

# Split Decision

Split Decision es un mecanismo para crear dilemas y tentaciones en tus juegos de rol y story games.

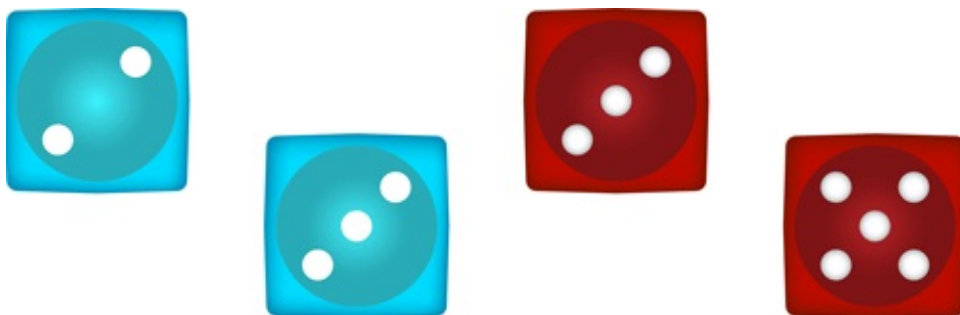
Split Decision se basa en confrontar dos fuerzas opuestas que tientan a un protagonista. Estas fuerzas pueden ser cósmicas (luz y oscuridad), morales (el bien y el mal), románticas (Betty o Verónica), o personales (“Lealtad a mi rey” o “Defender a mi familia”).

Además, Split Decision funciona mejor si se acuerda previamente un estado final para cualquiera de los personajes con los que juegas. En algún momento, ese personaje tomará una decisión irreversible, como pasarse al lado oscuro, elegir el bien como su camino en la vida, casarse con Verónica o defender a su familia por encima de todo. Tras ese momento, ese personaje se retirará, lo que significa que cada decisión a corto plazo tiene un impacto real y duradero en la historia de ese personaje.

## ¿Qué necesitas?

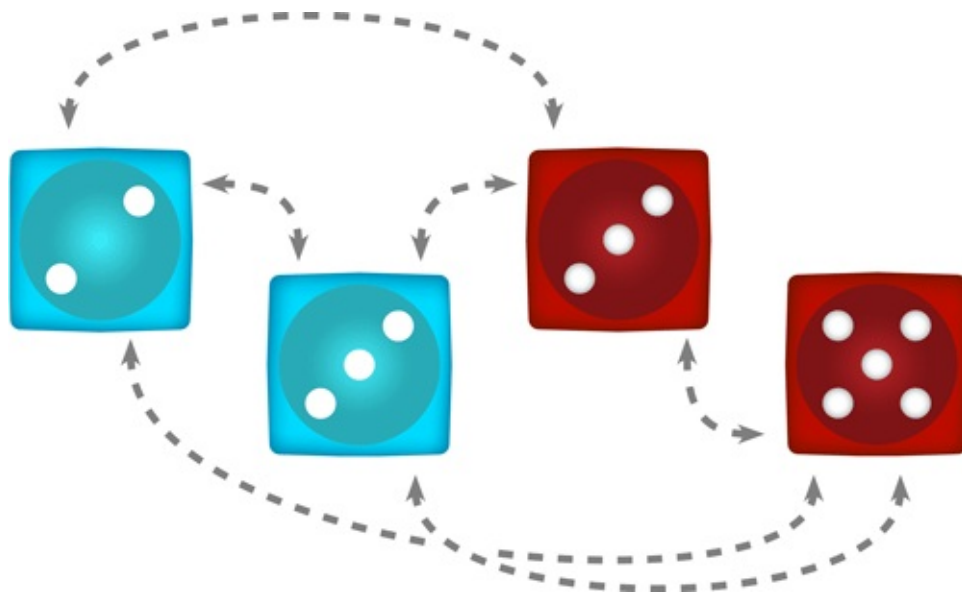
- Dos dados Rojos
- Dos dados Azules
- Papel y lápiz

## ¿Cómo funciona?



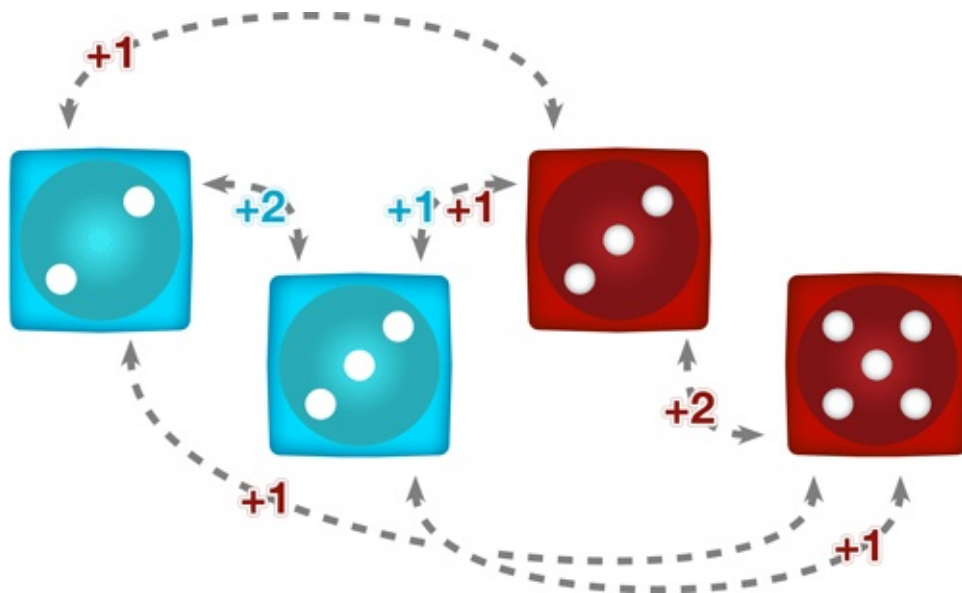
## Paso 1: La Tirada

Tira los cuatro dados y mira los resultados. En el ejemplo que tienes justo encima tu tirada sería: A2, A3, R3, R5.



## Paso 2: Elección

Elige solo dos dados y súmalos para obtener un resultado entre 2 y 12. En el ejemplo tienes varias posibles combinaciones. Quedarte solo con los dados azules te da una suma de 5 (A2, A3). Si optas solo por los rojos obtendrías un 8 (R3, R5). Y mezclando colores tienes otras posibilidades. De este modo puedes obtener un 5 (A2, R3), un 8 (A2, R5), un 6 (A3, R3) o un 7 (A2, R5).



## Paso 3: Puntuación

- Si te quedas con dos dados rojos, apúntate dos puntos Rojos.
- Si te quedas con dos dados azules, apúntate dos puntos Azules.

- Si te quedas un dado de cada color y el rojo es de mayor puntuación, apúntate un punto Rojo.
- Si te quedas un dado de cada color y el azul es de mayor puntuación, apúntate un punto Azul.
- Si te quedas un dado de cada color y ambos tienen el mismo valor, apúntate un punto de cada color.

Estas puntuaciones se mantienen durante toda la partida para llevar el control de las decisiones tomadas.

Otro método para anotar la puntuación con valores más altos es considerar el valor de los dados escogidos. Así por ejemplo, en una tirada con valores A3 R5, te anotarías tres puntos Azules y cinco puntos Rojos.

## ¿Cómo usar Split Decision en tus juegos?

En esencia, este sistema crea dos ejes de información. Un eje te aporta valores numéricos entre 2 y 12. El otro va desde completamente Azul a completamente Rojo. Lo primero que tienes que decidir para usar Split Decision, es que representa cada uno de esos ejes. Esto, por supuesto, dependerá del tipo de juego y clima que quieras crear. Aquí tienes algunos ejemplos de cómo usar Split Decision:

### Lucha contra la Máquina

Sois rebeldes que lucháis contra una máquina de opresión que somete a toda la humanidad. El supuesto mundo real es en realidad una seductora ilusión alimentada en sus mentes y creada por la Máquina. Como rebeldes, intentáis destruir esa ilusión desde dentro, intentando demostrar la artificialidad de vuestro mundo a cuantas personas sea posible. Y todo ello evitando cruzarse con las letales IA asesinas.

Cada vez que intentes exponer la ilusión creada por la Máquina realizando algún tipo de acción extrema realiza una tirada. El resultado entre 2 y 12 te da una idea de cuánto éxito has tenido en tu acción. Los resultados por debajo de 7 implican un fallo, mientras que valores superiores conllevan éxito en tu maniobra. Los valores muy bajos son catastróficos, como lesiones u otros peligros para ti o los demás. En cambio, los resultados más elevados pueden llevar a acciones sobrehumanas de atletismo, creatividad o inteligencia.

Si eliges los dados Azules, te sentirás más apegado a la ilusión creada por la Máquina. Cada punto Azul representa tu conexión a ese falso mundo y lo mucho que te cuesta alejarte de él. Cuantos más puntos Azules reúnas más fácil le será a la Máquina tentarte y retenerte. Así por ejemplo, si consigues 10 puntos Azules, te entregarás por completo a la ilusión y decidirás quedarte con este mundo como tu propia realidad.

Si eliges los dados Rojos, tu desafío a la Máquina se hará más fuerte. Cada punto Rojo representa la obvia aberración del sistema perpetrado por la Máquina. Cuantos más puntos Rojos obtengas, más destacarás y más fácil le será a la Máquina encontrarte. De este modo, si por ejemplo ganas 10 puntos Rojos, serás descubierto y destruido por las IA's asesinas dirigidas por la Máquina.

Los puntos Rojos y Azules no son mutuamente excluyentes.

## Angustia Mutante

Sois jóvenes adolescentes con superpoderes recién obtenidos que apenas podéis controlar. Intentáis encajar con la humanidad, a pesar de que la mayoría os temen u os idolatran. Estáis tentados por dos poderosas figuras de los medios de comunicación, cada una de ellas con diferentes filosofías. El Profesor Z predica por una coexistencia pacífica entre las distintas personas. Magnus O, en cambio, aboga por una rebelión activa contra aquellos que están en contra de un obvio organismo superior. Vuestras decisiones os acercarán a una de estas dos filosofías enfrentadas.

Al usar vuestros poderes especiales haz una tirada. El valor entre 2 y 12 define el efecto que tienen en ese momento:

| D Tiempo / Duración | Gente                | Espacio/Alcance        |
|---------------------|----------------------|------------------------|
| 2 Nunca             | Nadie                | Ninguno                |
| 3 Un instante       | Tú mismo             | Solo contacto directo  |
| 4 Quince segundos   | Dos personas         | 5 centímetros          |
| 5 Treinta segundos  | Tres personas        | 15 centímetros         |
| 6 Un minuto         | Cuatro personas      | 30 centímetros         |
| 7 Cinco minutos     | Cinco personas       | 1,5 metros             |
| 8 Quince minutos    | Diez personas        | 3 metros               |
| 9 Media hora        | Veinte personas      | Una casa pequeña       |
| 10 Una hora         | Cuarenta personas    | Una calle pequeña      |
| 11 Un día           | Ochenta personas     | Un edificio            |
| 12 Una semana       | Más de cien personas | Un bloque de edificios |

Si eliges dados Azules, tus acciones reflejan en su conjunto simpatía por la humanidad. Cada punto Azul muestra tu avance en las creencias de coexistencia pacífica del profesor Z y lo cerca que estás de convertirte en un verdadero creyente de esta filosofía. Si ganas 10 puntos Azules serás reclutado por el profesor Z para su equipo Z, un grupo de poderosos mutantes que defenderán a los humanos de las superamenazas.

Si eliges dados Rojos, tus acciones conllevarán una creciente enemistad hacia la humanidad. Cada punto Rojo reflejará lo mucho que crees en las exposiciones de Magnus O y su filosofía sobre la superioridad mutante. Si ganas 10 puntos Rojos, serás reclutado para unirse a la

Hermanidad de Magnus O, un sindicato de mutantes dedicados a perturbar y destruir las instituciones humanas.

Si eliges un par de dados con ambos colores, tus acciones reflejarán un desconocimiento de ambas filosofías, en lugar de elegir un pragmatismo claro y centrado.

Los puntos Azules y Rojos son mutuamente excluyentes. De este modo los puntos Azules que ganes borrarán los puntos Rojos anteriormente ganados y viceversa.

## Primer Contacto

Sois emisarios en una tierra extranjera, explorando nuevos mundos con desconocidas normas culturales. La más mínima acción puede ser gravemente ofensiva o altamente elogiada. Y por si fuera poco, además de estos dilemas, tenéis vuestras propias preocupaciones por cumplir los encargos a largo plazo encomendados por vuestro patrón.

Cuando hagas una tirada...

- Un resultado bajo (menor que 7) significa que tu acción no está permitida bajo las normas o leyes de ese lugar.
- Un resultado alto (por encima de 7) implica que tu acción está permitida de acuerdo con las normas o leyes de ese lugar.

De cualquier manera, es posible que quieras tomar nota de las normas a medida que sean descubiertas.

Ten cuidado. Incumplir las normas una o dos veces puede ser considerado ignorancia, pero los errores frecuentes son signos inequívocos de desobediencia agresiva.

- Si eliges los dados Azules, estarás haciendo lo correcto y tu patrón estará contento con tus acciones.
- Si te quedas con un dado de cada color y el dado Azul es mayor que el Rojo, tu patrón estará contento con tu labor.
- Si eliges un dado de cada color con valores iguales, tu patrón no tendrá interés en esa norma.
- Si eliges un dado de cada color y el dado Rojo es mayor que el Azul, tu patrón está disgustado de alguna manera con esa norma.
- Si eliges los dados Rojos, tu patrón está muy ofendido con esa norma.

Ejemplo: El rey encarga a Megan documentar la cultura de una región inexplorada para llevar a cabo una futura conquista.

Director de Juego (DJ en adelante): Caminas a lo largo de un pequeño camino de piedras hasta llegar a una fortaleza situada entre zarzas. ¿Qué haces?

Megan: Me acerco a la fortaleza abiertamente, saludando con mi brazo derecho.

Tirada: A4, A5, R2, R6. Ella elige los dados azules para un total de 9. Esto está aceptado y agrada a su patrón.

DJ: Se te permite acercarte y eres saludada... bueno, ignorada... por un hombre tendido en la hierba. Se le ve disfrutar del sol de la tarde.

Megan: Camino hacia el hombre, saludando otra vez con mi brazo derecho y obviamente sin empuñar un arma. “Disculpe señor, ¿Sabe usted el nombre de esta fortaleza?”.

Tirada: A1, A5, R3, R6. Ella vuelve a elegir los dados Azules, para un total de 6. Vuelve a estar aceptado y agrada a su patrón.

DJ: El hombre apenas te hace caso y responde con una voz ronca y maloliente: “¿Quién lo pregunta?”

Megan: Le respondo: “Soy un Narrador de viajes. Un contador de historias que viaja cantando sus travesías por esta región y compartiendo sus historias”.

Tirada: A1, A4, R5, R6. Ella escoge los dados Azules una vez más, con un resultado de 4. Esta vez es un resultado bastante bajo pero no demasiado malo. Algo que ella acaba de decir es una infracción menor pero aun quiere agradar a su patrón.

DJ: El hombre se levanta con la sola mención de “narrador”. Se sacude la hierba de los hombros sin perder contacto visual. Dice “Escucha, amiga. No sé de dónde vienes pero dentro de estos muros no cantamos ni contamos cuentos. Mi memoria no es muy buena así que déjame que te lo vuelva a preguntar. ¿Quién eres?”.

Megan: Le respondo: “¿He dicho narrador? ¡Ah! Perdóneme, no me manejo muy bien con el idioma. ¿Cuál es la palabra...?... ah, sí,... periodista. Sí. Soy periodista, y me estoy documentando sobre los últimos eventos de la región por el bien del pueblo. Veo que no tienen bandera en su fortaleza por lo que seguramente necesitarán saber de noticias más allá de los límites de su ciudad.”

Tirada: A1, A1, R6, R6. Ella escoge los dados rojos para un total de 12. Esto no le hará ninguna gracia a su patrón, pero Megan no podrá hacer su trabajo si es encarcelada.

DJ: El hombre se limpia la suciedad de los ojos con una manga. “¡Ah, una periodista! ¡Por supuesto que necesitamos sus servicios!”. Te dice mientras te acompaña a la fortaleza. “¿Qué noticias llegan de la Guerra en Shiloh? ¿Qué ocurrió con aquel bebé Geldish atrapado en el pozo? ¿Cuáles son las últimas tendencias en el norte...?”

## Maestro y Aprendiz

Además del sistema básico aquí descrito, puedes usar Split Decision para modelar la relación entre un profesor y un estudiante tratando de entenderse.

Cuando se elija un par de dados, la pareja de dados no escogidos se queda sobre la mesa y pasa al siguiente jugador. Este par de dados se llama la Lección. En lugar de tirar 4d6, puedes elegir aceptar o rechazar la Lección.

Si se acepta la lección, no se tira ningún dado. En su lugar considera el par de dados como su tirada. Se puede ganar o quitar un punto extra de cualquier color a su elección.

Si no se acepta la lección, se tiran dos dados más. A continuación, puedes elegir cualquier par de dados de los cuatro. Puedes ganar o quitar un punto extra de cualquier color a tu elección. La pareja de dados no escogidos se queda sobre la mesa y pasa al siguiente jugador como nueva Lección.

## Más ideas

Mischa: Un jugador lanza 4d6 AARR. Otro jugador separa los dados en parejas. El primer jugador elige que pareja se queda.

Insect King: En lugar de tener diferentes colores, los dados pueden dividirse entre dados con caras numeradas y dados con puntos en sus caras.

Esto son solo algunos ejemplos de cómo usar Split Decision. Prueba Split Decision en tus partidas.

---

Por **Daniel Solis** en <http://danielsolisblog.blogspot.com/2010/10/split-decision.html>

Traducción: José Antonio Rodríguez.

Revisión: Francisco Castillo.

Versión conBarba 11.05.20 <http://www.conbarba.es/>