

EL TESTAMENTO

DE LOS

ÚLTIMOS

GOBERNANTES



El Testamento de los Últimos Gobernantes es un juego de rol creado durante la semana del 15 al 22 de Febrero de 2011 para el concurso “**Rolero de Hierro 2011**” e intenta cumplir los siguientes retos del concurso:

Revolución. Considero el juego revolucionario por su misma ambientación y por sus mecánicas competitivas no tan comunes a los juegos de rol. Es un juego sencillo de jugar, de una única sesión y de una duración relativamente corta.

Recursos no renovables. La mecánica del juego usa una serie de tokens que representan la memoria disponible durante una investigación. Cuando se terminen se acaba la partida.

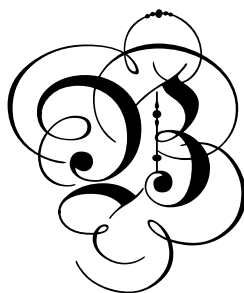
El traidor: Cada jugador tiene un objetivo claro en el juego. Uno de ellos es sabotear la investigación del resto y no ganará si no lo consigue.

Todos muertos: La partida trata sobre las últimas horas de vida de los personajes.

El reto reaccionario: Los jugadores interpretan y narran las últimas experiencias de miembros del poder gobernante que está siendo desplazado... o asesinado.

El reto distópico: La revolución es previa a una utopía. Las razones de esa revolución están íntimamente ligadas a la investigación que llevan a cabo los jugadores.

Almería (España), 22 de Febrero de 2011.



José Antonio Rodríguez Martínez (Kalarien). CREATIVE COMMONS (BY-NC). ESPAÑA.

kalarien@hotmail.com

ÍNDICE:

Ambientación.....	4
Introducción	4
El comienzo del <i>Plan B</i>	5
¿Por qué Bolzano?	5
5 de Octubre	6
<i>Programa Testamento</i>	7
El Testamento ¿Cómo funciona?	7
El fallo Militar. El Traidor	8
El juego	9
¿De qué va?	9
Jugadores con diferentes objetivos.....	10
1ª Fase. Introducción	11
2ª Fase. El ataque.....	13
El desenlace. Las pistas verdaderas.	14
Condiciones de victoria	15
Consejos para jugadores.....	15

AMBIENTACION:

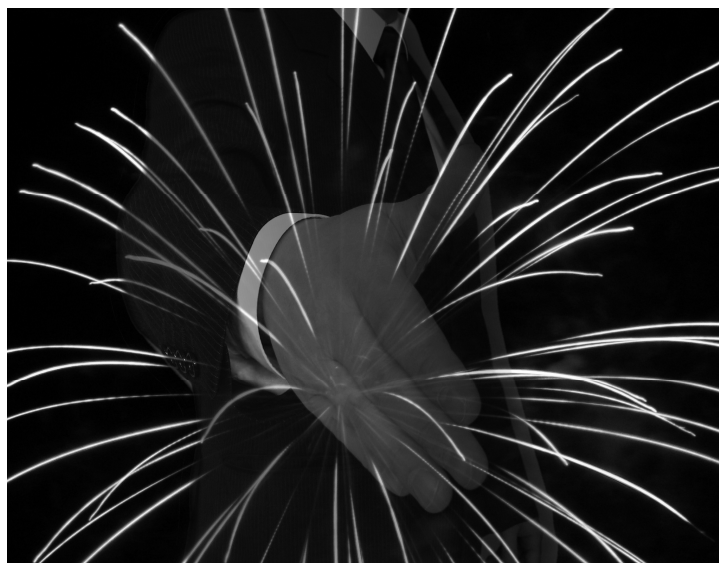
INTRODUCCIÓN

Dentro de pocos años, en un futuro bastante cercano las cosas se pusieron realmente feas. Las sensaciones fueron muy similares al pasado. Primero el mundo quedó en calma. Cuando nadie lo esperaba los grandes países se pusieron de acuerdo, y rebajaron cualquier tipo de conflicto a simples discusiones. La paz fue global. Grandes hombres, rebeldes de su tiempo se enfrentaron a ideas, creencias y dictadores y consiguieron lo que parecía imposible. Pero no fue más que el pequeño temblor que precede al gran terremoto.

Fue inviable poner a todo el mundo de acuerdo y no existió la ley perfecta en cada gobierno. Los aplausos a las mismas nacían del miedo, no de la ilusión. Las decisiones se tomaron por influencias. Eran parches que se levantarían con el tiempo. Luego los nuevos reyes se acomodaron. Los héroes que en su día lucharon por un mundo mejor ahora se hunden en su sofá y disfrutan en su retiro de las vistas del ático que ganaron con aquella lucha.

Los movimientos culturales y artísticos mejoraron considerablemente, hecho inequívoco de que algo no iba bien. Los precios empezaron a dispararse, los impuestos tocaron máximos y los nuevos códigos civiles encorsetaron a las clases bajas. Pero no hubo respuesta. No cuando una clase baja no es la mayoría de un pueblo.

Ahora, en ese futuro, la oposición no existe. Emborrachados en el éxito común, acuerdan y tratan pensado solo en su beneficio propio. Tienen claro lo bien que viven y lo mucho que pueden sacar desde esa posición y no encuentran motivo para el cambio. La publicidad y los medios de comunicación están aborregados, influidos y maniatados por el poder. Sea por chantajes, estilos de vida o trapos sucios, nadie exclama una palabra más alta que otra. Hay un silencio atronador.



EL COMIENZO DEL PLAN B

Nadie sabrá decirte quien lo comenzó pero hay un dicho que se ajusta bien a esta historia. “Solo ataca con todo alguien que no tiene nada que perder”. Quizás es un momento en el que hay demasiada gente sin nada que perder. Quizás la generación de este futuro ha decidido ser puramente anárquica. Quizás solo se necesitaba una excusa. Es lo de menos, *el Plan B* nació y se llevó a cabo.

Los historiadores señalaran, no exentos de razón que la génesis del plan nació en internet. Para ser más precisos, hablaríamos de las redes sociales. Un lugar idóneo para expresar tus ideas con gente afín donde no necesitas nada más que un par de palabras adecuadas. Primero fueron pequeños movimientos que trataban de recordar a los grandes hombres de la historia. Filósofos, matemáticos, pensadores, artistas. Poco a poco, uno de ellos ganó fama por encima de los demás. Bernard Bolzano. Las relaciones directas entre el genial matemático checo y el movimiento social nunca han quedado del todo claras, pero los evidentes enlaces entre ambos quedaron de manifiesto el 5 de Octubre, el mismo día que nació Bolzano.

¿POR QUÉ BOLZANO?

Bernard Placidus Johann Nepomuk Bolzano, nació en Praga (República Checa) un 5 de Octubre de 1781. Fue un matemático, lógico, filósofo y teólogo bohemio famoso por sus contribuciones matemáticas y a la teoría del conocimiento.

Nadie sabe exactamente porque Bolzano fue elegido para bautizar este movimiento, pero hay tantas teorías como colores.

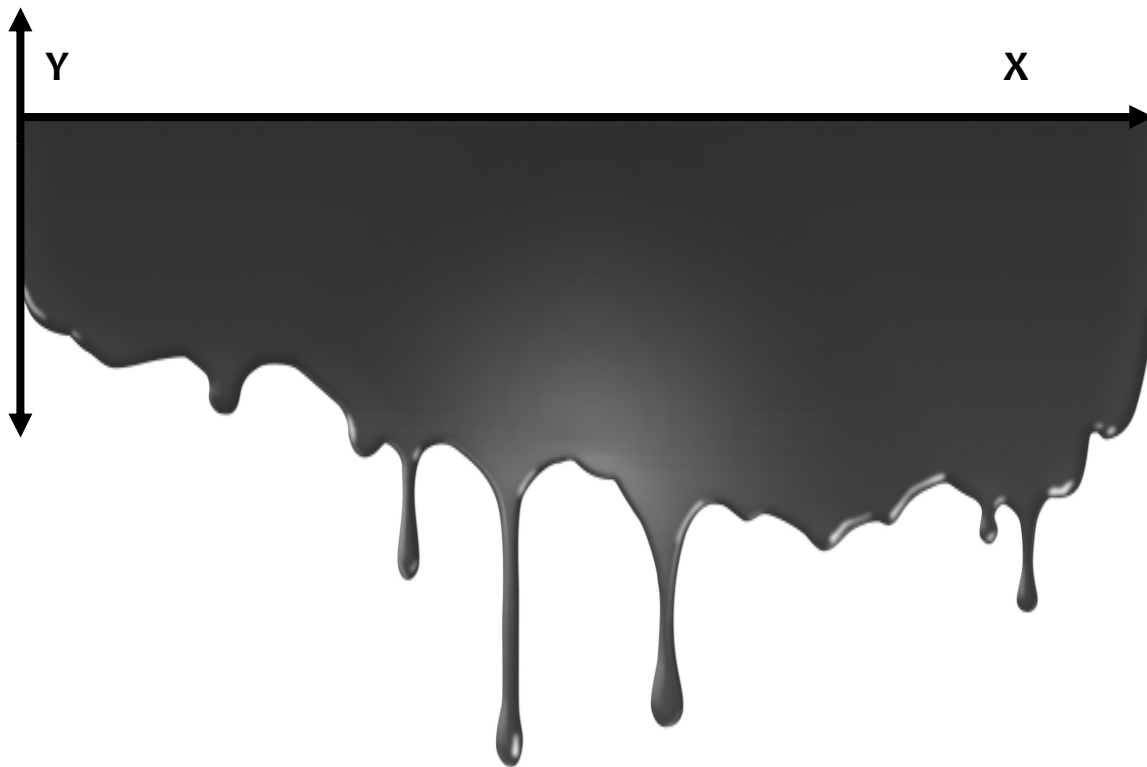
Algunos dicen que solamente fue porque la fecha coincidió.

Algunos dicen que solo fue para hacer la gracia de poder llamarlo “*el Plan B*”.

Algunos dicen que es por la relación con el teorema de Bolzano. Este dice que si tenemos una función continua con intervalos cerrados, y los signos de sus intervalos son opuestos, entonces irremediablemente hay una raíz, un valor en el que la función vale cero. Algunos dicen que estamos buscando el punto cero, y para eso hay que tomar valores negativos.

Algunos dicen que fue por su vida, ya que Bolzano siempre defendió su lugar como docente por encima de religioso. Sus enseñanzas siempre estuvieron impregnadas de fuertes ideales pacifistas y por una viva exigencia de justicia política. Fue acusado de herejía y censurado pero sus trabajos siempre consiguieron ser publicados.

Algunos dicen que su nombre fue el elegido en un sorteo en el que entre otros estaban Aristóteles, Demócrito, Malcom X o Rosa de Luxemburgo.



5 DE OCTUBRE

Ese día se llevó a cabo *el plan Bolzano, el Plan B*.

A la misma hora en la mayoría de las ciudades de las que hablamos, las cúpulas del gobierno fueron asesinadas sin escrúpulos a manos de desconocidos. Sus acompañantes, cargos de la oposición, altos dirigentes de cualquier índole, etc. corrieron la misma suerte. Los pocos jefes políticos que no han sido asesinados están desaparecidos, y los pocos no atacados de los últimos gobiernos se esconden asustados, temerosos por sus vidas.

El estado de emergencia se ha activado y el ejército empieza a controlar el país, pero no es suficiente para calmar una situación como esta. Un rumor se convierte en una obviedad. Muchos de los afines al *Plan B* podrían pertenecer al ejército, y probablemente a cualquier capa de la sociedad. Cualquier oficio, cualquier clase social, da igual, probablemente ya sabían lo que pasarían y puede que hayan formado parte del *Plan*. Incluso puede que alguno de vosotros lo supiera.

Todo lo anterior podría ser lo de menos. Puede que vosotros no estuvierais viviendo en el lujo, acomodados ante los problemas del resto, pero trabajar en un sótano secreto a varios niveles por debajo del suelo no ayuda a estar informado de los quehaceres del mundo. Puede que no supierais nada del *Plan B*, pero eso no importa cuando un grupo de militares entra en vuestro laboratorio con varios cadáveres chorreando sangre y os exigen respuestas. Pistas al menos, porque eso es a lo que os dedicáis.

PROGRAMA TESTAMENTO

Vuestra tecnología no está lista. No es perfecta. No es precisa. Sois científicos, no espías ni detectives. Pero puede aclarar muchas dudas sobre lo que ha pasado. Extracciones e interpretaciones en la Memoria a corto plazo sobre cuerpos inertes en grupo. Extracción de recuerdos en una mente colectiva que se sustenta de manera milagrosa segundo a segundo. *Programa Testamento*.

Ese es vuestro proyecto en el que lleváis trabajando en secreto durante años y ahora la principal benefactora del mismo os pide que demostréis que no se ha perdido el tiempo ni el dinero con vosotros.

Podéis entrar en las mentes de los últimos gobernantes, y en base a los pocos detalles que tengáis de los cadáveres tratar de formar los últimos recuerdos que vieron antes de morir. Pero no es tan sencillo como pulsar un botón. Sabéis que tenéis un tiempo limitado y que cuanto más juguéis con los recuerdos ajenos antes los quemaréis. Podéis inventar nuevos recuerdos con ellos, pero si el recuerdo que creáis no tiene una base material (no es un recuerdo real) probablemente sea rechazado y solo conseguiréis destrozar la mente muerta del gobierno. El tiempo se agota. Se exigen respuestas. Y no sabemos si alguien del *Plan B* está dentro del *programa Testamento*.

EL TESTAMENTO. ¿CÓMO FUNCIONA?

Los militares casi a punta de pistola os obligan a conectar el programa. Apenas escuchan vuestras quejas sobre la evidente falta de datos para realizar vuestra investigación. Uno de vosotros tiene la paciencia de explicarle al militar al mando que lo que hacéis allí no es magia. Necesitáis introducir el máximo número de datos posible para poder recrear los recuerdos con precisión. Una vez hecho, debéis construir esa memoria creando un subconsciente colectivo en el que trabajar. Hay que asentarlo con los recuerdos previos y entonces, durante un tiempo muy limitado intentar contrastar recuerdos entre todos.

El militar no cambia el gesto y hace unas señas a otro soldado. Rápidamente os pasan unos informes manchados en sangre con el nombre, cargos y un par de anotaciones más sobre cada uno de los cuerpos que hay en las camillas. Ni siquiera menciona como murieron. Negáis con la cabeza mientras activáis las órdenes de inicio del programa.

Haciendo un alarde de profesionalidad, retomáis la conversación con el militar al mismo tiempo que esquiváis la sangre y conectáis a los cadáveres. Intentáis explicarle que si el número de datos contrastados entre vosotros no es suficiente, la investigación no habrá servido de nada, ya que los recuerdos no tendrán base material. El militar no entiende. Uno de vosotros lo vuelve a intentar.

Si las pistas que obtenéis cada uno no se repiten lo suficiente o varían demasiado significa que no serán válidas. El militar asiente y os empuja con el cañón de su arma a vuestra cabina. El encargado de introducir los datos da el ok. *Programa Testamento* lanzado.

EL FALLO MILITAR. EL TRAIADOR.

Una vez en las cabinas y cuando los sedantes empiezan a hacer efecto, escucháis unos sonidos que os sacan un poco del sueño. Parece una puerta que se abre, y una conversación. Reconoces la voz del militar y una única frase que os hiela la sangre: hay un traidor en *Testamento*.

Lo que no sabe ese militar es que el principal saboteador del programa ha sido él mismo al interrumpir el proceso de carga de uno vosotros. Al no compartir el lanzamiento, todos los datos que él aporte no serán validos, por lo que las posibilidades de obtener un número de pistas contrastadas suficientes acaban de reducirse considerablemente.

Claro está que eso es lo de menos si tú perteneces al *Plan B* y solo quieres sabotear la investigación.

Pero si tú eres leal al gobierno, a la mano que te da de comer,... ¿qué vas a hacer si hay un traidor en el programa? ¿Alguien afín al *Plan B* está dentro de *Testamento*? ¿Sus pistas serán falsas entonces? Durante el programa solo podéis trabajar con recuerdos y ni siquiera podéis hablar, ¿Cómo vas a saber quién es?...

...y con esa pregunta en la cabeza te vas adormeciendo. Primero un silencio acompañado de oscuridad y poco a poco una luz. Vas despertando en un sueño que no te pertenece. Es un sueño muerto en el que al final gente importante muere. Es el testamento de los últimos gobernantes.



EL JUEGO:

¿DE QUÉ VA?

El Testamento de los Últimos Gobernantes es un juego de rol narrativo y competitivo para 4/5 personas. Basado en la ambientación anteriormente descrita, cada jugador toma el papel de uno de los científicos que participa del programa *Testamento* e intenta averiguar toda la información que pueda sobre uno de los ataques realizados por el *Plan B*. La narración es compartida y por turnos, y no existe Director de Juego como tal.

El juego se divide en dos fases: La introducción y el ataque.

En la introducción los jugadores irán estableciendo por turnos el lugar, la situación, los principales personajes y algunos eventos que ocurrieron en el lugar escogido pero que no tengan que ver con el ataque. El uso de una serie de tokens contabilizará esta fase.

Una vez asentados en la historia, los jugadores irán de nuevo por turnos narrando los hechos que acontecieron al ataque en exclusiva, especificando algunos detalles que puedan utilizarse como pistas para la investigación. Algunas de estas pistas podrán rebatirse (no todos los jugadores compartirán los mismos recuerdos) y cuestionarse por medio de pistas enfrentadas, o por el contrario apoyar la versiones ya dadas.

El número de recuerdos narrados estará limitado y será contabilizado por unos tokens. Cuando se acaben, el programa *Testamento* habrá finalizado y las mentes de los cadáveres habrán quedado inservibles. Será hora de hacer recuento y ver qué datos son contrastables.



JUGADORES CON DIFERENTES OBJETIVOS.

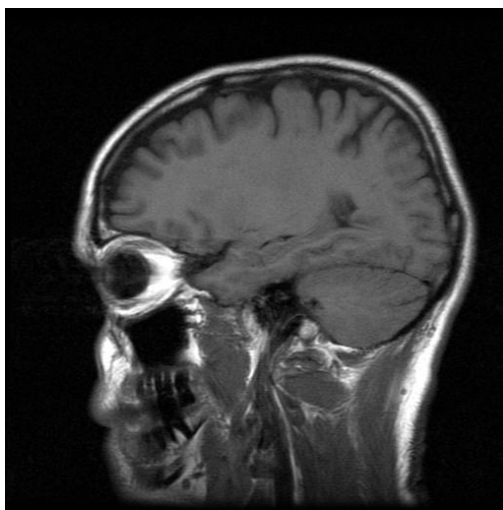
Cada jugador antes de empezar recibirá una carta que marcará su objetivo. Podéis utilizar cualquier tipo de baraja predefiniendo previamente a que carta le corresponde cada objetivo.

Hay tres tipos de objetivos en el juego:

- **Traidor.** Como seguidor del *Plan B* lo último que vas a hacer será ponerle las cosas sencillas a esos militares. Testamento debe fracasar y es por eso que ganarás el juego si no eres descubierto y no hay suficientes pistas verdaderas como para seguir la investigación. Todas las pistas que se basen en tus investigaciones serán falsas.
- **Militar.** Mientras te preparabas para ser lanzado al programa, un militar abre tu cabina y te despierta. Te dice que han estudiado tu perfil y que saben que eres de fiar. Te advierte que uno de tus compañeros es un traidor. Tu labor es descubrirlo. Ganaras el juego si aciertas quien de tus compañeros es el seguidor del *Plan B*. Todos tus apoyos a pistas se retirarán al acabar el programa.
- **Científico.** No sabes que está pasando. ¿Traidores, ejercito, armas apuntándote? Tú eres un científico y solo quieres demostrar tu valía. Ha sido mucho tiempo esperando en el subsuelo como para ahora no demostrar que no se ha perdido el tiempo contigo y ese maldito militar ha podido estropear vuestro trabajo, por lo que para ti solo hay un objetivo. Conseguir la información. Ganarás el juego si la investigación consigue un número de pistas verdaderas suficientes.

En cada partida debe haber un único Traidor, un único Militar, y el resto de jugadores deben ser Científicos.

Como verás, el juego puede acabar con varios ganadores o incluso con ninguno. Eso dependerá de vosotros. Más adelante quedan expuestas las distintas condiciones de victoria para cada jugador.



1ª FASE. INTRODUCCIÓN.

Cada jugador debe tener 10 tokens del mismo tipo y diferentes de los del resto de jugadores. Podéis usar dados, fichas de póker o contadores de cualquier tipo. Cada jugador debería tener también papel y bolígrafo o similares para tomar sus notas durante el juego y así tener siempre a mano los datos que se van aportando.

Elegid un jugador inicial por sorteo. A partir de ese jugador y en sentido horario debéis establecer todos los datos que a continuación se listan junto a algunos ejemplos:

- **Lugar.** (Un hotel, la sede de un partido político, la casa de alguno de los fallecidos, plena calle)
- **Evento.** (Fiesta en honor a alguna persona, salida de un edificio tras trabajo, convención, reunión de negocios)
- **Fallecidos,** tantos como jugadores y de cada uno de ellos, nombre, cargo, un detalle físico y un detalle psicológico. (Sr. Valenti, ministro de cultura, arrogante, gordinflón; Srta. Espinosa, primera dama, modelo, idiota)

El orden en el que establecéis los mismos no es importante, es decir, el primer jugador puede empezar estableciendo el nombre de un fallecido mientras el siguiente puede elegir el lugar de los hechos. **Por cada dato que se establezca se da un token** que se coloca en el centro de la mesa. Si alguien quiere cambiar uno de los datos ya aportados puede sugerir el cambio. Para ello se establece una votación rápida que se resuelve con mayoría simple. En caso de empate prevalece el dato previo. **Si un dato es cambiado el jugador que dio el dato previo recupera uno de sus tokens. Si se intenta un cambio pero no se consigue, el jugador que lo intentó no pone token sobre la mesa.**

Cuando todos los datos de la lista anterior han sido presentados, se continúan aportando datos hasta a que ningún jugador le queden tokens. Los datos que se pueden presentar después de la primera lista pueden ser nuevos personajes (fallecidos o no) o pequeñas narraciones que comiencen la historia que se investiga. Intentad narrar siempre desde el punto de vista de una persona que descubre la memoria de otro. La mayoría de los recuerdos serán difusos o muy poco precisos así que no hace falta que especifiquéis demasiado cuando avancéis la historia.

La única condición para el avance de la historia es que no se pueden dar detalles o narraciones que comiencen el ataque del *Plan B*, aunque sí pueden sugerirse situaciones sospechosas de pertenecer al *Plan B*. Ejemplos de estos detalles: Ojos que asoman en un callejón, un choque fortuito con otro personaje desconocido, un camarero más torpe de lo habitual, etc.

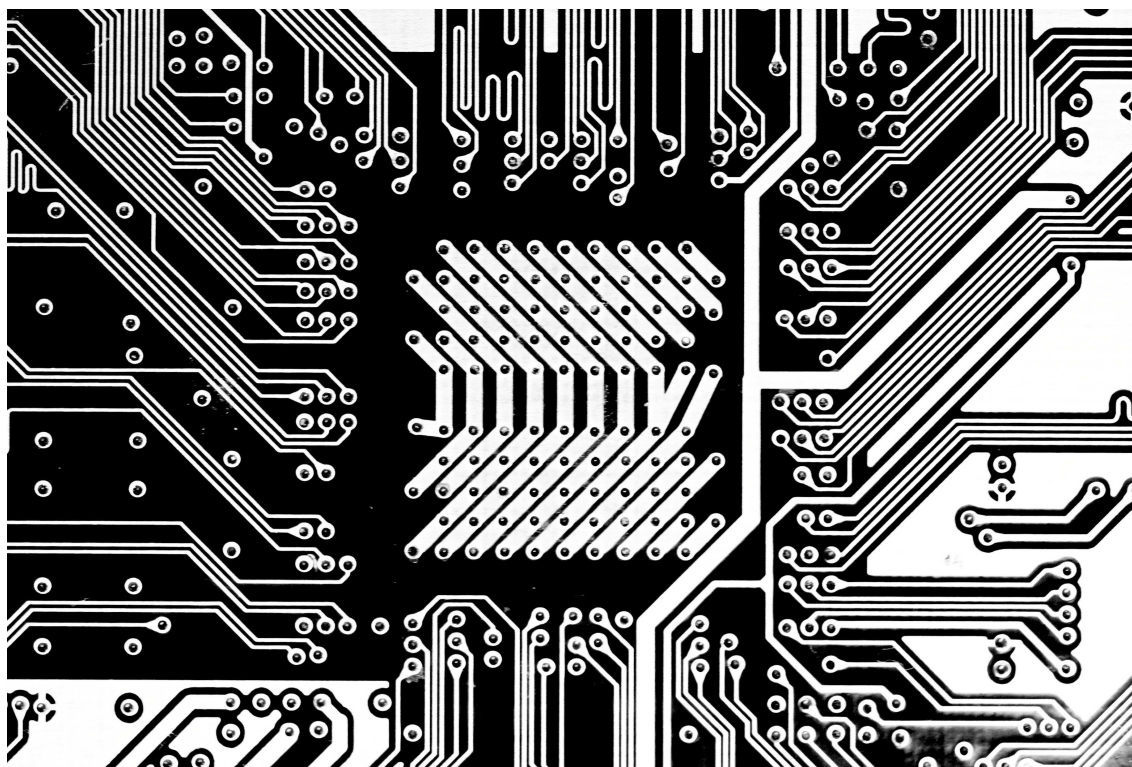
Durante esta fase y la que le sigue, **está prohibido hablar entre los jugadores. Lo único que se puede decir más allá de posibles dudas sobre el juego es la propia narración del jugador en turno.**

La cronología no es del todo importante y de este modo pueden darse detalles previos a otros siempre y cuando no se arranque la narración del ataque.

Recordad que todos los detalles que establecéis son en base a la memoria de los fallecidos, así que no os salgáis del contexto de estos o si lo hacéis explicad con vuestra narración como habéis llegado a saberlo. Pequeños detalles son tan válidos como narraciones más largas siempre y cuando esas narraciones se apoyen en datos previos consolidados, pero aun así intentad no excederos con vuestros monólogos. La idea de esta fase previa es sobre todo introducirnos en el contexto de vuestra memoria colectiva y dar color, así que no hagáis una competición de esto. Ya llegará su momento.

Cuando cada jugador se quede sin tokens la fase de introducción habrá terminado. A efectos de ambientación podríamos decir que el subconsciente colectivo ha quedado establecido y que los datos aportados han creado la memoria de los mismos.

Llegó lo hora de averiguar qué fue lo que realmente pasó para esos fiambres del laboratorio. O de engañar a todos y sabotear la investigación. O la hora de encontrar al traidor.



2ª FASE. EL ATAQUE.

Antes de empezar **cada jugador recupera sus 10 tokens**. Esta fase tiene una mecánica similar a la anterior pero tiene una premisa fundamental, conseguir pistas.

¿Qué son pistas?

Como en la 1ª fase, y empezando por el jugador a la izquierda del último jugador que narro en la primera fase, cada jugador por turnos establecerá una pequeña narración sobre un recuerdo que tenga que ver con el ataque. **Obligatoriamente en ese recuerdo debe primar un dato en concreto, una pista**. Ejemplos: un tipo de arma, un sospechoso, un tipo de máscara, un método de comunicación, etc.

Ese dato se debe escribir en un trozo de papel y se coloca en el centro de la mesa junto con un token perteneciente al jugador que lo propone. Cada vez que un jugador en su narración prime ese detalle, debe colocar su token correspondiente sobre él.

Hay dos tipos de posibles pistas. Paralelas y enfrentadas. Una pista paralela es un tipo de dato que no altera ni contradice otras pistas anteriormente citadas. Las pistas enfrentadas en cambio, son datos que niegan otras pistas y por tanto solo una de las dos se podrá tomar por correcta. Para representar esto **las pistas enfrentadas sitúan su trozo de papel junto al que contradicen.**

En esta segunda fase la mecánica recompensará a algunos jugadores sobre otros en base a los objetivos que tienen que cumplir. Es importante que, aunque la pista aportada sea lo más importante de cada narración, no olvidéis en ningún momento que la esencia de este juego es la narración e interpretación de esa memoria colectiva. Tratad de narrar cada detalle como si lo vivierais de nuevo, y cuando apoyéis una pista previa intentad no repetir la explicación de los otros jugadores. Siempre podéis encontrar el mismo elemento o pista en otra situación distinta lo que fortalecerá esa teoría.

Recordad que no está permitido hablar de otra cosa que no sean las propias narraciones, y nadie debe revelar su objetivo antes de tiempo.

Cuando cada jugador agote sus tokens la investigación habrá terminado, y ese grupo de fallecidos no podrá volver a ser utilizado en el programa Testamento. **Los jugadores llevarán a cabo el desenlace de la investigación para saber si hay algún ganador.**



EL DESENLACE. LAS PISTAS VERDADERAS.

Para llevar a cabo la resolución del juego, **en primer lugar el jugador cuyo objetivo sea Militar debe revelarse y elegir entre el resto de jugadores al que crea que es un seguidor del Plan B.** Para ello **debe escribir en secreto el nombre del mismo** y no lo descubrirá hasta más tarde. Además **todos los tokens pertenecientes al jugador con objetivo Militar deben ser retirados de las pistas,** ya que al ser despertado en mitad del lanzamiento del *programa Testamento* no puede aportar apoyos para contrastar las pistas.

Para que una pista sea considerada como tal tiene que tener al menos dos tokens de un mismo jugador y al menos otro de otro jugador. Si alguna pista no cumple esta condición se elimina del recuento.

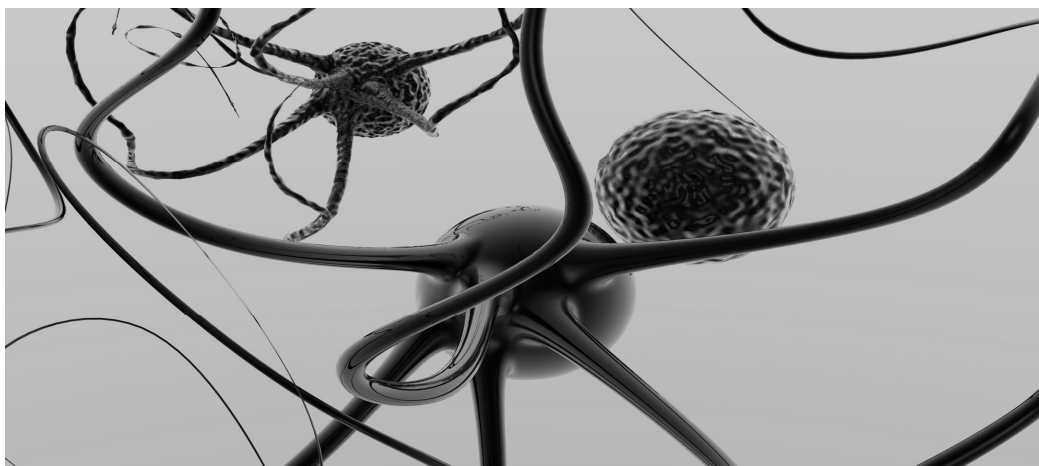
Las pistas enfrentadas se comparan entre ellas. La pista con mayor número de votos totales permanece mientras que el resto son eliminadas. En caso de empate todas son eliminadas. Las pistas que hayan permanecido son las pistas que se han conseguido con la investigación. Ya solo queda saber si dicha investigación ha sido sabotada o por el contrario se han conseguido suficientes datos como para contentar a los militares.

En este momento **el resto de jugadores revelan sus objetivos** y se revisan las pistas siguiendo la siguiente condición:

Las pistas finales se considerarán verdaderas si cuentan con mayoría de tokens por parte de un jugador con objetivo científico. En caso de empate con un jugador de objetivo Traidor, la pista será dada por buena si hay más tokens aparte de los que empatan. Si no los hubiera, la pista será falsa.

Para 4 jugadores una investigación con al menos 5 pistas verdaderas será dada válida, mientras que para 5 jugadores harán falta al menos 7 pistas verdaderas. En casos de menor número de pistas la investigación habrá fracasado y se dará por sabotada.

Una vez que sabemos que tal fue la investigación, el jugador Militar enseña su acusación. Para saber hasta quién ha conseguido la victoria repasa la siguiente página con las condiciones para cada jugador.



CONDICIONES DE VICTORIA:

OBJETIVO MILITAR:

- **Victoria total:** Aciertas con el traidor y la investigación es válida.
- **Victoria parcial:** Aciertas con el traidor pero la investigación es sabotada.
- **Derrota:** Fallaste la identidad del traidor.

OBJETIVO TRAIADOR:

- **Victoria total:** No eres descubierto y la investigación es sabotada.
- **Victoria parcial:** Eres descubierto y la investigación es sabotada.
- **Derrota:** La investigación es válida.

OBJETIVO CIENTÍFICO:

- **Victoria total:** La investigación es válida y no se descubre el traidor.
- **Victoria parcial:** La investigación es válida y se descubre el traidor.
- **Derrota:** La investigación es sabotada.

CONSEJOS PARA JUGADORES

Repasa bien las condiciones de victoria de cada mando. Durante el juego no estará permitido hablar de otra cosa que no sean las narraciones así que asegúrate bien de saber quién es quién para apoyar las pistas.

Si tienes objetivo Militar no puedes perder de vista que lo más importante es descubrir al traidor. Tus tokens serán retirados en el desenlace lo que te permite despreocuparte sobre las pistas pero sí lo haces, los Científicos trataran de engañarte para que no consigas la victoria total.

Si tienes un objetivo Traidor, tienes que conseguir eliminar el máximo número de pistas o intentar que las pistas que permanezcan tengan más tokens tuyos que de nadie para que sean pistas falsas. Pero ojo con el Militar porque estará al acecho.

Si tienes objetivo Científico debes saber que no estás solo. Busca a tu compañero ya que si lo encuentras sabrás que pistas debes apoyar. Para conseguir la victoria total necesitáis una investigación válida y que el Militar falle, así que no está de más tratar de engañarle.