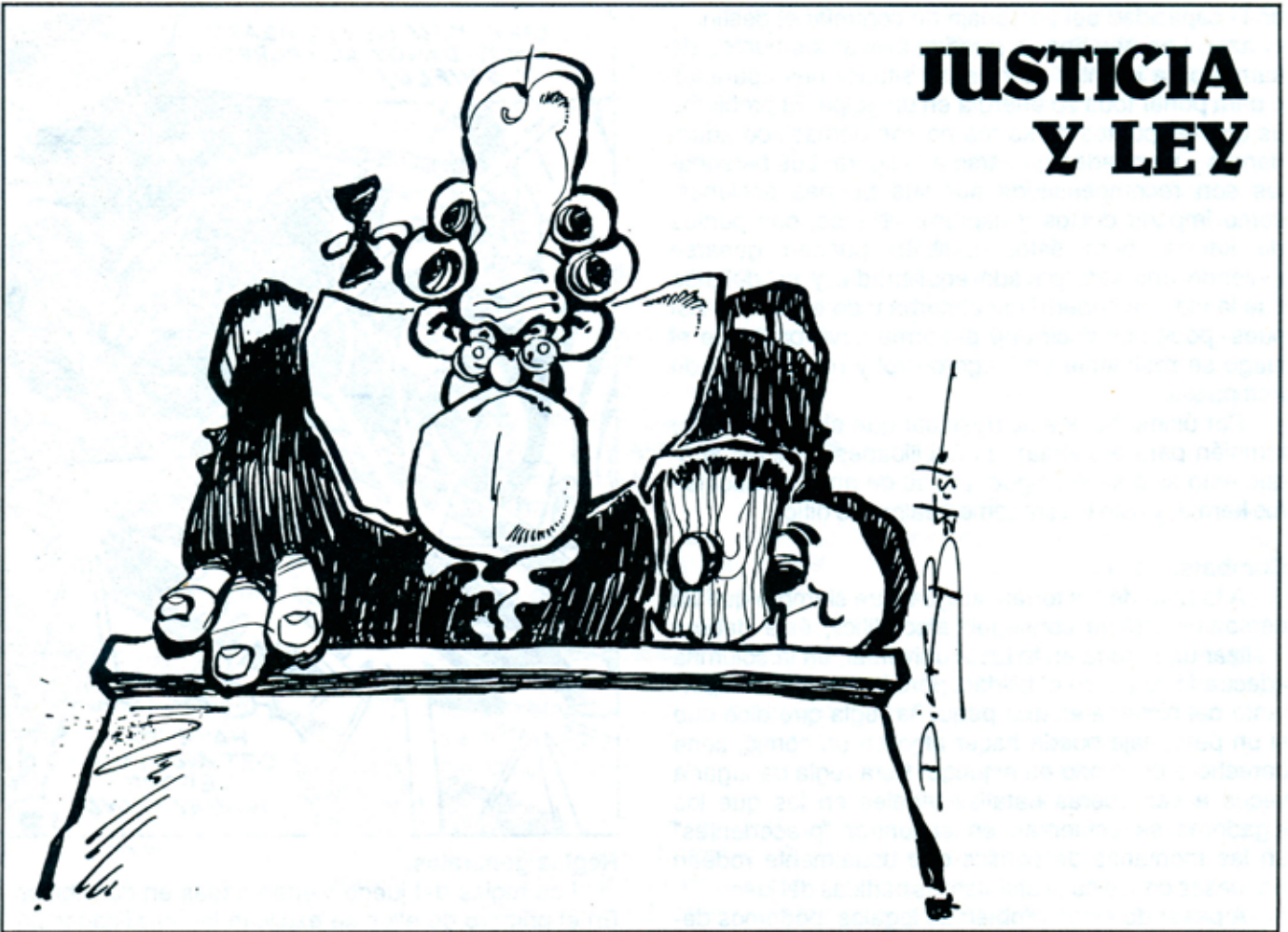


JUSTICIA Y LEY



"El juez se dirigió hacia Perry Mason:

- La acusación ya ha terminado. Es su turno, sr. Mason.

-Gracias señoría. Tengo aquí un documento que puede ayudar mucho a la resolución del caso. Solísito que sea considerado como prueba A de la defensa.

El juez hojeó el documento. Luego dijo, sonriendo:

- Verdaderamente simplifica las cosas, sr. Mason.

¿Alguien tiene un dado de diez caras?"

El ser humano, desde que vive en comunidad, ha tenido que regirse por unas normas de conducta. El castigo por transgredirlas ha variado de una raza o de una época a otra.

En esta extensión se han intentado reflejar, en primer lugar, los principales hechos que barajan un juez o un jurado para dilucidar la culpabilidad o inocencia de un acusado, mediante una tabla de bonus y malus (tabla 1). En segundo lugar, el castigo que sufre, en caso de ser el acusado declarado culpable, el cual depende del resultado del juicio y de la época en la que se encuentre. Para este último apartado se han elegido diez grados de civilización, que abarcan desde los pueblos primitivos hasta los grandes imperios espaciales. Evidentemente, esta extensión no pretende ser "histórica", lo cual sería poco menos que imposible. Sólo pretende dar una idea al Master que se ve en la necesidad de juzgar a un PJ (o PNJ) que se haya dejado coger.

Tabla 1: JUICIO

Lanzar 1d10. De 1 a 5, el acusado es declarado inocente. De 6 a 10, culpable. Aplicar los bonus o malus siguientes:

Soborno a los jueces a favor del acusado.....	-1
Soborno a los jueces en contra del acusado.....	+1
Por cada testimonio o prueba a favor del acusado.....	-1
Por cada testimonio o prueba en contra del acusado.....	+1
El acusado es culpable del delito que se le imputa.....	+2
El acusado es extranjero.....	+1
El acusado es una persona influyente.....	-2
El acusado se ha resistido a la detención.....	+2
El acusado tiene antecedentes penales.....	+1
El acusado se ha entregado voluntariamente.....	-1
Una persona infuyente desea que se culpe al acusado.....	+2
Una persona infuyente desea que se inocente al acusado.....	-2
El acusado es defendido por un hombre de leyes.....	-1

Si el resultado final del dado, tras las modificaciones pasa de 10, aplicar los puntos sobrantes como bonificación en la tabla de castigos.

Tabla 2: GRADOS DE CIVILIZACIÓN.

- **Civilización 1.** Tribus primitivas. Desconocimiento de la forja y la metalurgia, o conocimientos a muy escaso nivel. Cazadores-recolectores (Hombre de Cro-Magnon, tribus africanas, etc).
- **Civilización 2.** Nómadas organizados por clanes. Normalmente, con rebaños (Beduinos, Mongoles, Semitas...).
- **Civilización 3.** Agricultores sedentarios. Poblados estructurados como residencia fija. sigue siendo importante la ganadería (Civilización del Tigris y del Éufrates, Egipto).
- **Civilización 4.** Ciudad estado. Cultura más desarrollada. Importancia del comercio (Ciudades-estado griegas).
- **Civilización 5.** Imperio. La gran mano de obra está compuesta por esclavos. El emperador es a menudo asociado a la divinidad (Roma, China, Japón).
- **Civilización 6.** Feudalismo. Unos nobles sometidos nominalmente a un rey (Alta y baja edad media).
- **Civilización 7.** Primeras máquinas simples. Uso de la pólvora y de la máquina de vapor. (Europa antes y durante la revolución industrial).
- **Civilización 8.** Gobierno de la burguesía. Formas de gobierno democráticas y parlamentarias. Desarrollo del mecanicismo (Siglos XIX y XX).
- **Civilización 9.** Primeros tiempos de la colonización interplanetaria. No se conoce el salto hiperespacial, o se utiliza muy primitivamente.
- **Civilización 10.** Grandes imperios espaciales.

Tabla 3: DELITOS Y CASTIGOS.

Distinguiremos seis tipos de delitos: •Robo. •Secuestro. •Traición. •Asesinato. •Violencia. •Delitos menores.

En el último apartado se agrupan delitos como estafa, resistencia a la autoridad, perjurio, intento de robo, etc. Un intento de asesinato será considerado siempre como un asesinato.

• **Civilización 1.**

El juicio es realizado como una deliberación entre los grandes de la tribu. Si el acusado es declarado culpable será expulsado de la tribu. Si se ha producido delito de sangre TODA la tribu lo linchará.

• **Civilización 2.**

El juicio es realizado por un consejo de Ancianos.		
ROBO	1-5	1 dado 10x10 latigazos.
	6-8	Amputación de una oreja.
	9-10	Amputación de una mano.
ASESINATO	1-5	Luchar contra un campeón de la tribu a muerte.
	6-8	Empalamiento.
	9-10	Descuartizamiento.
SECUESTRO	1-8	El acusado pasa a ser esclavo de la familia de la víctima.
	9-10	Descuartizamiento.
VIOLENCIA	1-7	Luchar a muerte contra un campeón de la tribu.
	8-10	Expulsión violenta (a pedradas) de la tribu.
TRAICION		Muerte muy lenta.
OTROS		Número variable de latigazos. Expulsión de la tribu.

• **Civilización 3.**

El juicio lo realiza un consejo de Grandes (normalmente, los propietarios de la tierra).

ROBO	1-5	Amputación de las orejas.
	6-8	Amputación de una mano.
	9-10	Amputación de las dos manos.
ASESINATO		Condena a muerte.
SECUESTRO		Esclavitud de por vida.
VIOLENCIA	1-2	Expulsión del poblado o la ciudad.
	3-8	Esclavitud.
	9-10	Condena a muerte.
TRAICION		Pérdida de nariz y orejas.
OTROS		Latigazos y expulsión.

• **Civilización 4.**

El juicio lo realizan los hombres sabios de la ciudad.

ROBO	1-5	1d4 años como esclavo de la ciudad.
	6-8	Cortar una mano.
	9-10	Cortar dos manos.
ASESINATO		Condena a muerte.
SECUESTRO		1-2 años como esclavo de la ciudad.
VIOLENCIA	1-5	Pagar una multa.
	6-9	Destierro.
	10	Esclavitud.
TRAICION	1-5	Destierro.
	6-10	Muerte.
OTROS	1-2	Pagar una multa.
	3-5	Esclavo de la ciudad por 1d6 meses.
	6-10	Destierro.

• **Civilización 5.**

El juicio lo realizan los magistrados.

ROBO	1-5	Esclavitud.
	6-8	Amputación de una mano.
	9-10	Muerte.
ASESINATO		Condena a muerte.
SECUESTRO		Esclavitud.
VIOLENCIA	1-8	Amputación de una oreja.
	9-10	Esclavitud.
	1-5	Condena a muerte.
TRAICION		Condena a muerte.
OTROS		Multa, esclavitud o muerte a juicio del Master.

• **Civilización 6.**

El juicio es realizado por un noble o por el rey.

ROBO	1-5	1d6 semanas en el cepo.
	6-10	Amputación de una mano.
	1-5	Muerte en la horca.
ASESINATO		Muerte por decapitación.
SECUESTRO		El condenado queda a merced de la víctima y/o familiares.
VIOLENCIA	1-5	Destierro.
	6-8	Pago de una multa, ya sea en dinero o servicios.
	9-10	Juicio de Dios (Torneo).
TRAICION		Condena a muerte.
OTROS		Latigazos y/o cepo a discreción del Master.

• Civilización 7.

El juicio lo realizan los magistrados de la ciudad.

ROBO	1-5	1d6 meses de cárcel.
	6-8	Flagelación pública.
	9-10	Cicatriz al fuego en lugar visible.
ASESINATO		Pena de muerte.
SECUESTRO	1-5	1d6 meses de cárcel.
	6-8	pérdida de un ojo.
	9-10	Ejecución en la horca.
VIOLENCIA	1-5	1d6 meses de cárcel.
	6-10	Mutilación de una mano, un ojo o una lengua.
TRAICION		Pena de Muerte.
OTROS		Flagelación pública, o mutilación de una mano o una oreja.

• Civilización 8.

ROBO	1-5	5-10 años de cárcel (4+1d6).
	6-10	10-15 años de cárcel (9+1d6).
ASESINATO	1-5	30 años de años de cárcel.
	6-10	Cadena Perpetua (Antes de la mitad de siglo, Pena de muerte).
SECUESTRO		1-5 años de cárcel (1+1d4).
		Multa.
VIOLENCIA	1-5	De 6 meses a 1 año de cárcel. Se admite libertad bajo fianza.
	6-10	
TRAICION	1-5	15-20 años de cárcel (14+1d6).
		Ejecución sumaria.
OTROS	6-10	Normalmente, pago de una multa y de una semana a un mes de cárcel.
		Posibilidad de fianza, según el Master.

• Civilización 9.

ROBO	1-5	5 años de cárcel en un planeta colonial.
	6-10	10-20 años en dicho planeta.
ASESINATO		Cadena perpetua a un asteroide minero.
VIOLENCIA	1-5	Pago de una multa.
	6-8	1d6 meses de cárcel.
	9-10	Trepanación del cerebro.
		Pérdida de voluntad e instintos agresivos.
TRAICION		Destierro a un planeta colonial.
OTROS		Normalmente, pago de multa.

• Civilización 10.

ROBO		15-20 años en una asteroide prisión.
ASESINATO		cadena perpetua en un asteroide prisión.
SECUESTRO		5-10 años en un planeta minero o industrial.
VIOLENCIA	1-5	Pérdida de un cierto número de derechos durante un año. Multa.
	6-10	1-5 años de cárcel en un planeta minero o industrial.
TRAICION	1-5	Confiscación de bienes y destierro a planeta primitivo (colonial).
	6-10	Condena a muerte.
OTROS		Pagar una multa, o 1d6 semanas (o meses) en la cárcel.

Ricard Ibañez.

