

Vorágine  Digital

presenta...

Tribunal

Versión integral

Sobre Tribunal

Tribunal se creó en el verano de 2018 y se presentó en un concurso de creación de juegos rol organizado por el sitio web *200palabras.nogarung.com*. No tuvo mucho éxito en el mismo, pero como nos gustó la idea, decidimos darle un poco más de cuerpo y publicarlo en *Voragine.Digital* de forma gratuita.

Esta versión no tiene otro fin que el divertimento del lector y de los jugadores.

Este documento consta de dos partes: *Tribunal*, el juego original presentado al concurso cuya limitación era de longitud, siendo la máxima 200 palabras; y *Ampliando Tribunal*, en la que detallamos las reglas del juego.

Tribunal

Estamos en el siglo XIII. La Santa Inquisición está en plena cruzada contra la herejía. Cada día se llevan a cabo gran cantidad de juicios y los registros contienen multitud de historias. Esta es una de ellas...

Roles/objetivos:

- *Juez*: dictar el veredicto correcto.
- *Acusado de brujería*: ser declarado inocente.
- *Testigos*: un veredicto de culpabilidad.

Material necesario:

- Una baraja española.

Mecánica

1. Asignación de roles.
2. Los *testigos* cogen una carta a su elección. Según su valor el testimonio será:
 - a. *Verdadero* si es par.
 - b. *Falso* si es impar.
3. Uno tras otro los *testigos* presentan sus testimonios con la intervención del resto de jugadores con preguntas y/o rebatiendo testimonios.
4. El *juez* anuncia un veredicto de inocencia o culpabilidad.
5. Los *testigos* muestran sus cartas y se cuentan los valores pares e impares. Si hay más valores:
 - a. Impares, el acusado era *inocente*.
 - b. Pares, el acusado era *culpable*.

Ampliando *Tribunal*

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es todo ese juego en el que los participantes desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. En *Tribunal* los participantes asumen el rol de una persona del medievo que debe juzgar, acusar o defenderse en un juicio de la Inquisición.

A diferencia de en otros juegos de rol no existe la figura del director de juego o *dungeon master*.



Ilustración 1. Jugando a rol

¿De qué va *Tribunal*?

En *Tribunal* los jugadores interpretan un juicio inquisitorial en pleno siglo XIII.

La Santa Inquisición desarrolla su actividad con gran intensidad y los juicios se suceden rápidamente y en grandes cantidades. La herejía crece por doquier y estos santos luchadores de Dios son los que se interponen entre nosotros y el Apocalipsis.

Pero también existían gentes de dudosa moralidad que aprovechaban el extremo celo de los inquisidores para acusar en falso a sus enemigos, familiares odiados, o entrometidos vecinos.



Ilustración 2. La Inquisición de Goya.

En *Tribunal* existen tres roles:

- *El juez o los jueces*: representan la ley y su veredicto es lo que salvará o condenará las almas de los acusados. Así como sus vidas. Su objetivo es llegar a dictar el veredicto correcto. El buen pastor no sacrifica despreocupadamente a sus mejores ovejas.
- *El acusado de herejía*: el alma que se debe salvar o purgar. El cuerpo que debe arder o regresar a su hogar. Debe defenderse de las acusaciones de los *testigos*.
- *Los testigos*: describirán los crímenes y herejías del *acusado*. Su testimonio es vital para que el tribunal inquisitorial llegue a un veredicto de culpabilidad. Deben hacer y decir lo que sea necesario.

Material necesario para jugar una partida de *Tribunal*

El único material que necesitas es una baraja española. Pero sirve cualquier objeto que permita definir y guardar la veracidad o falsedad de las acusaciones de los testigos como dados, monedas o trozos de papel doblado. En cualquier caso, deben estar fuera de la vista del *juez*.

Cómo jugar a *Tribunal*

Existen tres fases diferenciadas en una partida de *Tribunal*:

- Antes del juicio.
- El juicio.
- Después del juicio.

Antes del juicio

1. Asignar los roles.

Se decide qué jugadores interpretarán el papel de *juez* y de *acusado*. Los demás jugadores serán *testigos*.

Los *testigos* crean sus personajes y preparan un crimen o herejía del que acusar al *acusado*. No es necesario usar una ficha de personaje ya que el juicio se desarrolla de forma completamente interpretativa. Sin embargo, es recomendable tomar nota de todas aquellas ideas que puedan ayudar a interpretar a los personajes.

El *juez* crea su personaje definiéndolo ligeramente. El suyo es un trabajo de interpretación improvisada. Debe recordar que los *testigos* y el *acusado* pueden (y deben) mentir.

Sin embargo, el acusado debe detallar su biografía tanto como sea posible. Cualquier detalle puede salvarle de un veredicto injusto. Debe, además, prestar

atención a los *testigos* y defenderse, ¡la vida le va en ello!

2. Los *testigos* cogen una carta de la baraja a su elección. Este paso determinará si el testimonio presentado es verdadero o falso. Un posible sistema de valoración podría ser, siguiendo con la baraja española, este:

- A. Verdadero si es par.
- B. Falso si es impar.

Es muy importante mantener oculto esta información, así el *juez* podrá emitir un veredicto en relación a los testimonios presentados y a la interpretación que hagan el resto de jugadores.

El juicio

3. Uno tras otro, los *testigos* presentan sus testimonios con la intervención del resto de jugadores (*juez* y *acusado* incluidos) mediante preguntas y objeciones. La misión del *juez* es llegar a la verdad y así emitir un veredicto justo, por tanto, es importante que haga preguntas a los *testigos*. El *acusado*, por su otro lado, debe defenderse de las acusaciones por lo que es recomendable que sea capaz de generar dudas en el *juez*.

Presentar pruebas

En un grupo de juego que prepare con esmero una partida se pueden crear pruebas para reforzar las acusaciones o la defensa. Una vieja carta que narra la participación del *acusado* en un turbio ritual, una falsa bula papal,... las posibilidades son infinitas.

4. El *juez* emite un veredicto de inocencia o culpabilidad. En base a los testimonios de todas las partes debe tomar una decisión: vida o muerte. No es necesario que justifique su decisión, pero siempre es divertido descubrir qué

mentiras ha creído o que verdades ha obviado.

Después del juicio

5. Los *testigos* muestran sus cartas y se cuentan los valores pares e impares. Si hay una mayoría par, el *acusado* era culpable. Si existe una mayoría impar, era inocente. En caso de empate, la verdad estará lejos de conocerse.

En este paso es cuando se hace un balance. El cómputo de acusaciones verdaderas y falsas no puede cambiar el veredicto del *juez* ya que no es algo que el personaje vaya a conocer nunca. Es más bien una manera de ponderar cómo se ha desarrollado la partida. No existe partida mala mientras haya sido divertida. No importa la inocencia o culpabilidad del *acusado* solo que los participantes lo hayan pasado bien interpretando su papel.



Ilustración 3. Unos dados.

Variantes

Existen multitud de formas de jugar a *Tribunal* muchas de ellas se basan en cambios en el reparto de papeles y de jugadores disponibles. Se puede:

- Añadir más jueces: no es solo uno el juez que debe atender las acusaciones y emitir un veredicto, son dos, tres o es todo un tribunal el que debe

ponerse de acuerdo en el momento de dictar sentencia.

- Añadir acusados: un terrible crimen ha sacudido una tranquila aldea. Los guardias han detenido a varias personas acusadas de cometerlo. Es posible que entre los acusados haya algún inocente. El juez emitirá un veredicto para cada *acusado*. Los *testigos* cogerán dos cartas, una para determinar la veracidad de los testimonios que hacen referencia a cada *acusado*, ya que puede aprovechar para quitarse de encima a un vecino pesado, a un familiar indeseable...
- Añadir crímenes: se acusa a un granjero de matar a cinco personas. Pero... ¿es culpable de todos o alguien ha aprovechado para imitarle y colgarle el muerto? De cada crimen el *juez* emitirá un veredicto. Cada *testigo* participa de una sola acusación.
- Añadir otros actores: se nos ocurre, a bote pronto, invitar a un abogado defensor especializado en robos o a un fiscal especialmente intolerante con la herejía. Estos personajes serán interpretados por jugadores y participarán interrogando a los *testigos* y al *acusado*. Además podrán presentar una apasionada alegación a favor o en contra del *acusado*. ¿Quién se puede resistir a este reto interpretativo?
- Hacer cualquier cosa. Siempre en pos de la diversión, estas *reglas* se pueden romper, retorcer o ignorar tanto como sea necesario.

Apéndice

Glosario

En este apartado vamos a dedicar unos párrafos a describir el contexto de *Tribunal* mediante algunas palabras concretas. Recuerda que puedes jugar a *Tribunal* en cualquier contexto (tanto futuro como pasado) y en cualquier situación que se pueda ajustar a tu relato.

Existen multitud de libros de consulta y sitios web en los que encontrarás detallada información sobre estos términos por lo que te recomendamos que acudas a ellos para profundizar y aprender más. Nosotros, por nuestra parte, usaremos breves extractos de artículos de la Wikipedia a la que enlazamos.

Alquimia

En la historia de la ciencia, la alquimia es una antigua práctica protocientífica y una disciplina filosófica que combina elementos de la química, la metalurgia, la física, la medicina, la astrología, la semiótica, el misticismo, el espiritualismo y el arte. La alquimia fue practicada en Mesopotamia, el Antiguo Egipto, Persia, la India y China, en la Antigua Grecia y el Imperio romano, en el Imperio islámico y después en Europa hasta el siglo XVIII, en una compleja red de escuelas y sistemas filosóficos que abarca al menos 2500 años.

La alquimia occidental ha estado siempre estrechamente relacionada con el hermetismo, un sistema filosófico y espiritual que tiene sus raíces en Hermes Trimegisto, una deidad sincrética grecoegipcia y legendario alquimista. Estas dos disciplinas influyeron en el nacimiento del rosacrucismo, un importante movimiento esotérico del siglo XVII. En el transcurso de los comienzos de la época moderna, la alquimia dominante evolucionó en la actual química.

Actualmente es de interés para los historiadores de la ciencia y la filosofía, así como por sus aspectos místicos, esotéricos y artísticos. La alquimia fue una de las principales precursoras de las ciencias modernas, y muchas de las sustancias, herramientas y

procesos de la antigua alquimia han servido como pilares fundamentales de las modernas industrias químicas y metalúrgicas.

Aunque la alquimia adopta muchas formas, en la cultura popular es citada con mayor frecuencia en historias, películas, espectáculos y juegos como el proceso usado para transformar plomo (u otros elementos) en oro. Otra forma que adopta la alquimia es la de la búsqueda de la piedra filosofal, con la que se era capaz de lograr la habilidad para transmutar oro o la vida eterna.

En el plano espiritual de la alquimia, los alquimistas debían transmutar su propia alma antes de transmutar los metales. Esto quiere decir que debían purificarse, prepararse mediante la oración y el ayuno.

[Seguir leyendo...](#)

Brujería

Brujería es el grupo de creencias, conocimientos prácticos y actividades atribuidos a ciertas personas llamadas brujas (existe también la forma masculina, brujos, aunque es menos frecuente) que están supuestamente dotadas de ciertas habilidades mágicas

La creencia en la brujería es común en numerosas culturas desde la más remota antigüedad, y las interpretaciones del fenómeno varían significativamente de una cultura a otra. En el Occidente cristiano, la brujería se ha relacionado frecuentemente con la creencia en el Diablo, especialmente durante la Edad Moderna, en que se desató en Europa una obsesión por la brujería que desembocó en numerosos procesos y ejecuciones de brujas (lo que se denomina «caza de brujas»). Algunas teorías relacionan la brujería europea con antiguas religiones paganas de la

fertilidad, aunque ninguna de ellas ha podido ser demostrada. Las brujas tienen una gran importancia en el folclore de muchas culturas, y forman parte de la cultura popular.



Ilustración 4. Persecución de brujas.

Si bien este es el concepto más frecuente del término «bruja», desde el siglo XX el término ha sido reivindicado por sectas ocultistas y religiones neopaganas, como la Wicca, para designar a todas aquellas personas que practican cierto tipo de magia, sea esta maléfica (magia negra) o benéfica (magia blanca), o bien a los adeptos de una determinada religión. Es considerada la brujería, una forma de espiritismo.

[Seguir leyendo...](#)

Herejía

Herejía es una creencia o teoría controvertida o novedosa, especialmente religiosa, que entra en conflicto con el dogma establecido. Se diferencia de la apostasía, que es la renuncia formal o abandono de una religión, y la blasfemia, que es la injuria o irreverencia hacia la religión.

Si la opinión divergente no es tolerada por las autoridades religiosas o por la corriente de opinión mayoritaria, puede llegar a producirse una situación de conflicto y ruptura. La herejía es vista entonces como una desviación sobre el contenido de la fe, y puede llegarse a un cisma o división en el seno de la

comunidad religiosa, o a una condena de carácter disciplinario por la insumisión a la autoridad eclesiástica considerada legítima.

La herejía nace de una divergencia entre escuelas sobre el significado de la verdad (formulada por el dogma). Se desarrolla a la vez en el plano intelectual, por la oposición irreducible de las tesis y en el plano comunitario, por la imposibilidad práctica de vivir en hermandad con los pertenecientes a la otra escuela.

Un uso más extenso del término se emplea para designar, en determinadas sociedades, a los magos o chamanes.

[Seguir leyendo...](#)

Inquisición

El término Inquisición o Santa Inquisición hace alusión a varias instituciones dedicadas a la supresión de la herejía mayoritariamente en el seno de la Iglesia católica.

La Inquisición medieval se fundó en 1184 en la zona de Languedoc (en el sur de Francia) para combatir la herejía de los cátaros o albigenses. En 1249 se implantó también en el reino de Aragón, siendo la primera Inquisición estatal; y en la Edad Moderna, con la unión de Aragón con Castilla, se extendió a ésta con el nombre de Inquisición española (1478-1821) bajo auspicio de la monarquía hispánica, cuyo ámbito de acción se extendió después a los territorios conquistados en lo que se denominaría América, la Inquisición portuguesa (1536-1821) y la Inquisición romana (1542-1965). Sus víctimas eran seres humanos, e incluso animales, acusados de brujería, los homosexuales -en 1600 emitió una orden de no incoar más procesos 'por sodomía'-, los blasfemos, los que practicaron

bestialismo, los herejes (cristianos que niegan algunos de los dogmas instituidos por la Iglesia romana) y los acusados de judaizar en secreto.

[Seguir leyendo...](#)

Ordalía

La ordalía o Juicio de Dios era una institución jurídica vigente hasta finales de la Edad Media en Europa. Según Francisco Tomás y Valiente las ordalías consistían en "invocar y en interpretar el juicio de la divinidad a través de mecanismos ritualizados y sensibles, de cuyo resultado se infería la inocencia o la culpabilidad del acusado". No cabe duda del carácter mágico e irracional de estos medios probatorios, de ahí que las ordalías fueran siendo sustituidas por la tortura a partir de la recepción del derecho romano en el siglo XII.



Ilustración 5. Ordalía del hierro candente.

Mediante la ordalía se dictaminaba, atendiendo a supuestos mandatos divinos, la inocencia o culpabilidad de una persona o cosa (libros, obras de arte, etc.) acusada de pecar o de quebrantar las normas jurídicas. Consistía en pruebas que en su mayoría

estaban relacionadas con torturas causadas por el fuego o el agua, donde se obligaba al acusado a sujetar hierros candentes, introducir las manos en una hoguera o permanecer largo tiempo bajo el agua. Si alguien sobrevivía o no resultaba demasiado dañado, se entendía que Dios lo consideraba inocente y no debía recibir castigo alguno. De estos juicios se deriva la expresión poner la mano en el fuego, para manifestar el respaldo incondicional a algo o a alguien, o la expresión "prueba de fuego".

[Seguir leyendo...](#)

Créditos

Imágenes

Ilustración 1: Usuario de Wikipedia Diacritica. Imagen de uso libre. Extraída de Wikipedia.

Ilustración 2: La Inquisición de Goya. Imagen de dominio público. Extraída de Wikipedia.

Ilustración 3: Usuario de Wikipedia Peng. Imagen de dominio público. Extraída de Wikipedia.

Ilustración 4: Usuario de Wikipedia Hegeler. Imagen de dominio público en aquellos países que los derechos de autor duren 70 años o menos de la vida del autor original. Extraída de Wikipedia.

Ilustración 5: Autor desconocido. Imagen de dominio público. Extraída de Wikipedia.

Textos

Idea original, redacción y maquetación de *Tribunal*: César Mir

Extractos del glosario extraídos directamente de las respectivas entradas de Wikipedia.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).