “Mucholujo” para que te asocien con ese lugar.
4. Si alguien comenta que todos tus diseños son iguales, le cogerás un odio terrible. Durante los asesinatos intentarás que el detective elija como asesino a alguna de estas personas sin criterio. ¡Se lo merecen!

Mr. Blue

¿Quién eres?

Tú eres el doctor Blue, el médico de los famosetes de Torre de Suchar. Has amasado bastante dinero a base de recetar homeopatía para las migrañas.

¿Cómo vistes?

Traje, chaleco y corbata. No te olvides de un buen sombrero si es posible. Tienes libertad para confeccionar tu disfraz, pero estaría bien que incluyeras elementos de color azul.

¿Cuál es tu secreto?

Te sientes inferior ante la gente con dinero, a fin de cuentas, no eres más que otra persona a su servicio. Siempre buscas su aprobación.

¿Cuáles son tus metas?

1. Tienes que llevar a la fiesta un maletín de médico. Dentro del maletín al menos deberías traer un fonendoscopio y algunas bolsas de chucherías para simular pastillas y remedios homeopáticos.
2. Antes de la cena te asegurarás de hablar con todos los invitados y de darles una tarjeta de tu consulta. Les invitarás a ir mediante frases del estilo “estás muy pálida”, “no te veo muy bien” o “tienes la piel un poco amarilla”.
3. Antes de la cena tienes que conseguir que al menos dos de los asistentes hayan reservado cita para esa semana.
4. Después de cada asesinato debes revisar el cadáver y comunicar a los presentes la causa de la muerte. Normalmente todas las víctimas tendrán un papelito con el nombre del arma que se usó para matarlas. Si el asesino no pudo entregar el papelito o éste se cae o se pierde, invéntate la causa.

Lady Purple

¿Quién eres?

Eres lady Purple, una joven periodista de Metrópolis. Además de eso ¡tú eres la asesina!

¿Cómo vistes?

Años treinta y periodismo. Sombrero de ala quizás con alguna flor, traje con falda hasta las rodillas y tu inseparable cuadernillo de tomar notas. Si puedes, introduce algún elemento o prenda de color morado.

¿Cuál es tu secreto?

Eres la nieta de Mr. Brawn, un hombre que siempre se dedicó a cultivar sus tierras a las afueras de Torre de Suchar. Hace unos años le expropiaron sus tierras para construir el hotel “Mucholujo”. Tu abuelo te convenció de que la operación no había sido trigo limpio y te pusiste a investigar. Te ha costado dos años reunir las pruebas pero llegas tarde. Tu abuelo no soportó que lo sacaran de sus tierras y se suicidó hace unos meses. Ahora es el momento de que los culpables paguen, pues estás convencida de que el camino legal no daría sus frutos.

¿Cuáles son tus metas?

Tu meta es acabar con los presentes en la siguiente lista antes de que te descubra el detective. El orden exacto de las muertes es cosa tuya.

Mr. Orange: el alcalde. Será el primero en morir sin necesidad de que hagas nada. Ha Permitido que todos los estamentos de la ciudad estén corrompidos y no sean de fiar. Si hay algo que no le importa, sin duda es la gente que precisamente lo eligió.

Mr. Black: Es el dueño del hotel. Un mafioso de mucho cuidado que pagó todo lo que hizo falta para que le arrebataran las tierras a tu abuelo.

Lady Grey: Es la secretaria del alcalde, recibió sobornos para asegurarse de que éste aprobaba el plan urbanístico y las expropiaciones.

Lady White: La juez que desestimó la apelación de tu abuelo a la expropiación. No tienes dudas de que fue “untada” por Mr. Black.

Lady Green: Otra corrupta. La botánica que firmó el estudio de impacto medioambiental que pasó por alto algunos árboles de especies bajo protección en los terreros de tu abuelo. Estás segura de que también fue “untada”.

Para resumir, tu meta es asesinar a cinco de los asistentes a la fiesta. No lograrás la meta si asesinas a cualquier otro invitado por error. Si esto ocurre, simplemente sigue jugando hasta el final para que el resto de jugadores tengan oportunidad de lograr sus metas.

Las armas que puedes utilizar para los asesinatos están en la siguiente lista. Recuerda escribirlas en una serie de tarjetas o papeles que puedas entregar a tus víctimas en el momento adecuado.

- Un martillo de juez (pertenece a lady White)
- Una pequeña pistola (la llevará Mr. Black)
- Una pluma (la llevará lady Green)
- Un collar muy largo (lo llevará lady Pink)
- Unas tijeras (las llevará lady Green)
- Una botella vacía de licor (la llevará Mr. Red)
- Una horrible estatuilla (la llevará Mr. Yellow)

El primer asesinato, el de Mr. Orange, lo realizarás mediante comida envenenada. Como parte del catering debes traer a la fiesta algo para los postres. Unas galletitas, unas magdalenas o turrón. Lo que te resulte más fácil.

Con amigos así, quien quiere enemigos.

Muerte a media noche es un juego
de interpretación inspirado
en el juego de mesa de misterio
más famoso de todos los tiempo.

Escrito por cabohicks, el texto está
cubierto por la licencia
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported
CC BY-NC-SA 3.0



Las imágenes pertenecen al
dominio público.