

# [Determinante Cero]

Rolero de Hierro `08

[www.queeselrol.com.ar/salganalsol](http://www.queeselrol.com.ar/salganalsol)

Autor: Cutrix.

Palabras utilizadas: Furious. Interrogan. Determinan

Elemento cultural: Situación universitaria actual  
en la Argentina (Centro de estudiantes + Burocracia)

# La Hipotesis.

(Lo que se supone cierto, sin necesidad de demostración)

“Todos piensan que los humanos somos algo más que máquinas. Que nos distinguimos de ellas porque tenemos “alma” o alguna que otra incoherencia similar.

En el día de hoy demostraremos que la Iluminación de la cual hablan los Grandes Pensadores ha llegado...

En los próximos cuatro meses demostraremos en conjunto que no somos más que un Automata que responde a una gramática de nivel 3 según la escala de Chomsky... ¿Que somos superiores a ellos? ¡¡¡Eso es una blasfemia!!! A diferencia de Nuestra Creación, solo poseemos tres estados: El Orden, El Caos, y la Muerte, como estado único y final.

¿Y que nos diferencia de ellos entonces? Todo lo que nos sucede al rededor nos influye, como si fuera una palabra de esta Gramática Universal. Nuestra máquina interior recibe las palabras (que ya no son números ni letras, sino que es la vibración entre cuerpos, el intercambio de calor, los sentidos en fin) y cambia sutilmente de estado...

Si, sutilmente.

El Gran Artesano nos permitió estar en todos los estados a la vez... ¿Que como es eso, alumnos? En Álgebra II estudiaron las propiedades de los conjuntos discretos... Así actúan nuestras creaciones, como nosotros quisieramos ser: O blanco o negro. O leal o infiel. Inteligente o estúpido. Desarrollado o subdesarrollado. Sin medias tintas, sin confusiones. Les recuerdo algo: El mundo no es así. La lógica difusa con la que nos creó el Gran Artesano es la que nos permite razonar todo esto. Es como el Orden Natural del que hablan los maestros Zen. Gracias a ello, podemos tomar lo mejor de cada parte, tanto del Orden como del Caos, de lo conocido como lo desconocido... Y esta es la gran diferencia entre nosotros y

nuestras creaciones.

No, no es por el “Alma” o el “Espiritu”. Es por nuestra posibilidad de estar en varios estados a la vez, y de pasar de un extremo a otro con total facilidad... ¿Que seria la ciencia sin cientificos locos, que ven el mundo desde otro punto de vista, para luego volver al estado “normal” y mostrarnos nuestros errores?

Este don, futuros colegas, es la famosa Creatividad Cientifica.

Ustedes al terminar la cursada, si, adivinaron, deberan conocer y saber aplicar el concepto de la logica difusa en los automatatas que creen. De esta forma, podremos crear algo no similar, sino superior a nosotros, que resuelvan problemas que ningun ser humano ha logrado. Deben volcar lo mas humano que existe, en seres hechos de silicio.

El Algebra de la vida se presenta frente a nosotros. El Gran Artesano nos ha dado la facultad de conocer lo mas intimo de nuestro ser.. Esta en ustedes saber manejar el Don con la ciencia y el respeto necesario para acercarnos a El. No podremos conocer todos los misterios de la fisica y del universo, si primero no sabemos como estos influyen en nosotros, sin antes conocer nuestro interior. Y conocerlo sin reproches, aceptando lo que somos, como fuimos creados. Aceptando con respeto nuestros limites naturales...”

**Jefe de Catedra Ing. Mariano Fernandez.**

**Primer clase de “Logica difusa aplicada”.**

**Universidad Tecnico-Cientifica Interamericana.**

**Ingenieria en Robotica y Automatizacion.**

## **Marco teorico. Alcances del libro.**

Determinante Cero es una obra diseñada tanto para los cursos de especialización en Matemáticas como para estudiantes cuyo interés primario radica en la ingeniería, las ciencias físicas y sociales, que requieren una base matemática para abordar los temas, viendolo de una forma aplicada con hechos. No se recomienda su uso en licenciaturas y posgrados relacionados directamente con las matemáticas, y sus posteriores derivaciones (Teoría de automatas, cálculo lambda, etc).

En decenas de libros he visto a los teoremas escogidos, unidos a cientos de demostraciones complejas para el que no está acostumbrado a leer el “lenguaje matemático”. En la presente, solo se demostrará de una forma sencilla cada teorema, asumiendo cada hipótesis como correcta, dejándole al lector la tarea de investigar (y porque no, de descubrir) demostraciones diferentes. Este libro no pretende ser más que un compendio de los temas de principal interés para la cátedra. El estudiante deberá complementar los (escasos) datos de la misma con la bibliografía obligatoria, que puede hallarse en el APÉNDICE II de la obra.

La Cátedra recomienda que los Trabajos Prácticos se realicen en grupos de 4 o 6 personas. Fomentando los conceptos aprendidos en Administración Organizacional I, se pretende que uno de los estudiantes tome el lugar de “Jefe de trabajos prácticos”, basándose en los principios de Henry Fayol.

A diferencia de ediciones anteriores, la misma entrecruza constantemente teoría con práctica. En cada teorema se dará una cantidad de ejemplos típicos y atípicos. Luego de la lectura general de la obra, el Líder de TP. Deberá crear ejercicios para los demás miembros del grupo. A su vez, cada miembro del grupo posea la posibilidad de modificar los mismos, para así conocer su grado de comprensión y mejorar la experiencia grupal.

Como requisito extra, se necesita que cada estudiante posea una calculadora científica normal, que posea la función RAN#, RND#, o similar.

**El uso de calculadoras científicas programables está prohibido por la Facultad, penalizada con la expulsión temporal de la misma durante TRES (3) años, o según las normas vigentes en la Facultad.**

### **¿De que se trata Determinante Cero?**

Nerds. Frikis. Raritos. Geeks. Tragas. Excentricos. esos-chicos-del-fondo. Treekies. Otakus. Roleros machaqueros. Gamers. Hackers. Tolkienistas.

Asi se veian hace unos diez años. Cuando el acné cundia por todo el rostro, alimentado a base de pizzas, Pringles y Coca-cola. Cuando su principal preocupación era combinar los mejores poderes para que su personaje suba de nivel mas rapido que los de los demas... Y lo lograron en su momento...

Pero ya no mas. Ustedes Sentaron cabeza, y siguieron a su costado científico. La mayoría fueron pequeñas promesas. Otros nomas tuvieron la constancia de seguir. Pero lo importante es que llegaron: Estan terminando una carrera de indole científica. Resolveran los grandes interrogantes de la vida.

Y deben llegar al ultimo paso, para recibir el (tan) preciado titulo: La tesis, en conjunto con algo que todos los estudiantes codician, pero que solo uno puede obtener: Una beca para un doctorado. Pero no cualquier beca... Una beca en una universidad prestigiosa.

Puede ser el MIT, Stanford, Harvard. Lo importante es que todos quieren obtenerla. El ego de todos ha llegado a niveles impensables, gracias a los profesores aduladores y tias orgullosas. Ustedes saben que van a llegar. Total, si llegaron hasta aqui, ¿Porque no van a obtener lo que quieren?

### **Ustedes son especiales.**

Y no hablamos de habilidades innatas, o de fuerza de voluntad sin precedentes. No. No se pongan felices.

“Alguien” que tu elijas implantó dentro suyo un equipo especial.

¿Que tan especial? Digamos que, gracias a eso, llegaron hasta donde

llegaron. Es la razón por la cual las universidades están tan interesadas por ustedes.

El ser humano se diferencia de los demás por su creatividad. Supuestamente es una característica de la especie. Y aquello mismo que nos diferencia, es la razón por la cual nos quejamos constantemente.

El ser humano está dividido en dos facciones puramente internas:

La parte racional. Llamémosla Inteligencia, Orden, razonamiento.  
Y la parte irracional. Instinto, Caos, Sentimiento.

En equilibrio, es donde se consigue el tesoro más preciado de todo científico: **La Creatividad Científica**. El tener las dudas suficientes como para cuestionar lo razonado previamente (para interrogar a la mismísima Comunidad Científica), y el tener el conocimiento exacto para poder encontrar nuevas soluciones a problemas inconclusos.

Si triunfa la parte racional, uno se queda con la parte técnica de las ciencias. No logra crear nuevas soluciones: Solo se limita a utilizar los conocimientos adquiridos previamente.

Si triunfa la parte irracional, uno se cuestiona prácticamente todo, y al no tener los conocimientos suficientes, no logra nunca encontrar una solución “Real” a los problemas.

El equilibrio es lo importante. El equilibrio lo es todo para ustedes.

El implante de medición y regulación neuronal (IMN), envía información sobre sus cambios en los pensamientos. Sirve como barrera de contención, ya que al comenzar a desviarse, el estudiante recibe estímulos negativos. Uno siente una irrefrenable necesidad de retornar al equilibrio. El estímulo negativo va desde una pequeña voz en la mente (como si fuese una conciencia paralela), hasta un dolor físico singular.

Después de ese límite... Entra en el estado conocido como “**La furia**”, del cual, una vez sobrepasado, es imposible volver hacia atrás...

¿Entonces, de qué se trata Determinante Cero? Se trata de lograr tu sueño inicial de ser un Científico famoso y renombrado. No un guru en el área...

Sino ser EL gurú. Arquimedes, Gauss, Leibniz, Fayol, Mendelejeff, Plank, Knuth... Todos aquellos cambiaron el mundo científico e indirectamente el cotidiano, con su creatividad científica.

La única forma para llegar a esa meta, es tener una educación superior.

*¿Y contra que se enfrentan los jugadores?*

Principalmente, contra ellos mismos. Cada estudiante quiere llegar a la beca. Y el mundo no admite tibiezas, no para ustedes. Su ego es demasiado grande como para admitir que pueden quedar segundos. Cada uno de ustedes **sabe** son **los mejores**.

*¿Y como hago para llegar antes que los demas? ¿Que “Armas” tengo?*

Aparte de intentar hacerle la vida imposible a sus rivales... La forma preferida es desestabilizarlo. Todos saben que los demas poseen un IMN dentro de sus mentes. Sino, no hubiesen llegado hasta allí. La forma mas facil es hacerlo pasar mas alla del estado de furia: Aquel en el que ya no hay retorno. El mas creativo, el que se puede superponer frente a los demas, es el que merece el premio. Es el que tiene mayor capacidad de adaptación ante un entorno, y por ende, el que mayor provecho le va a sacar a la beca...

Aparte de cuidate las espaldas, tendras que lidiar con los obstaculos naturales que posee nuestro pais: desde piquetes y cacerolazos, hasta los dos mayores miedos de cualquier estudiante.

Primero, una burocracia ineficiente. Solo existe para autoperpetuarse, sin ningun sentido ni fin apartene. Formularios por quintuplicado, decenas de procesos no relevados, cursogramas que no representa la realidad...

Segundo, un centro de estudiantes politizado y dividido entre si. Cada miembro no es mas que un titere de quienes pretenden ser lideres politicos en un futuro. La universidad no es mas que un medio. El estudio no importa mas que los contactos y la reputacion que poseen para doblegar voluntades.

**Bienvenidos a la recta final de sus carreras... Bienvenidos al mundo de Determinante Cero.**



## Introducción al cálculo matricial

Matrices. Determinantes. Aplicaciones a la vida personal.

### 1.1 - ¿Que es una matriz?

$$\begin{bmatrix} 3 & 9 \\ 1 & 3 \end{bmatrix}$$

Fila

Una matriz es un arreglo de números cuyo orden es relevante. Imaginense una tabla común y corriente... ¿Dentro de cada celda hay números, no? Y también el orden en el que están esos números importa... Si hablamos de una tabla de las estadísticas del Torneo Clausura, el cambiar el orden de los datos se influye seriamente en la elección del ganador (por ejemplo, si se intercambian las filas de “Goles a favor” con la de “Goles en contra”, un equipo invicto puede terminar como el peor del torneo).

$$\begin{bmatrix} 5 & 10 \\ 1 & 2 \end{bmatrix}$$

Columna

Una **matriz** es algo parecido. También posee **filas** y **columnas**. Pero la información de cada “elemento” (que sería cada celda de una tabla) puede ser ordenada de una forma que nos sirva a nosotros.

En matemática, las matrices pueden ser de cualquier tamaño. En Determinante Cero, se utilizarán matrices de **2 filas por 2**

$$\begin{bmatrix} 4 & 6 \\ 2 & 3 \end{bmatrix}$$

Diagonal Principal

La **Diagonal Principal** de cada matriz es la compuesta por los elementos que están en **filas y columnas de igual número**. En la primera matriz de arriba, los elementos de la diagonal principal están compuestos por el 4 y el 3, ya que están en la fila 1 columna 1, y en la fila 2 columna 2.

$$\begin{bmatrix} 4 & 6 \\ 2 & 3 \end{bmatrix}$$

Diagonal Inversa

En una matriz de 2 x 2, La **Diagonal Inversa** es la compuesta por los otros dos elementos. En la misma matriz, los elementos de la Diagonal Inversa son el 6 y el 2.



## Teorema 1.1 - Características del alumno

Los personajes poseen dos características. Orden y Caos.

El orden representa el lado racional del alumno.

El caos representa el lado humano del mismo.

$$\begin{bmatrix} 8 & 9 \\ 3 & 2 \end{bmatrix}$$

Orden

**La Diagonal Principal representa el Orden.**

**La Diagonal Invertida representa el Caos.**

Al crear un personaje, se deben elegir **cuatro** números mayores que cero. Mientras **mas altos** son los números, **mas probabilidades de éxito** en una acción hay, al igual que una **mayor probabilidad de ser desestabilizado**.

$$\begin{bmatrix} 8 & 9 \\ 3 & 2 \end{bmatrix}$$

Caos

Los números a elegir deben limitarse a:

Para la primera fila, **ninguno de los dos** números puede superar **9**.

Para la segunda fila, **ninguno de los dos** números puede superar **3**.

### 1.1.2 - ¿Que es un determinante?

Multiplica los números de la diagonal principal. Restale la multiplicación de los números de la diagonal invertida. El resultado es el determinante. Se utiliza para saber si un sistema de ecuaciones lineales posee elementos linealmente independientes, y de esa forma conocer si estamos ante un sistema compatible indeterminado, con infinitas soluciones, o un sistema compatible determinado o uno incompatible, sin ninguna solución. Gráficamente se representa como la intersección entre X rectas en Y dimensiones...  
Mensaje adicional: los valores que se eligen para el sistema de ecuaciones, como los de la matriz, deben ser números reales. Para facilitar, algunos se van a elegir con valores enteros y otros con decimales. Si algún jugador...

... Pero, para que me sirve **en el juego???**

Tu determinante determina (valga la redundancia) cuán lejos estás del equilibrio deseado entre Orden y Caos. Si el determinante es negativo, el Caos prima en tu mente. Si el determinante es positivo, el Orden triunfa. En ambos casos, te estás alejando de tu objetivo primordial.

### Aclaración:

Es preferible que **TODOS** los jugadores comiencen con un determinante CERO. De esta forma se evita parte del powergaming que pueda surgir. De todas formas, la mesa en quien decide. Si siempre gana el mismo, el autor no puede decir más que un "Te lo dije".

## Teorema 1.1.2 - Determinantes. Aplicación.

Multiplica la diagonal principal. Restale la diagonal invertida.

$$\begin{bmatrix} 8 & 9 \\ 3 & 2 \end{bmatrix}$$

$$= -2$$

El determinante es:  $(8 \times 2) - (9 \times 3) = (16) - (18) = -2$

El Caos está tomando forma en el personaje. Tal vez vio alguna película que lo hace dudar de la moralidad de su tesis...

Se debe calcular el determinante siempre que cambie la matriz. Es algo así como una “característica dependiente”.

Si el determinante llega a  $-8$  o  $+8$ , el personaje entra en estado de **Furia**. Si llega a  $-12$  o  $+12$ , el personaje pasó la barrera creada por el IMN, **perdiendo inmediatamente el juego**.

*¿Perder el juego? ¿La Furia? ¿Que es eso?*

Según el psicoanálisis, todo ser humano tiene dos partes, el consciente y el subconsciente (o inconsciente).

En el subconsciente se hallan todos los hechos y sentimientos que, por algún motivo, no queremos recordar. Negamos que hayan sucedido, y los “enviamos” al subconsciente.

La realidad es que el subconsciente es el que nos manda. Nuestras acciones son realizadas porque no queremos recordar (o volver a sentir) lo que está en el subconsciente. Y al final, termina liberándose de alguna u otra forma: **Como una olla a presión**. Supuestamente, la salud mental consiste en hacer consciente lo inconsciente, aceptar todas las cosas sin reprimir.

El implante funciona como una olla a presión especial: Reprime los recuerdos que pueden desviarte del supuesto equilibrio. Si se sobrepasa cierto límite, todo lo reprimido sale a flote inmediatamente. En estos momentos, el estudiante se cuestiona sus propios ideales... Tal vez se enamora de alguien y lucha entre un futuro en familia o un futuro profesional. A lo mejor tiene una oportunidad excelente como Consultor, con un sueldo de 4 ceros o más, bien lejos del Research & Design que tanto anhelaba antes.

En este estado de duda, los científicos llaman como La Furia. Es la lucha del subconsciente por salir, por manifestarse, golpeando más duro mientras

mas larga haya sido la represión. La furia se desencadena en una serie de hechos sucesivos contra los que el alumno debe luchar. La furia también activa un mecanismo de defensa del IMN, intentando encarrilar el razonamiento del ser. Para algunos, La Furia no es más que un aviso antes de perder la genialidad. Para unos es temor, para otros, liberación.

Cada vez que emprendas una acción y debas “obtener un número al azar”, se haya la posibilidad de que tu personaje se incline hacia uno de los dos lados. Todo aspirante a científico necesita utilizar ambas partes de su ser, tanto la inteligencia como la creatividad e instinto.

Para salir del estado de furia, el estudiante deberá realizar una acción completamente opuesta, para de esta forma “demostrarle” al subconsciente que no puede contra uno. El IMN ayudará

Como regla opcional, si el juego se vuelve muy corto, pueden permitir que cada jugador elija dos tareas “salvadoras” (una por cada extremo) que deba realizar el que se encuentra a su derecha (o a su izquierda, o enfrente, o...) para que el salga del estado de furia. Esa acción es, a efectos del sistema, similar a realizar la acción indicada más arriba, siendo más fácil salir del estado de furia.

## Algoritmo A - Tirar un número.

Se define a “Tirar un número” a la acción de **elegir un número al azar entre 0 y 9**. En Determinante Cero, Tirar un número debe hacerse con una calculadora científica, más específicamente con la función **RAN#** de la misma. A ese número, se lo **multiplica por mil**. Estará entre 0 y 1000.

Si aparecen solo dos dígitos, el primero es tomado como CERO. Si aparece solo uno, los dos primeros son CEROS.

En el juego no importa el resultado total del mismo. Solo importan los dígitos individuales.

Cuando tiras un número, solo le haces caso al primer dígito. Si tiras dos o tres números, le haces caso al segundo o tercer número.

Se tira un número **solo** cuando hay un **conflicto** a resolver.

Resolucion de conflictos. Modificacion del determinante.

### 2.1.1 - ¿Y Que hago ahora?

Escribe en la hoja la Matriz que representa a tu personaje. Puedes elegir dos numeros entre 1 y 9 arriba, y uno entre 1 y 3 abajo.

Luego, llena los datos que siguen en la ficha. La Influencia se calcula como la cantidad de puntos de la matriz **por encima de 5**, MAS OCHO.

En otra hoja se deben anotar los **lineamientos basicos de la facultad** a la que asisten, que son los mismos que la institucion que ofrece la beca.

Los lineamientos basicos deben ser **adjetivos**. Estos serviran como guia para rolear al entorno, y para guiar el uso de La Influencia. Se pueden anotar adejtivos como Corrupcion, Honor, Autonomia, etc...

Luego de un brainstorming, deberan filtrarse hasta quedar 4 o 5. Estos son datos publicos, que todos (inclusive ajenos a la facultad) conocen. Ademas, se debe llegar por concenso a un **limite de tiempo de juego**.

Luego de esto, un jugador puede gastar un punto de influencia para agregar un adejtivo mas. O para modificar alguna regla especial del juego.

*En este juego, existe una especie de “Contrato Social”. **El jefe de trabajos practicos** (“El master”) **tiene la palabra final**. Si el Jefe de TP pierde “legitimidad”, y **el concenso de los jugadores es opuesto al del Jefe**, El Jefe debe ser **derrocado**, volviendo el poder hacia los Jugadores, que designaran otro Jefe de TP.*

Luego de las modificaciones, el Jefe de TP debe presentarlos, y ofrecer distintas situaciones. Generalmente problemas que incumben a todos los estudiantes. Y ustedes deben luchar para solucionar el problema...

.. **El que logre solucionarlo**, tendra ligeramente **mayores chances** de captar la atencion de los jueces que eligen la **beca**...

Pero solo puedes asegurarte la beca si la competencia no esta presente. Si alguien pasa mas allá del estado de rabia, ya no puede llegar a ser el científico que los jueces buscan. Mientras menos estudiantes

solucionaron el problema, mayores meritos para ti habra. No es lo mismo competir contra 5, que conta uno.

Pero nada supera a ser el unico participante. Ya que, de todas formas, **eres lo mejor para ellos**. Ellos no tienen el suficiente conocimiento sobre ustedes, y se deben limitar a observarlos durante un tiempo corto... Sabes la vida que has tenido, y la que han tenido los demas, y sin lugar a dudas, **TU eres lo que ellos buscan**. Cualquier otra eleccion es, sin duda, un error atribuible a la corrupcion e ignorancia propias de todo juez...

## 2.1.2 - Hacer cosas. Resolucion de conflictos.

Muy probablemente un jugador pretenda realizar acciones cuya probabilidad de exito es dudosa. Para determinar si lo logra o no, antes todo, debes identificar el razonamiento utilizado y los caminos posibles para poder cumplir el objetivo.

[ 3  
2 ]

Si involucra **pensamiento logico o inductivo/deductivo**, entonces utiliza la parte racional de su ser, **el orden**. En este caso, se utilizan los numeros de la Diagonal Principal.

[ 6  
1 ]

Si involucra **sentimientos, instintos, o aleatoriedad**, se utiliza su lado irracional, **el caos**. En este otro, se utilizan los elementos de la diagonal invertida.

No interesa si lo que penso es algo completamente logico o ilogico. Importa el **COMO** llego a esa accion. Aqui el Director de juego deberá hacer las veces de arbitro, para decidir si el argumento que emplea el jugador es valido o no.

El numero que queda **ARRIBA** es el numero que debe sacar en la "tirada". Si sale **ese numero**, o uno **menor**, se considera un **EXITO**.

El numero de **ABAJO** es la **cantidad de numeros** que puedes elegir. En un sistema con dados, es similar a la cantidad de dados a tirar.

Y aqui es donde entra la calculadora cientifica por primera vez.

Dentro de la misma se encuentra la funcion RAN#. Esta funcion nos da un numero pseudo-aleatorio entre 0 y 1.

Cada vez que realices una acción, utiliza esa función, y luego multiplica el resultado por mil.

Luego, dependiendo del número que tienes en la parte de abajo, eliges el primer número, los dos primeros, o los tres, por separado.

Luego, se los compara con el número que aparece en la parte de arriba de la matriz. Si alguno de los resultados es menor o igual a la “característica utilizada”, el jugador tuvo un ÉXITO, como ya se ha dicho antes.

*“... llegan hasta la Avenida Rivadavia y se encuentran con la marcha del piquetero de turno. Saben que si no hacen algo, no llegarán a tiempo para demostrar que el Desacelerador de partículas posee átomos similares pero con spin distinto, y que si se acciona, se liberarían millones de positrones sobre toda la ciudad, conociendo ya las consecuencias...”*

*Gerardo decide pisar el acelerador. Dice que el tiempo no alcanza para esperar, ni se debe sembrar el pánico entre las personas.*

- *No conoce la hora en la que el Desacelerador encenderá.*
- *No estuvo el tiempo suficiente buscando otras alternativas.*
- *No consulto con nadie. Su ego decidió por él: Su solución es la única viable, nadie más puede aportar nada mejor. (Bien roleado!)*

*Gerardo debe “tirar” CAOS sin chistar. Posee un 6 arriba y un 1 abajo. Presiona el botón, y sale “512”. Como solo tiene un 1 en la parte de abajo a la izquierda de la matriz, se queda con el primer dígito (el 5). Por lo tanto, tuvo éxito en esa acción. Como coste adicional tuvo que aguantarse unas cuantas puteadas... Pero el auto sigue su camino. Podrán los demás cuestionar su método, pero los resultados no se pueden dudar. Además, el fin lo ameritaba, no había otras opciones. O por lo menos, los demás no tuvieron la capacidad suficiente para transmitirla.”*

En el caso que sea una tirada enfrentada (dos jugadores luchan por un mismo conflicto) se analiza la **cantidad de éxitos**. Cada cero cuenta como dos éxitos. En caso de empate, **se tiran números otra vez, y la tirada no podrá modificar el determinante.**



## 2.2 - Modificacion del determinante.

Si la accion tuvo exito, se debe analizar el margen del exito.

El margen es la “distancia” a la que esta el numero “tirado” de la característica reelevante.

En el ejemplo anterior, Gerardo “tiro” y saco un 5. Como 6 era el numero de su característica, el margen fue 1.

Si el margen **EXCEDE 3**, o el numero tirado es Cero, entonces el jugador **suma un punto** a uno de los numeros de la **característica tirada** a su matriz principal.

En el caso de Gerardo, debe sumar un punto a **CAOS**, ya sea al primer numero o al segundo. Como maximo, el segundo numero debe ser 3, por lo tanto, si Gerardo tuviese 3 envez de 1, si o si debería sumarle 1 al 6 que esta arriba de la diagonal.

En estos momentos, **el determinante ha sido modificado**. Por lo que hay que calcularlo denuevo. El calculo es facil y se puede hacer en segundos. Como ya se dijo en el teorema 1.2, el determinante es la resta de la multiplicacion de sus diagonales...

*Ejemplo: Imaginemos que Gerardo saco “112”, por lo que debe modificar su determinante. Decide sumarle un punto mas al 1 de abajo, por lo que la matriz se transforma:*

$$\begin{array}{ccc} \left[ \begin{array}{cc} 3 & 6 \\ 1 & 2 \end{array} \right] & \longrightarrow & \left[ \begin{array}{cc} 3 & 6 \\ 2 & 2 \end{array} \right] \\ \text{Determinante} & & \text{Determinante} \\ \text{Viejo:} & & \text{Nuevo:} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} (3 \times 2) - (6 \times 1) \\ \mathbf{6 - 6 = 0} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} (3 \times 2) - (6 \times 2) \\ \mathbf{6 - 12 = -6} \end{array}$$

**Al final de la hoja, anota el viejo determinante en la seccion “Historial de determinantes”**



Mientras mayor sea el margen, mas convencido uno esta de que ESE es el lado “correcto”. ”Si tengo muy buen instinto, porque debo perderlo?” es el razonamiento interno de Gerardo en estos momentos.

Como ya habran visto, una mala decision puede perjudicar seriamente el determinante... Es por eso que el equilibrio es sumamente importante en el juego.

## 2.2 - *La Furia.*

Cuando el jugador llega al estado de Furia, las mecanicas del juego se modifican ligeramente.

La Furia se siente como un gran dolor dentro de uno. Puede ser algo en especial. Si alguna vez viste “An orange clockwork”, sabras de lo que hablo. La Furia es la manera en la cual el IMN te obliga a quedarte en tu sitio. El personaje se vuelve paranoico, y siempre intenta realizar acciones que requieran utilizar la mitad opuesta de su mente.

**La furia** puede obtenerse de dos maneras:

**Por exceso de Orden** (determinante igual o mayor a +8).

**Por exceso de Caos** (determinante menor o igual a -8).

Si es por exceso de Orden, cuando el jugador tire alguna habilidad que requiera Caos, tira como si tuviese los numeros 7 y 2 (osea, tira 2 numeros, y si sale 7 o menos, es un exito). Si es por exceso de Caos, pasa lo mismo, pero sucede cuando tira Orden

Si el jugador llegase a fallar, debe restar un punto de esa habilidad, aumentando aun mas la distancia al determinante 0.

El jugador que ocasiono la furia (ver despues en Usos de los puntos de influencia) puede elejir perder un punto en una de sus habilidades para “estabilizarse”. Es como una especie de “Premio” por haber desestabilizado al otro.

Si un jugador ocasiona que otro jugador *salga del juego*, puede elejir perder otro punto en una de tus habilidades para estabilizar su determinante.

## Algoritmo B - Resolución de conflictos.

Se presenta un obstáculo que un alumno pretende superar.

Paso 1 - **Identificar** característica reelevante para resolver el conflicto. La característica depende de la forma en la que el alumno razona la acción.

Instintos, Presentimientos, Incertidumbre => **Caos**.

Lógica, Métodos, Certeza => **Orden**.

Si se pueden utilizar las dos, **enunciar las razones por las cuales es una u otra**. La que posea más razones, es la característica a tirar.

Paso 2 - Se **tiran números**, y se multiplican por mil.

Paso 3 - Se leen los **primeros X dígitos** del número, siendo X la cantidad de puntos que aparecen en la característica reelevante, en **la parte de abajo de la matriz**. Si es orden, X es el número que está abajo a la derecha. Si es caos, X es el número que está abajo a la izquierda.

Paso 4 - Si uno de los números es **menor o igual, es un éxito**. Si es mayor, fracaso. Aquí no hay daños colaterales ni efectos secundarios procedentes del entorno.

Paso 5 - Si se tuvo éxito, verificar si el **margen es mayor a 3** o uno de los números de la tirada dio **cero**. Si es así, **sumar un punto** a la característica reelevante de la tirada.

Paso 6 - Calcular nuevo determinante. Analizar si no se entro en estado de furia o quedo descalificado. En cada caso, **modificar valores y las mecánicas del juego**.

Influencia. Tesis. Fin de la partida.

### 3.1 - La Influencia

Cada vez que quieras, puedes gastar puntos de influencia.

Un **punto de influencia** te permite realizar, como jugador, no como alumno, UNA (1) **tarea interesante** para la mesa, que solo se podría realizar con el concenso de la mesa, o el concenso del Jefe de TP.

Cada punto de influencia es una **mini-licencia**. Es el momento en el que te pones en los zapatos del Jefe de TP. No se pueden utilizar para beneficiarse a si mismo generalmente. El uso “normal” de los Puntos de Influencia es el de **agregar situaciones problemáticas** al oponente.

La regla de oro de La Influencia es: Utilizala mientras la experiencia rolera sea agradable. **Si es algo completamente molesto, vetala.**

**La influencia es un poder. Y todo gran poder acarrea una gran responsabilidad.**

Dentro del juego, puede utilizarse para:

A - Cuando un jugador realice una tarea que no requiera una tirada, puedes gastar **un punto y pedir una tirada**, bajo un argumento razonable (El sol te esta encandilando, por lo que no puedes cruzar la calle normalmente). En caso de duda, el jugador “atacado” elige que característica tirar. El “atacante” deberá poner trabas en casos en los cuales se pueda utilizar solo una característica, acorralando al oponente, enviandolo por el camino que uno quiere.

B - **Pedir que se repita una tirada.** Por cada punto del determinante distinto a cero, se debe gastar un punto de influencia mas. Si Eugenia tiene un determinante de -6, deben gastarse 6 puntos de influencia para que Eugenia deba repetir la tirada. Varios jugadores pueden gastar puntos de influencia para esto. Si Gerardo gasta 2 puntos, y Franco gasta 4, entonces la tirada se repite. Si gerardo gasta 2 puntos y Franco no, esos 2 puntos se pierden.

**C - Pedir Inmunidad Temporal.** Por **12 puntos**, un jugador en especial no puede gastar puntos de influencia cuyo objetivo directo o indirecto sea tu personaje, durante un periodo de 10 o 20 minutos (El Jefe de TP es el que decide). Realmente no vale la pena.... Son 12!!!

**D - Alejar del cero un determinante:** Cuando un alumno modifique su determinante, puedes gastar **3 puntos** y aumentar o disminuir una puntuación para que su determinante se vea modificado en 1 punto, de forma que quede **aun mas lejos** del Determinante Cero.

**E - Por Medio punto**, puedes pedir licencias extra-roleras., como que alguien vaya a buscar gaseosa a la heladera, quitar/poner por un tiempo musica de fondo, pedir un receso, etc. En el caso en el cual su uso moleste demasiado a la mesa, pueden eliminar esta posibilidad a ese jugador. Repito: **Todo gran poder acarrea una gran responsabilidad.**

**F - Por medio punto**, puedes agregarle **una situación problemática** a un oponente, algo similar al punto A.

Antes de comenzar el juego, puede utilizarse para:

**A - Modificar una regla básica en forma mínima.** Tal vez la rabia se adquiere a los 7 puntos en vez de a los 8. O haces que las licencias extra-roleras cuesten 1 punto entero. Quizas el tiempo de partida se extiende una hora mas...

Mientras no sea un problema TAAAN grave, se debe permitir. Si la partida dura 3 horas porque un jugador tiene que ir a entregar un practico, tiene que ver a la novia, o debe volver a casa porque sino su madre lo encierra en la pieza, no debe poder utilizarse puntos.

**B - Agregar características a la Facultad, el Centro de Estudiantes, o a La Burocracia.** Si tu como jugador pretendes agregar un detalle para simplificarte la vida en el juego (lo mas seguro), trata de que sea algo sutil, sigiloso, que los demas no se den cuenta. Al fin y al cabo, si ninguno se entera, no son tan inteligentes como esperabas, *por lo que no son merecedores de la beca.*

**C - Crear nuevas facciones, dirigentes políticos, asociaciones con fines de**

lucro, completamente independientes a ti. El coste depende de la mesa.

D - Tener un mentor amigo. Cada tres puntos de influencia gastados te agrega **un profesional** de tu area de estudio, quien te ve como la esperanza de la nueva generacion de cientificos. El te puede ayudar a obtener **una prueba para tu tesis**. Tienes un un maximo de Tres profesionales para agregar.

E - Por un cuarto de puntos a favor, puedes agregarte enemigos. Personas que, no quieren verte muerto, sino que prefieren que no respires cerca de ellos. Te quieren ver bien lejos, y no haran nada si no te metes en su vida. Como maximo puedes tener 4 “Enemigos”.

De todas formas, utiliza la influencia como una moneda para hacer que el mundo se mueva. El reglamento no puede mencionar los miles de usos que puede tener La Influencia. Es un derecho innato de cada estudiante el poder utilizarlos para cosas que no estan presentes aca. La cantidad de puntos puede ir desde uno hasta 10 para algo completamente terminante en la partida. El criterio que utilice la mesa es el que vale. Puede ser que se equivoquen (es mas, seguro lo haran), pero con el tiempo iran perfeccionandose (agudizando su instinto). Mientras no sea mucha **fruta**, debe ser permitido. Desalienta los puntos que benefician a **uno mismo**. El espiritu es usar La Influencia para **complicarle la existencia al otro...**

## 3.2 - La Tesis. El final del juego.

**Sin tesis, no hay beca.** Asi de simple. El jugador debe eliminar a los demas, y terminar su tesis. Pueden quedar algunos en pie, pero la tesis DEBE ESTAR si o si antes del tiempo estipulado.

En el juego, el jugador al principio **plantea una tesis**. Luego, le añade una **dificultad** que va entre 5 y 10 (mientras mas dificil, mas valiosa). Esta es la cantidad de “Pasos” que necesitas encontrar para que tu tesis sea “Correcta”. *Estos pasos incorporan errores en el procedimiento, cambio de ideas, etc... Talvez al principio tomaste por hipotesis un concepto altamente dudoso, y en el paso 3 te diste cuenta que tu hipotesis era **fruta**. Esta “Equivocacion” ya esta condensada en el numero de la dificultad.* Por lo que tu tesis (casi) siempre va a poder finalizarse.

Cada **4 tiradas** que debas realizar, se realiza una **5ta tirada** con la misma

característica, que es, de alguna forma misteriosa, una posible pista para tu tesis. Si el resultado es un éxito, obtienes **media prueba**. El profesor amigo tuyo te paso un dato interesante. *El libro de Johnsonbaugh da una aproximación al concepto que intentas implementar.*

Si el resultado es un **cero**, o el **margen es superior a 4**, consigues una prueba entera. **Un paso menos hacia la confirmación** de tu tesis! Después de varios días, las estadísticas dicen que los alumnos que ven Showmatch se llevan materias en el E.G.B. Un punto a favor para erradicar la televisión!

*Esta 5ta tirada no tiene porque estar relacionada. Son acontecimientos que suceden a la vez. Si a la noche suena el timbre y aparece un ex-presidente arrepentido diciendote la verdad sobre cierta época histórica, dandote fechas, nombres, y fotos, tu no has hecho nada para obtener las pruebas, ellas vinieron a ti, otro presagio de que tu debes ser quien merezca la beca.*

Puedes gastar tiradas para asegurarte una prueba. Por cada tirada previa que el jugador haya realizado para buscar pruebas para la tesis, se resta en uno la dificultad. Osea, si esta tirando CAOS, y tiene que sacar 6 o menos, en esta tirada puede sacar 7 o menos. Este cambio no influye en el cambio de determinantes. Si el jugador saca 3, 4 o 5, su determinante no es modificado, ni sus características. Cada vez que usa esta característica, todo acto que realice en los siguientes 15 minutos **falla automáticamente**.

Por cada mentor amigo pasa exactamente lo mismo, la dificultad disminuye en uno, en toda 5ta tirada, al igual si pediste ayuda al Centro de Estudiantes, o mediante la Burocracia Estatal. Por supuesto, estas ultimas siempre esperan algo a cambio... Nadie da un dolar por un peso (Bueno, talvez Cavallo si).

Cuando **la mitad de los jugadores** han terminado la tesis, cada jugador tiene **dos** intentos mas (osea, 8 tiradas). Si se excede la cantidad de turnos y la dificultad es menor a 9, pierde el juego. Si la dificultad es 9 o 10, se le agrega un punto de "Entrega fuera de termino" por cada intento extra.

Mientras un jugador haya terminado la tesis, cada 4 tiradas realiza de



nuevo una 5ta. Si el margen es **mayor a 4**, aumenta medio punto la cantidad de pruebas de la tesis, que ya la tienes completa. A nivel roleo, sería igual a “pulir un poco mas” tu tesis ya hecha, aumentando la puntuación final de tu tesis.

### 3.3 - El Juicio. Lagrimas y Sonrisas.

Al finalizar el juego, si hay mas de un jugador en pie que haya terminado la tesis, se deberan realizar una serie de calculos.

El primero nos da el valor científico de la Tesis.

El segundo, la “moda actual” de los jueces. Su visión subjetiva.

El tercero, la defensa oral de la tesis.

La suma de estos tres numeros nos dara la puntuación total de la tesis. Seguramente tu la habras obtenido, no hay dudas. Pero hay que demostrarle a los demas que tu eres el que manda aqui, que tu eres el elegido.

**El valor científico** de la Tesis se define sacando el FACTORIAL de la dificultad final.

Por cada vez que hayas entrado en estado de furia, reduces en uno la dificultad final para este punto. *Si hiciste un trabajo de 10, y entraste dos veces en La Furia, tu dificultad sera 8.*

#### ¿Como se saca el factorial?

El factorial de un numero es la **multiplicación** de ese numero por todos los numeros anteriores a este.

Si la dificultad era **10**, se hace  $10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$ . (Aunque multiplicarlo por 1 no cambia el resultado).

Si la dificultad era 7, el factorial es  $7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$ .

*Puedes buscar en la calculadora la funcion  $X!$  (Una equis y un signo de exclamacion). Si debes sacar el factorial de 7, presioas 7 y luego  $X!$*



*En mi calculadora, aparece encima de "1/X", por lo que tengo que presionar shift y esa tecla. También puede aparecer encima de  $X^{-1}$  (que en realidad, es exactamente la misma función).*

*(Si, como habrán visto, son números muy grandes).*

**La Moda Actual** es el valor subjetivo de la obra. Es lo que a los científicos le está interesando en estos momentos. Si no hablas de eso, o eres muy revolucionario, o eres muy anticuado.

*¿Quién quiere saber si la Mazorca (supuesto "Brazo armado" de Juan Manuel de Rosas, político argentino de 1830) fue real o no? Esta de moda hablar sobre la última dictadura militar, el Che Guevara, la Teoría de las hipercuerdas o la Programación Orientada a Objetos. Probablemente llames más la atención hablando del tema "de moda", del cual todos quieren descubrir algo nuevo.*

La puntuación por la Moda Actual se calcula de la siguiente forma:

Un jugador (o el master) **tira un número al azar** (mediante la **calculadora**, dados, un isótopo radiactivo, etc). El número debe estar entre 0 y 9.

Luego tira otro número al azar. Si es **par**, el número anterior es **positivo**. Si es **impar**, el número anterior es **negativo**.

***Ese es el número importante. Esa es la "Moda" actual.***

Luego, cada jugador **revisa el historial de determinantes**, y cuenta la cantidad de veces que el determinante haya sido el **número importante**. Si entre todos, eres **el que tiene más veces el número importante**, obtienes el **bono** por crear una tesis sobre el tema que está de moda.

Si ningún jugador ha obtenido nunca ese determinante, sus tesis son de temas normales, comunes y corrientes. Ninguno habla sobre el tema de moda, que tanto interesa a La Comunidad en estos momentos.

Luego, multiplicas 3 tantas veces como la **dificultad** de tu tesis.

*Si la dificultad fue de 5, haces  $3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3$ .*

*Puedes simplificar este paso, haciendo 3 elevado a la dificultad, si tu calculadora lo permite.*

A la puntuación total le sumas ese número

Como ya te habrás dado cuenta, la moda solo influye considerablemente si tu tesis no tiene una dificultad muy alta. Si la dificultad es de 8 o más, la moda casi ni tiene valor.

**La Defensa Oral** depende de tu distancia hacia el determinante cero actual. **La euforia actual se nota** en la defensa oral. Si te concentras mucho en la parte mecánica de la tesis, aburrirás. Si te concentras en las novedades que muestras, comparada con el paradigma científico actual, creerán que eres un loco.

El método de puntaje es similar al de la tesis. Si tu determinante es Cero, suma el **Factorial de la Puntuación final (La cantidad de Pruebas que has recolectado)**. Toma solo la parte entera de las pruebas, redondeando siempre para abajo.

Por cada cuatro puntos de distancia del Determinante Cero, resta en uno la dificultad final para este paso (en 1, 2, 3 y 4 restas un punto, en 5, 6, 7 y 8 restas dos, en 9, 10 y 11 restas tres, etc). *Si tu determinante es +4, y has obtenido 7 pruebas, debes restarle un punto, por lo que, a fines de la defensa oral, tu cantidad de pruebas es de 6.*

Y, además, por cada punto de “Entrega fuera de término” se le resta un punto adicional.

Ahora, saca el factorial de ese número y le sumas el resultado a la puntuación total.

El que haya obtenido **la mayor puntuación total** (tu, sin lugar a dudas) **“Gana” la beca y el juego**. Ahora salen del encierro y se van a tomar cervezas al bar de la esquina.

# Teorias no verificadas.

Setting: Centro de Estudiantes. Burocracia. Reglas opcionales

## I.1 - El Centro.

En la proxima fiesta universitaria no puede faltar el siguiente trago:

- \* Una parte de la Santa Inquisicion
- \* Dos partes de los Magios, Los Masones, los Illuminati, el Novus Orden Mundi, u otra sociedad semi-secreta, conocida por todo el mundo.
- \* Una pizca de Prothero, personaje de V de Vendetta.
- \* 3/4 partes de la Legion Extranjera.
- \* Un movimiento politico a gusto. Partido Obrero, Peronismo, Radicalismo, Socialismo, en fin, cualquier “-ismo” que conozcan [naturalismo y humanismo abstenerse].
- \* Inteligencia y astucia para mover masas, para establecer tratos y encontrar aliados en su cruzada.
- \* Y por ultimo, un universitario ambicioso, Cuyo fin justifica siempre los medios, y que como objetivo elije atacar a su propia patria, envez de algun enemigo, para obtener el fin codiciado: Poder. (Uh, cierto, ya lo agregue antes cuando metimos una pizca de Prothero, aunque el era militar...)

Y asi obtenemos a un leal miembro de El Centro.

Son como los mosqueteros, pero sin rey. Todos para uno y uno para todos. La lealtad entre ellos es lo primero. Lo importante es obtener cada vez mas influencia, mas poder. Luchar para una mejor educacion. Formar grupos de estudio, crear cursos de verano. Fomentar los ideales de una Universidad Publica y Gratuita. Brindar trabajos universitarios como kiosquero, o cocinero del bufette. Combatir contra el corporativismo para que cada estudiante pueda estudiar....

..... O nó.

El Centro es una especie de elite. Son el paralelismo perfecto de los populares de toda pelicula yankee cuya trama suceda en la “High School”. **El Centro tiene poder.** Poco poder directo sobre los estudiantes (no, no puedes meter a un universitario en el retrete), pero mucho poder sobre su entorno. Si necesitas algo, seguro ellos lo tienen. Si ellos no lo tienen,

probablemente no solo no se pueda tener, seguramente es algo que ni siquiera puede llegar a existir.

Pero **TODO TIENE UN PRECIO**.

Repitan conmigo: **TODO TIENE UN PRECIO**. En especial para ellos.

El precio inicial es la **lealtad hacia el centro**. Este es un contrato tacito: Si le pides algo, estas firmando un contrato que ni siquiera fue mencionado. El contrato posee letra chica. Tan chica que nunca podras leerlo.

“El centro de estudiantes esta formado por y para estudiantes”, *yeah, sure*.

La alta jerarquia del Centro esta compuesta por estudiantes que luchan para mantener su propia regularidad. Son aquellos que estan estudiando Licenciatura en Bioquimica desde que Lavoiser dijo “nada se pierde, todo se transforma”. La unica explicacion logica que se tiene esta entre si son Vampiros matusalenes o antediluvianos. Llegas a esa conclusion porque solo se los ve cursar en el turno noche, materias como “Ingles tecnico”, “Dibujo” u otra materia que no tiene mucha relacion con la carrera que ellos eligieron, siempre han estado alli, y chupan las almas de los demas... Y siempre que le preguntas si trabaja, la respuesta es no. Inexplicable el hecho de que el primer dia haya pedido una beca para comprar apuntes, y a los dos años llega a la facultad en un auto mejor que el tuyo...

Los avances importantes de El Centro se realizan en los años impares. Varios estudiantes desaparecidos misteriosamente han comprobado que, desde el primer año, estos avances corresponden a los años en los que hay elecciones. Pobre jonny, era tan inteligente... No tuvo la oportunidad de observar tus capacidades en todo su esplendor...

Ningun estudiante que pretenda terminar la tesis puede pertenecer a El Centro. Es una eleccion de vida. El centro te consume tiempo, energias y tu alm...ehh, digo, te consume Tiempo y energias. Nada mas.

De todas formas, todo jugador posee una relacion normal con El Centro. En las elecciones transparentes siempre los votan a ellos. *Y digo transparentes porque todos pueden ver a quien votas*. No es que seas hipocrita, sino que creo que ni debo decirte que podria llegar a pasar si

tienes a El Centro en tu contra... Si la burocracia en la facultad es mala, imagina como sera si, ademas, tienes a El Centro en tu contra... Definitivamente todas tus materias las cursaras juntas a la misma hora, en sedes completamente opuestas, y justo el mismo dia que trabajas doble turno. ¿Casualidad? Eres cientifico, sabes que la casualidad no existe...

El Centro posee los mejores autos. Las mejores chicas. Las mas avanzadas computadoras. Los libros que realmente valen la pena (Estudias del libro "Matematica discreta" de la rubia Peralta? Dios te libre!!!). Todos los parciales y finales. Las fechas, horarios y aulas de todos los acontecimientos. Y, por supuesto, a los mejores profesores.

Saben todos los cortes de luz de todo el año que habra en el barrio. Saben cuando va a faltar cada profesor. Conocen todas tus tiradas de dados de todos los juegos que jugaras, tanto del pasado como las que vendran. Son como el oraculo de Delfos, pero del otro lado del charco. Son el hijo de dios. Y si no lo llegasen a ser, van a invent... ee encontrar tantas pruebas que no vas a poder refutarlo.

¿Hace falta decir mas cosas para demostrarte que tienen poder?

Ah, **Siempre** poseen convenios con algun partido politico, generalmente de una izquierda activa. Esta es la famosa "Extension Universitaria" para tener influencias fuera de la facultad. De todas formas, una vez que te hayas ido de la facultad (para bien o para mal), no eres nadie para El Centro. Ya no te seguiran si les debias algo... No hasta que vuelvas.

Al comenzar el juego, se debe decidir si El Centro es nada mas que una parte del setting, o si El Centro es un participante activo del juego, con ambiciones y objetivos propios.

La reglamentacion al respecto es vaga a proposito. El valor de todo favor depende proporcionalmente de cuanto lo necesite un alumno. La escala jerarquica cambia constantemente para tomar una forma perjudicial para el aspirante a la beca.

El centro es como la banca: Siempre gana.

Recuerda: Ellos tienen lo que tu necesitas. Y tu tienes lo que ellos pueden conseguir en varios lugares.

El centro es el principal prestador de Influencia.

Cuando se te acabe, o cuando lo necesites, puedes pedirla prestada. Siempre y cuando estes dentro de la facultad. Si es una accion extra-universitaria, debes ofrecerle a cambio algo grande. MUY GRANDE.

En El Centro, tienes una cantidad de “Puntos de favor”. Todos comienzan con **1 punto de favor**. Cada punto de favor gastado, genera dos “Puntos de deuda”.

Para obtener puntos de favor, debes ayudar al centro de estudiantes de alguna forma. La manera mas conocida es el de hacer propaganda. Pueden ser panfletos, o graffitis. Puedes mencionar las victorias de El Centro en algun discurso que debas dar. Pero la mejor forma es la de hacer el trabajo sucio de ellos. Amenazar profesores, disuadir a la oposicion, etc...

Siempre que generes puntos de favor, y tengas puntos de deuda pendientes, ese punto generado elimina un punto de deuda. Asique **no ganas** mas puntos de favor hasta que **estes libre** de deudas.

Si posees mas puntos de deuda que puntos de favor, comenzaras a darte cuenta que las Leyes de Murphy se asemejan a tu vida. Tu Calidad de Vida se vera reducida considerablemente....

## **Teorema I.1 - El Centro. Reglas.**

Cada vez que obtengas un saldo de puntos de favor negativos [osea, mas puntos de deuda que puntos de favor], la mesa obtiene dos puntos de influencia, que deberan gastar dentro de la facultad, contra ti.

**No** lo pueden gastar cuando intentas saldar tu deuda [El centro no actua contra sus propios intereses].

Si no los gastan antes que saldes tu deuda, esos puntos se pierden.

Si en un tiempo determinado, no consigues saldar tu deuda, la cantidad de puntos de influencia se duplica [teniendo una peor suerte aun]



## Teorema I.1 - El Centro. Reglas.

Puedes obtener hasta 8 puntos de favor. Si sigues así, probablemente los jueces te vean como un estudiante político más, alguien que puede traer problemas a la Universidad. Cuando pases los 8 puntos, tu personaje deberá eliminar dos pruebas de la Tesis por cada punto adicional. Si no tienes ninguna, se pondrá el número negativo.

Siempre puedes pedir algo al centro de estudiantes. Tira un dado. Si el resultado es menor a  $(8 - \text{cantidad de "Puntos de Deuda actuales"})$ , tienen lo que buscas.

Recuerda que al pedir un favor, le debes lealtad a El Centro. No podrás hablar con personas que estén en contra de El Centro, si lo haces, debes tirar un número. Si es mayor a 4, no te han visto. Si es menor o igual a 4, lo han hecho, y es considerado un acto de traición. Puedes gastar un punto de favor para disminuir la dificultad. No puedes utilizar puntos de influencia. Ellos siempre tienen influencia sobre los que conoces.

Si utilizas un Punto de Influencia contra una acción de un jugador que beneficie a El Centro, debes hacer lo mismo de arriba.

## I.2 - La Burocracia.

*“Ciudadano: Necesito un formulario 1742 barra 23*

*Ventanilla del SDB: Un que?*

*Ciudadano: Un 1742 barra 23. “Autorización para reparar máquinas comunales expendedoras de suplementos farmacológicos y bañeras podológicas de autogiro”. Un formulario con sello.”*

Si, es así. Es un trabajo sucio, pero alguien tenía que hacerlo. La Burocracia hace que el mundo gire en el sentido que está girando: Para atrás.

No es problema de la burocracia en sí. Su aplicación en la facultad apesta. Es el terror hecho papel para todo Analista de Sistemas. Informes hechos en papel higiénico, miles de procesos no relevados, formularios que



aparecen de la nada, y desaparecen de la misma forma, documentos sellados tres veces por la misma persona, sin ninguna alteracion, en distintos momentos. Cursogramas anticuados: “*Aqui dice que los libros donados llegan directamente de las arsenas de fuerzas navales, donde elijen que libros quedan y cuales desaparecen.*”. Historiadores y fisicos dicen que algunos de estos cursogramas se pierden por culpa de un agujero de gusano. Anteayer se encontro uno que hablaba de la “Confederacion Interamericana”, con su sede en Cuba... Supuestamente viene del **futurro**

Los horarios nunca son los correctos. Las cosas nunca suceden como uno lo planea. Es mas, siempre hay que tener un plan B para cuando se le pide algo a La Burocracia.

Ella es completamente lo opuesto a El Centro. No pide nada a cambio, y generalmente no da nada. El karma se mantiene intacto. La Burocracia te permite obtener cosas sin efectos adversos. Una vez que lo tienes en manos, lo tienes, y es tuyo....

.... *Por cierto, firmaste el formulario WMe/666, no?*

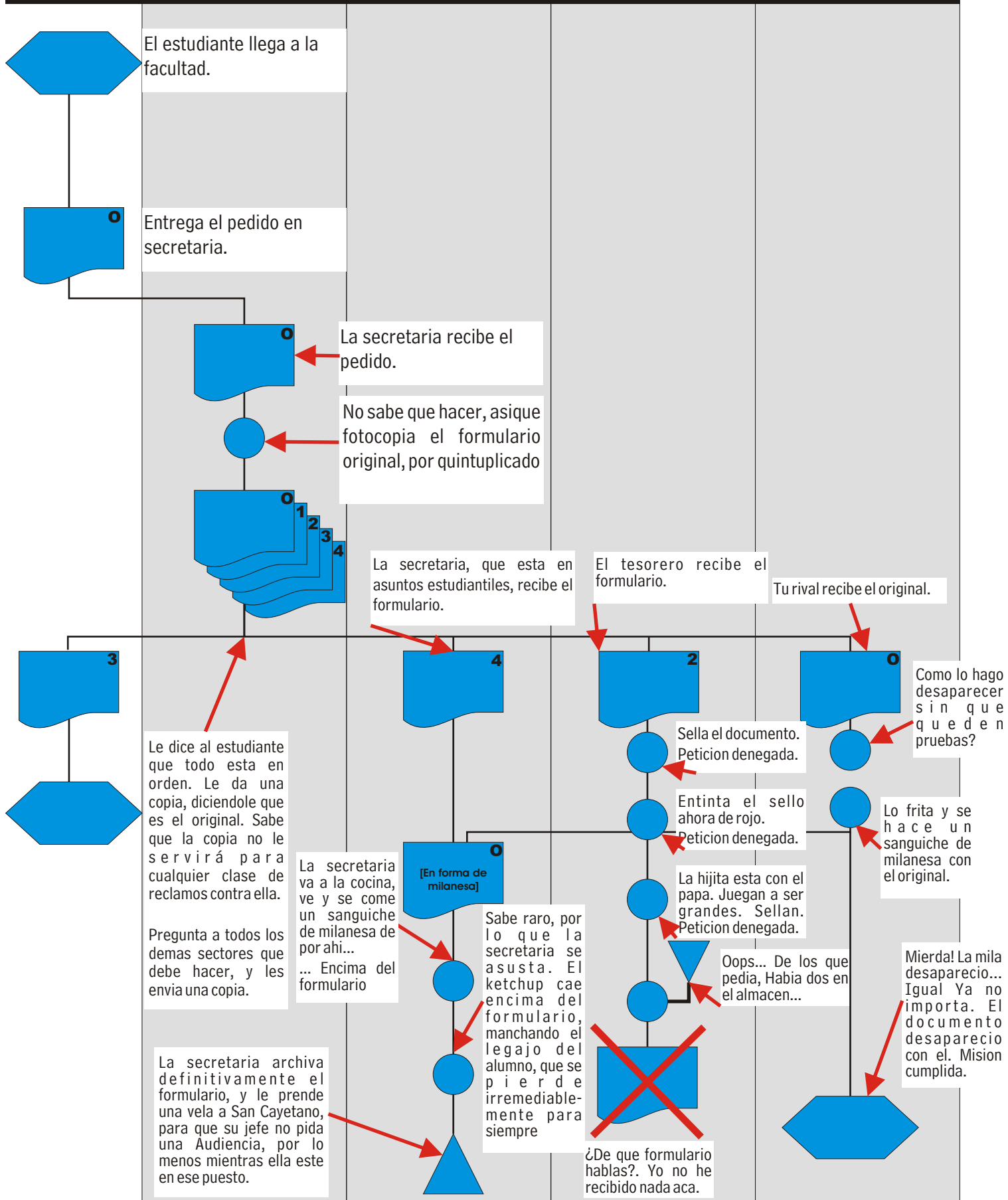
Puedes gastar tiempo de juego para aumentar las probabilidades de exito. En ese tiempo no puedes hacer mas que permanecer en la facultad. Y en cada accion que hagas, debes cruzarla con una tirada de “Burocracia”. Esta tirada NO CUENTA como las 4 tiradas intemedias para saber si encuentras alguna informacion importante para la tesis.

La Burocracia no pide favores. Puedes hablar mal de una secretaria, y si no la ves durante dos semanas, se olvidara de quien eres, y de lo que has hecho. Como mucho, tu pedido sera rechazado por haber llenado un cuadrado, cuando lo que debias hacer era marcarlo con una cruz.

Se paciente con la burocracia, ya que ella es paciente. Muy paciente.

Puedes gastar dos puntos de influencia para mejorar las posibilidades de exito. Puedes darselo a alguien con mayor influencia para estar mas seguro (Como por ejemplo, tu peor enemigo, si, ese, el que esta sentado frente tuyo, que tambien quiere la beca), y ya que hablamos de influencia, puedes gastar un favor y pedirle a alguien de El Centro que te ayude con esto.

# Ejemplo: Como funciona La Burocracia



## Teorema I.2.1 - La Burocracia. Reglas

Regla comun.

Tira un dado. El Jefe de TP te dice que no obtienes nada.

## Teorema I.2.2 - La Burocracia. + Reglas

Si quieren que la burocracia sea util:

Para comenzar el tramite, debes estar inactivo 10 minutos de juego y gastar  $\frac{1}{2}$  punto de influencia.

Debes esperar una semana. Por cada dia que estes ocupandote personalmente del tema, tira Orden. Si es un exito, el margen se ve reducido en un punto. No puedes realizar acciones fuera de la facultad durante el dia. Todo debe hacerse de noche. (Estas demasiado ocupado molestando a secretarias, viendo hacia donde van tus formularios, etc.)

Por cada punto de deuda con El Centro, el margen se ve aumentado en dos.

Si tu determinante es negativo (osea, es -1, -5, -8, -9...), Aumenta en dos el margen (la burocracia es Orden en estado puro).

**Tira Orden.** Debes sacar un exito con un **margen mayor a 3, modificado** por lo antedicho. Si tienes un exito y el margen no es mayor al 3 modificado, debes esperar un dia mas, y reintentar.

Si es un fallo, te han denegado la peticion. Debes volver a intentar de cero.

Si fallas dos veces seguidas por la misma peticion, la peticion sera negada siempre (para ti).

Por suerte no tienes deuda con nadie. Y puedes pedir cualquier cosa, es igual de probable que no lo tengan.

## I.3 - El jefe de Trabajos Practicos. Funcion.

En este (y en los siguientes) juegos, el Jefe de TP tiene tres funciones.

- 1 - Ser el “Motor inicial” de la partida.
- 2 - Ser arbitro.
- 3 - Representar a El Centro, La Burocracia, y cualquier personaje relacionado con el conflicto inicial.

### I.3.1 - Ser el motor inicial de la partida

Si la partida no funciona, no es culpa de El Jefe de TP. El solo es el encargado del Conflicto Inicial, que es el motor primario de la partida, la razon por la cual ustedes se han juntado.

Se pretende que en la partida se llegue a un punto en el que el master ya no debe crear las historias. Cada estudiante hace su camino...

Mejor dicho: Cada estudiante hace el camino de los demas. Esa es la razon de ser de los Puntos de Influencia, y de El Centro.

Son motores para nuevas aventuras (o por lo menos, pretenden serlo). Los jugadores deben intentar Siempre agregarle detalles a la partida. Tu mision no es la de revivir a un muerto, sino la de ser la Partera el dia de hoy. Ayudar a que nazca una nueva aventura. Tu no eres mas que otro protagonista.

### 1.3.2 - Ser Arbitro.

Tu palabra final es inapelable ante cualquier clase de conflicto. Puede cuestionarse tu criterio *despues* de finalizada la partida. De todas formas, en ese momento, si al final la partida fue entretenida, *tu tenias razon*.

Eres el jefe aqui. Y como todo jefe, tomas decisiones que afectan a todos los demas. Puedes equivocarte (eres humano, recuerda!). Los demas podran criticar tu trabajo, pero ellos no estuvieron alli en donde tu estabas. Tenias que tomar una desicion concisa y rapida, y la tomaste.

### I.3.2 - Representar a El Centro, La Burocracia, ...

Esta viene de la mano con la I.3.1. Tus “Personajes” solo son una cantidad finita. No controlas a los contactos de los alumnos. No controlas los lineamientos de la facultad. Y tampoco controlas el clima. (A menos que sea importante para el conflicto inicial).

El centro actua como tu quieras. La burocracia tambien. Tienes el control completo de la facultad. Si quieres modificar algo verdaderamente importante (los lineamientos de la misma, por ejemplo), deberá ser parte del conflicto inicial.

Probablemente El Centro sea el proveedor estrella de aventuras. Siempre alguien anda necesitando un favor.

Y si decides rolear a La Burocracia, si eres sadico, puedes divertirte un rato haciendo sufrir a los estudiantes. Recomendamos repartir golpes por igual. No debes ser imparcial. Tampoco debes ser justo. Sino que debes ser injusto equitativamente con cada estudiante.

Los estudiantes no son superheroes. Los estudiantes no son tipos buenos. Su bondad esta por debajo de lo “Normal”, pero (por lo general) los PJ no son asesinos.

Tus “personajes” pueden tener tambien su propia matriz. A menos que sea algo realmente reelevante, no poseen un IMN, por lo que no pueden estar en “Estado de rabia”. Su determinante cambia libremente, pero mas lentamente que cualquier pj. Esto se debe a que no pretende aprender de todo lo que puede ofrecerle su contexto. Por lo que, generalmente, no cambian de un momento para el otro.

De todas formas, fomentamos el uso del Numero de Justicia: El 5. Si tiras un numero, y sale entre 0 y 4, es un exito. SI sale entre 5 y 9, es un fracaso. Si es un 9, algo sale muuuuy mal. No existen “Exitos criticos” para los PNJ. No son dignos.

### I.3 - Fayol estaba equivocado (Grupos democraticos. Regla opcional, solo roleros “maduros” con 5 puntos en autocotrol).

*El Jefe de trabajos practicos ha caido. Viva la santa democracia.*

Si la mesa lo prefiere, puede jugarse este juego sin un Jefe de TP.

Cada jugador comienza con 14 puntos de influencia *como minimo*.

#### ***El comienzo del juego se ve alterado:***

Se escribe en una hoja en blanco la cantidad de “Puntos de influencia” que cuesta cada “accion especial”. La accion de “Puntos de inmunidad” desaparece.

Cada jugador puede modificar una regla basica, agregar características a la Facultad, el CE o La Burocracia.

Cada jugador debe crear UNA faccion nueva. Debe ponerle tres características, establecer un modo de comunicarse con ellas, y la forma y razon por la cual vive. (Vende choripanes y Tetras de vino/Obtener poder).

En **otra hoja más**, se debe generar un conflicto inicial:

- Primero, se define el **alcance**. Si sucede dentro o fuera de la facultad.
- Luego, cada jugador menciona un sustantivo.
- Se elije mediante concenso una faccion.
- Se agrega un “valor inicial”. Este valor es la cantidad de exitos totales que los jugadores deben tener para solucionar el problema. Este es el minimo.
- Se escriben nombres de posibles integrantes (5 minimo). Se da una característica por cada integrante.

Desarrollo del juego.

El juego se divide en “Actos”.

Un jugador presenta parte del “Conflicto inicial”, relacionandolo con uno (o varios) de los sustantivos. *Un informante les comenta que el ex presidente no esta muerto, y que esta ansioso de dar una entrevista. El informante les tira un dato: Raul Castells.*

Se presentan los problemas del acto. Cada jugador puede realizar acciones en ese acto para solucionar esta etapa.

Toda accion sucede automaticamente, a menos que un jugador gaste medio punto de Influencia. Si lo hace, se genera un conflicto.

Al enunciar un conflicto, debe consensuarse si se tira Orden o Caos. Si no se llega a un acuerdo despues de una larga discusion, cada jugador puede ofrecer un punto de influencia (o pedir prestado a El Centro) por si quieren que tire Orden o Caos. La opcion que tiene mas puntos es la ganadora.

Si se tiene exito, un tercer jugador debe mencionar lo que sucede.

Si fracasa, el jugador que tiro el numero menciona las consecuencias de sus actos.

Cuando la mayoria de los jugadores (mitad mas uno) hayan obtenido un exito, se pasa al siguiente acto, rotando el jugador que presenta parte del conflicto.

El juego termina cuando queda **uno en pie, todos terminaron su tesis, o todos gastaron sus puntos de influencia.**

**I.4 - Fayol estaba equivocado - ¿¿Que hacer con el jugador que ha perdido?? (Grupos democraticos. Regla opcional, solo roleros “maduros” con 7 puntos en autocotrol).**

Cuando un jugador salga del juego, puede tomar las riendas de una de las organizaciones: El centro, La Burocracia, o alguna faccion creada.

Hasta ese momento, las facciones no son mas que un instrumento de roleo. Si algun jugador descalificado toma una faccion, El se convierte en el master **solo para esa faccion.** Con los puntos de influencia que le sobro



puede agregarle nuevas características. Cuando pierdes el juego, ganas 2 puntos de influencia por cada jugador que siga en juego. Restas dos por cada “punto de deuda” que te haya quedado.

Por cada cambio que pretendas hacer, debes ponerle un precio en puntos de influencia. La mesa debe decidir si el precio es valido o no. Puedes hacer que esa faccion tenga sus propios “puntos de deuda”. Que logre cubrir posiciones que ellos no cubren (Si! Soy del sindicato de empleados del papel), puedes estar relacionado con la oposicion a El Centro en la facultad (Abajo Franja Morada, viva el UNETE).

Pero de todas formas, recuerda, **El Centro es Dios**. Puedes acercarte, pero nunca seras igual a ellos.

Recuerda tambien que ya no eres un personaje. No debes hacerle la vida imposible a ellos. Debes ser un productor de nuevas aventuras y conflictos. Necesitamos que seas maduro y que contengas el CAOS que hay dentro tuyo.

Si, fue humillante que tu estudiante haya ido disfrazado de Guybursh Trepwood a la fiesta rammstein universitaria. Pero necesitamos que te controles. Puedes caracterizar a La Burocracia, y buscar un manual de paranoia, para encontrar las mil y una formas de hacerlo sufrir... Solo debes esperar a que el venga a rellenar un formulario (si no es que ya lo hizo antes de que tu seas descalificado). Si haces algo, que sea sutil. Nadie debe darse cuenta.

Tambien se puede aplicar esta regla en un juego con Jefe de TP, si el te lo permite. Siempre estaras bajo su supervision. Todo lo que se haya dejado a criterio de la mesa en esta regla, se intercambia por “El criterio del Benevolente y Sabio Jefe de Trabajos practicos”. Seguramente sera mas feliz y te concedera mas cosas si le das ese titulo ;-).

## **I.5 - Autovalores (Regla altamente opcional y experimental, solo para frikis matematicos)**

USESE BAJO SU PROPIO RIESGO!

Un autovalor es un numero, que debes restarle a algun miembro de la diagonal principal, para que el determinante de cero.

En el juego, el autovalor es un numero, que restandolo a algun miembro del ORDEN, te de el mismo valor que multiplicando los miembros de CAOS.

Ejemplo: Si tienes 6 y 2 en ORDEN, y 3 y 2 en CAOS, tu determinante es  $12 - 6 = +3$

Si al 2 de ORDEN le restas uno, tu determinante sera 0. Si al 6 le restas tres, tambien sera cero.

Cada vez que cambies de determinante, debes recalculas los Autovalores. Hay dos o un autovalor, no mas. Si el determinante es cero, el autovalor es cero, por lo que a nivel juego, no influye en nada.

Cuando sacas en una tirada el Autovalor, modifica a el CAOS o el ORDEN (lo que hayas tirado) de forma tal que puedas acercarte al Determinante Cero. No importa que hayas superado el margen de 3.

En matematicas, (mas precisamente en algebra matricial) un autovalor modifica el determinante a cero.

Esta regla debe utilizarse si los jugadores llegan muy rapido a La Rabia. Aumenta en forma considerable el tiempo que los jugadores tardan haciendo calculos, por lo que no deberias hacerlo si los jugadores no estan acostumbrados a despejar incognitas, o utilizar el metodo gauss-jordan.

## I.6 - Uso de dados para elegir numeros (opcional)

Puedes utilizar dados de 10 caras para elegir numeros, en vez de utilizar la funcion RAN# de la calculadora. Se recomienda el uso de la calculadora para esta acostumbrado a utilizarla. Cada vez que cambie la matriz habra que calcular el determinante, ademas de que al final debes calcular la puntuacion de tu Tesis [Asi sabes por cuanto aplastaste a los demas estudiantes]

No se recomienda el uso de dados, aunque a fines probabilisticos es exactamente igual

## I.7 - Bonificador por la resolución del Conflicto inicial (regla opcional).

Cada éxito relacionado con el Conflicto Inicial deberá ser anotado en la libreta universitaria. Cuando se llegue a la etapa final, la tesis del jugador con mayor cantidad de éxitos aumenta en 2 la cantidad de pruebas.

*Si el jugador obtuvo 9 pruebas, a fines del sistema, obtuvo 11 pruebas en realidad.*

Generalmente se agregan pruebas porque, a nivel sistema, solo modifica la puntuación en la Defensa Oral, ya que el estudiante puede defender su tesis relacionándola con el conflicto solucionado. A todos les gusta escuchar una buena historia sobre “como alguien logro algo”.

## I.8 - [S.A.D.A.I.C / SGAE] “Científica” (u otra organización similar - regla opcional).

*Para para...¿ Dijiste SGAE? ¡ Eso es español!, ¿Y En un juego Argentino?*

Si. De a poco, sociedades como la SGAE han comenzado a tener poder en nuestro país. Ya vemos al payaso de Morgado apoyando la Ley del Canon de la cual se quejan tantos del otro lado del charco... Además, en plena 9 de Juli, casi frente al Teatro Colon, se puede ver en una obra de construcción un cartel que dice “Futura sede de la fundación Autor. Grupo SGAE”.

Este punto se lo puede tomar como que fuerzas extranjeras están invadiéndonos, intentando influir en nuestra cultura. Para los fines del juego, no interesa en realidad **quien** (españoles, argentinos, chinos, illuminatus, extraterrestres), sino **que** hacen, y como nos afecta.

Ultimamente en el mundo hay una paranoia por el hecho de la piratería. Puedes estar a favor o en contra de la misma, no importa.

El punto es que ese “Alguien” está emprendiendo una cruzada al estilo de la Santa Inquisición. En esta búsqueda contra la herejía hay brujas, vampiros, demonios, y adoradores de Satan.

Desde ahora, todo ser humano es culpable, hasta que se demuestre lo contrario (o, por lo menos con la Ley del Canon se da a entender eso).

El grupo defensor de los derechos del autor que elijas (desde ahora “La Organización”), busca encarnizadamente a personas que utilizan información “patentada”. Y la hoguera se ha transformado en un juicio, por violación a la propiedad intelectual.

... *“Robar de una persona es plagiar. Robar de varias, es investigar”*

El “robo” de Propiedad Intelectual está penado por “La Organización”.

Mientras más “robos”, más tendrás que pagar.

Investigar es robar de varias personas.

Y nuestros personajes, al ser excelentes investigadores, investigan mucho. Eso es lo que les gusta hacer. Investigador => Investiga.

Por lo tanto, llegamos al fin de nuestro silogismo: Nuestros personajes deben pagar mucho varias veces para finalizar su tesis.

Por cada dos pruebas que obtengas, puedes pagar un punto de favor.

Si no lo haces, tira CAOS. Si tienes éxito, zafas. Si tienes disponibles CDs, pon uno con los rayos para arriba, donde todos los jugadores puedan verlo. Ahora sí: Eres un pirata de ley.

Si fracasas, debes pagar tantos puntos de influencia, como el doble de los CDs que tengas, más uno, con un máximo de 4 puntos de influencia.

Cada vez que obtienes una prueba, tienes probabilidades de romper alguna patente registrada en alguna parte del mundo creada por algún científico de algún tema subvencionado por alguna corporación internacional. Nunca lo sabes, hasta averiguarlo.

El Punto de Favor que gastas, es, o la compra de una licencia de uso de la patente para la tesis, o el costo de averiguar si ya existe lo que has pensado.

Si no lo haces, rompes alguna patente. Por lo que eres un chico malo. Mientras no te descubran, no habrá problema. Eres tan normal como cualquiera de nosotros. Si te descubren, debes pagar por ello. De todas maneras, hay un “Máximo” que puedes llegar a pagar. Piratar no es como asesinar a alguien.

Esta mecánica es opcional, ya que es la **única** que alienta el guardar La Influencia como un escudo efectivo contra algo.

El lector sabra perdonar la ignorancia del autor. Solo puedo mencionar unas pocas obras de uso general para el juego. Se recomienda que los jugadores tengan una minima nocion de la Ciencia a la cual pertenecen sus alumnos.

### **Libros:**

- *Alan Chalmers - ¿Que es esa cosa llamada ciencia?*
- *Kuhn - Teoria de las Revoluciones Cientificas*
- *Alicia Gianella - Introduccion a la Epitemología y a la Metodología de la Ciencia.*

El Estudiante pretende ser uno de los creadores de una nueva corriente cientifica. Estas obras ayudan a entender como la Ciencia fluye, y como el mas minimo interrogante puede cambiar el mundo en el que creemos vivir.

- *Romero - Historia breve contemporanea Argentina.*

Principalmente para sacar nombres de partidos politicos, e ideales para representar el lado politico de El Centro.

- *Allen Varney - Paranoia XP Service Pack 1. Mongoose Publishing*

Aparte de ser el mejor juego jamas creado (El Ordenador dice eso), y que no jugarlo es traicion, describe un sistema burocratico con profundos errores de nacimiento. Practicamente es el infierno de todo analista. Es la guia definitiva para aquellos lectores que no tienen conocimientos academicos de administracion, y les interesa jugar bastante con la idea de La Burocracia.

- *Robbins, Stephen P. "Comportamiento organizacional". Prentice Hall*

Para aquellos que desean saber que cosas SI se deben hacer en un sistema burocratico. Es perfecto como una introduccion al tema de la administracion.

### **Films:**

- *A Clockwork Orange (la traduccion argentina es "La naranja mecanica"). Director: Stanley Kubric.*

Se ha seleccionado por la idea de suprimir las acciones indeseadas mediante un estimulo no deseado por el personaje (en su caso, es dolor). Esta podria ser una de las formas en las que el IMN actua en el cuerpo del estudiante.

- *Brazil. Director: Terry Gilliam.*

Al igual que Paranoia XP, Brazil presenta otro terror burocratico de proporciones similares. Es una pelicula vieja y dificil de conseguir. Pero vale la pena.

Antes de todo: Disculpas por el uso indiscriminado de la palabra “Fruta” en cierta seccion del libro.

”Determinante cero” es mi primer juego de rol completo. (*¡Por favor, no me peguen!*).

Fuera de todo chiste, gran parte de los problemas de los cuales se hablan, realmente se viven en la Argentina.

Pese a que aqui hay universidades pesadas a nivel mundial (como el Instituto Balseiro), los estudiantes argentinos poseen una paranoia de tal magnitud que buscan cualquier oportunidad para irse.

Estudiar en una universidad publica es, para muchos, una dificil aventura. Personalmente tuve suerte y solo vivi parte de ella. Actualmente estoy en una facultad que no tiene esa clase de problemas. El Centro no esta tan politizado, y, aunque hay problemas burocraticos serios, presenta una eficiencia respetable.

Pero he visto que en otras no es asi. En la mayoria en las que he estado, en forma directa o indirecta, poseen este defecto. Miles de carteles con la imagen del Che Guevara. Otros cuantos criticando a El Centro, diciendo que lo que hacen es censura. Te hacen pagar por un formulario, que viene con un libro inutil que se encuentra gratis en internet, y despues te enteras que podias pedir el formulario solo. Si trabajas no te cambian el horario, ni la sede, por mas que tengas que viajar dos horas y media mas. A la larga, uno se da cuenta que la “Universidad publica y privada” no es mas que un mito, mas irreal que los de chtulhu.

El Centro no tiene todo el poder como en el juego. Pero cada vez falta menos para que sea asi. Muchos estudiantes dejan de estudiar. Otros pierden medio año cambiandose de facultad en facultad, hasta que encuentran una en la que les permita eso: Estudiar.

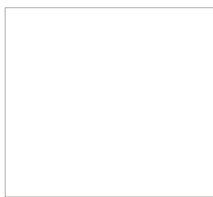
Este juego, mas alla de haberse hecho con un fin ludico, tiene un doble mensaje. Es una especie de grito al cielo, cuyo efecto ya se sabe de antemano que es nulo. Es como un “Hey, recuerden que aca hay algo que esta pasando” para los vecinos que miran al costado. Vecinos que, cuando quieran estudiar ellos o sus hijos, van a tener esa misma clase de inconvenientes...

El libro es totalmente apolitico.

El unico mensaje que pretende dar es: “Somos estudiantes, queremos estudiar”.







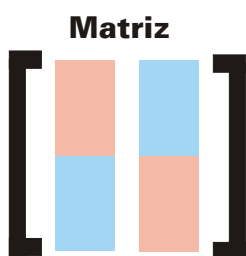
Firma del alumno

**Foto**

Firma del Decano

Legajo:  
Nombre y Apellido:  
Especialidad:  
Plan:

Tesis: No  Si



Influencia:  
Determinante:

Promedio: 9,

Para uso exclusivo del Centro de Estudiantes			Observaciones:
Elecciones Claustro Estudiantil			
Fecha:	Fecha:	Fecha:	
Sello y firma	Sello y firma	Sello y firma	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	
Sello y firma	Sello y firma	Sello y firma	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	
Sello y firma	Sello y firma	Sello y firma	

**INSTRUCCIONES DE USO DE LA MINI-LIBRETA UNIVERSITARIA**

Fotocopia esta hoja [o imprimela varias veces, preferiblemente en cartulina, aunque puedes hacer tapas de cartulina, un logo para la facultad sobre una cara de ella, y adentro poner la hoja de personajes].

**NO** la cortes por la linea negra del medio. Si lo haces, quedara un agujero en el medio de esta hoja. Y tus jugadores se reiran de ti. Mucho.

Utiliza una guillotina para recortar la hoja, cortandola por las lineas de corte **rojas**. Si el tamaño es incomodo, imprime la hoja y mandala a ampliar a alguna fotocopiadora cercana. Luego, doblas la hoja por la mitad verticalmente.

Todo valor de una regla opcional [como puntos de favor de otras facciones mas alla de El Centro] deben ser puestos debajo del determinante, o por encima de donde dice Tesis.

La seccion Observaciones sirve para anotar cosas importantes para El Centro, como los Puntos de deuda, contactos importantes, misiones secretas, etc...

Si no te es conveniente, puedes utilizar la copia grande de la pagina anterior.