

*Yuashodo  
Oshebu  
Emeshi  
Victor O. Andrade R.*



### **Origen**

escribo este juego para el concurso de diseño el Rolero de Hierro, al momento de la redacción hay varias influencias que están presentes tanto por juegos como por otras fuentes. Por la parte de los juegos destaco 3 en particular que captan mi imaginación,

Terra Bansho Zero, que no lo he podido leer como se debe pero que me han recomendado tanto que espero comprarlo en los próximos días. Double Cross, juego de “superheroes” donde los personajes son seres con poderes que los separan del resto de los humano que se enfrenta a rivales iguales a aquellos que han perdido su humanidad. Mistborn, basado en la serie de novelas del mismo nombre creada por Brandon Sanderson, lectura obligada para quienes gustan del genero de fantasía con un giro de tuerca.

Dejando el medio del rol este juego recibe inspiración de la película animada “Los Caballeros del Zodiaco, La Leyenda del Santuario” que en lo personal me parece excelente, otra fuente es el Manhwa (o manga coreano) conocido como “Dice, The Cube that changes Everything” si no lo conocen se están perdiendo de algo muy bueno.

### **El Concurso.**

El juego incorpora dos elementos, el primero es el temático de este año del Rolero de Hierro que es la Muerte, y el segundo son los ingredientes secundarios que en mi caso son los siguientes:

- Muerte del Libro: El juego debe jugarse sin consultar el manual en ningún momento.
- Muerte a la Cooperación: Al final de la partida sólo puede quedar uno de los personajes con vida, pero la muerte de un personaje no significa que su jugador deje de participar en el juego.
- Necrotizar el Genero: El juego puede pertenecer a cualquier género (fantasía, sci-fi, noir...) pero la muerte (y/o los muertos) deberá ser un tema omnipresente y fundamental para la historia.

El juego incorpora el tema de la muerte de una forma distinta ya que un personaje puede morir pero eso no marca el final de su participación en el juego ya que puede seguir interviniendo en favor de sus aliados.

### **¿De que trata el juego?**

Cada persona es más que el cuerpo que podemos percibir, alrededor de cada uno de nosotros existen otras dimensiones, y en cada una existimos ignorantes de nuestro Yo en cada dimensión.

Para muchos esto funciona y pueden llevar vidas aburridas, agradables y tranquilas o por contrario pueden tener vidas interesantes, complejas y problemáticas. De cualquier forma sus vidas funcionan.

Hay algunos que logran ganar conciencia de sus diferentes Yo presentes en las dimensiones, para ellos el mundo es un lugar completamente diferente lleno de peligros pero también plegable a sus deseos.

### **¿Que se necesita para jugar?**

Primero amigos con quienes jugar, un espacio cómodo con espacio para sentarse y lugar para tirar dados, de ser posible muchos dados de 6 caras por jugador si esto no es posible, cuentas de vidrio u otro objeto para llevar registro de las reservas.

Es importante que la menos uno de los participantes lea el documento de forma completa para que familiarice con los diferentes conceptos, nombres y mecánicas, en la hoja de personaje encontraras una breve guia de como funcionan las reglas que si bien sirven para no revisar el libro de nuevo no reemplazan una lectura previa.

Al leer este juego te darás cuenta que sigue una estructura diferente a los juegos convencionales, esto es deliverado ya que hay varios conceptos que deben ser explicados y con los que conviene estar familiarizado antes de hacer personaje o de comenzar a jugar.

Botanas y bebidas al gusto del grupo para comer y música ambiental a tono con el juego son opcionales.

## Las Dimensiones

Hay 4 diferentes dimensiones a las que podemos tener acceso, la primera de ellas es llamada Yuashodo en ella se encuentra el cuerpo material y esta sujeto a las leyes de la física. Es aquí donde podemos encontrar la manifestación más evidente de Yo, pero donde somos limitados y finitos, nuestro cuerpo tiene un origen y sin duda un momento de muerte.

La segunda dimensión es conocida por Oshebo de aquí proceden los llamados sueños donde la imaginación es el límite y la manifestación de Yo es más sutil, cuando le preguntas a una persona ¿cual es tu sueño? La respuesta se origina aquí, en ocasiones cuando el cuerpo duerme las dimensiones Yuashodo y Oshebo se logran conectar aunque sea por un breve tiempo.

La tercera dimensión Emeshi es la penúltima con la que entramos en contacto, el mundo de la lógica, el intelecto y la razón, pienso luego existo dijo Descartes, tendría razón sino fuera porque nuestro corazón late y nuestra mente sueña desde antes de pensar, pero es por esta dimensión por la que logramos el entendimiento y buscamos el conocimiento.

La última dimensión Lisho es a la que accedemos al momento de que dejamos de existir en las otras, nuestro Yo Trascendente y al que aspiramos en todo momento, porque queremos seguir latiendo, soñando y pensando más allá de los límites finitos impuestos a nuestros Yo. Donde se presenta una triste paradoja, si quieres later, soñar y pensar no puedes trascender y para muchos el deseo y la inquietud de volver a hacer, imaginar y crear es demasiado grande y eventualmente regresan de la trascendencia.

## El Juego

Tomaras el papel de un Yo que ha logrado despertar a las diferentes dimensiones, con ello ha ganado capacidades increíbles pero lleva

también un conflicto, ¿que harás cuando seas capaz de alterar al mundo? ¿lo dejaras como esta? ¿lo cambiaras a tu voluntad? ¿permitirás a las personas continuar con su ciclo vital? ¿les mostraras lo grandioso de tu visión?

Has encontrado a otros como tu que comparten la visión del mundo, sin embargo hay quienes se oponen a ustedes y luchan por una visión diferente.

## La Visión

Como grupo de jugadores deben acordar cual es su visión, aquello que pretenden lograr juntos y que es la causa por la que están juntos en primer lugar. Una vez que lo han establecido seleccionar su método, la forma por la cual cumplirán su visión.

Sean creativos y piensen en épico, aun Visiones aparentemente sencillas como mantener el estado del mundo rápidamente se tornan una labor titánica ante aquellos con una visión distinta.

## Los Personajes

Primero lo complejo, el nombre. El cuerpo de Yuashodo tiene un nombre que le es otorgado por sus iguales al momento de nacer, pero este no el nombre del personaje. Cada Yo en cada dimensión recibe un nombre al momento de su creación, la selección que como jugador tomes pondrá de manifiesto a que aspecto el personaje le concede más importancia.

Los nombres Yuashodo son como los que ya conoces y seguramente conoces bien el tuyo propio pues lo vienes repitiendo desde la infancia. Los nombres Oshebu suelen ser largos y en constante cambio conforme nuevos sonidos y conceptos son agregados por una conciencia que le gusta como suena o que representa. Los nombres Emeshi son en contraste cortos y rara vez cambian tomando como principio la practicidad.

¿Los nombres Lisho? Son conocidos como nombres verdaderos y nunca son pronunciados, un Yo que ha llegado a este punto no tiene necesidad de enunciarlo y al regresar de la trascendencia elijen nombres nuevos.

### **Las Dimensiones en detalle**

Cada personaje esta representado por un Yo de las diferentes dimensiones, cada uno representado por una reserva de dados que representan lo fuerte que es su conexión en ese momento.

Un personaje tira por Yuashodo cuando quiere hacer algo que influye en el mundo físico como: saltar con sus piernas, lanzar un golpe con sus puños, ocultar su cuerpo, detectar peligros con sus ojos, es la capacidad de Hacer, y es la mas familiar para nosotros. Cuando el Yo recibe daño que afecta su cuerpo esto afecta directamente su Yuashodo, si pierde todos los dados que tiene entonces su cuerpo físico esta dañado y necesita recuperarse.

El Oshebu se utiliza cuando el personaje quiere alterar mediante imaginación, creatividad y sueños, una persona puede sentir tanto dolor que levanta muros a su alrededor o esta tan alegre que siente que puede volar, sentir que lleva una pesada carga sobre sus hombros. Todas estas son figuras literarias pero que son una representación de Oshebu alrededor de una persona, cuando se aprende a controlar es posible crear muros de dolor que nos defienden, volar con alas de alegría o incendiar a nuestros enemigos con el fuego de nuestra pasión, tal es el poder del Oshebu, la capacidad de Crear, cuando el Yo recibe daño que afecta su imaginación esto afecta directamente su Oshebu, si pierde todos los dados que tiene entonces su creatividad esta dañada y necesita recuperarse.

Emeshi sirve para manipular lo ya existente con el poder de la razón y el intelecto, nos permite entender como funcionan las moléculas de los objetos o la combustión que hace de una hoja de papel un

montón de cenizas e incluso de la química del cuerpo entonces podemos alterar la dureza de un objeto al separar o unir sus moléculas, revertir el montón de cenizas a una hoja de papel y controlar las células del cuerpo, el poder del Emeshi es Mejorar, Cuando el Yo recibe daño que afecta su razonamiento afecta directamente su Emeshi, si pierde todos los dados que tiene entonces su cuerpo intelecto esta dañado y necesita recuperarse.

### **Las Reglas**

El jugador debe asignar a los tres diferentes Yo de su personaje (Yuashodo, Oshebu y Emeshi) una reserva de dados (dados de 6, D6 en adelante) consistente en 15 dados, es libre de asignar la cantidad que desee en tanto tenga en cuenta las siguientes consideraciones.

- Según el nombre que haya elegido es el Yo al que mas dados debe asignar
- Esta asignación de dados no es permanente y durante el transcurso del juego se ira alterando
- Si lo desea puede dejar uno de los Yo de su personaje con cero dados.

Cuando un personaje realiza una acción debe decidir cual Yo es el adecuado para usar y cuantos dados quiere lanzar para completar su acción, si decide lanzar uno o todos los que tenga en su reserva es su decisión.

Los dados que tengan un resultado impar (1, 3 y 5) son fracasos y no cuentan para cumplir la acción, si la mayoría de los resultados son fracasos entonces es critico y la acción ademas de no cumplirse lleva una complicación adicional que puede afectar a corto o mediano plazo.

Los dados que tengan un resultado par (2, 4 y 6) son éxitos y nos acercan a cumplir la acción, si la mayoría de los resultados son éxitos

entonces es crítico y la acción además de realizarse lleva un beneficio adicional que puede afectar a corto o mediano plazo.

Si la acción es una que puede realizarse de forma rutinaria o que no tiene un tiempo límite para cumplirse no es necesario tirar dados, en caso contrario es necesario asignar una dificultad que puede ir desde 1 éxito para una acción no muy compleja hasta 4 para una tarea demasiado difícil de realizar.

Una vez que se han tirado los dados estos “Migran” de un Yo al otro, los dados usados de Yuashodo pasan a Oshebu, los dados usados de Oshebu pasan a Emeshi, los dados usados de Emeshi pasan a Yuashodo, de forma que se crea un círculo donde el cuerpo provee de experiencias a los sueños, sueños que inspiran la mente, mente que es consciente de sí misma en el cuerpo.

### ¿Y la reserva de Lisho?

Los dados están en un ciclo constante de migración, pero en algunas ocasiones un personaje puede perder dados como resultado de heridas infligidas por un combate, estos dados no desaparecen sino más bien van a la reserva de Lisho que cada personaje. Ahí permanecen sin poder ser usados hasta el momento en que el personaje muere.

### Manifestaciones

Usar Oshebu y Emeshi en el mundo físico tiene como consecuencia Manifestaciones, la apariencia que tome dicha manifestación queda a discreción del jugador que la emplea y la justificación que utilice, no hay por lo tanto una lista de la cual poder elegir cada jugador debe ser creativo.

Por ejemplo un ataque que use Oshebu puede verse de formas muy diferentes, una espada de fiera pasión, un mazo de firme convicción, un látigo de terrible miedo o una explosión de ira son algunas de las muchas manifestaciones de ataque Oshebu, por el

contrario si se quiere defender de ataques los Muros de soledad, el escudo de indiferencia o el campo de frialdad son manifestaciones comunes que permiten defender. Manifestaciones menos bélicas son las alas de alegría, la clarividencia de recuerdos o la telepatía de empatía.

Para emplear una manifestación el jugador primero debe anunciar que recurso va a emplear y cuantos dados usará, realiza el tiro y dependiendo de la cantidad de éxitos es lo fuerte de la manifestación, entre más éxitos la manifestación será más potente o más duradera a elección del jugador.

El jugador decide atacar mediante la espada de fiera pasión, decide usar 3 dados de Oshebu, obtiene 4, 4 y 5 por lo que obtiene 2 éxitos, puede entonces elegir: hacer un ataque que al dañar a su oponente le hará 2 dados de daño o hacer 2 ataques que dañaran 1 dado a su rival. Los 3 dados de Oshebu una vez realizada la manifestación pasan a Emeshi y el personaje queda con la espada de fiera pasión que prefiere en términos de duración o poder hasta que decida utilizarla

Defenderse es similar, digamos que el personaje quiere preparar sus defensas, en este caso opta por utilizar Emeshi y decide un campo de aire condensado que le permite desviar ataques, si utilizamos los resultados del ejemplo anterior (4, 4 y 5) puede entonces Manipular el aire alrededor para ignorar en dos ocasiones 1 dado de daño o para ignorar en una ocasión 2 dados de daño.

En el caso de manifestaciones no bélicas la selección entre potencia y duración es variable, unas alas de alegría pueden ser capaces de volar muy rápido por un periodo limitado de tiempo o volar a una velocidad baja por un largo tiempo.

### Usando todo

Todo lo anterior puede sonar un poco complejo, así que voy a ponerte un ejemplo con un personaje de muestra. Este personaje tiene su

Yuashodo, Oshebu y Emeshi en 5, lo que le da una reserva de 5 dados en cada Yo, y esta en una situación donde requiere llegar a un lugar elevado, digamos la azotea de un edificio de 3 pisos en el menor tiempo posible, a su vez le asignamos a esta acción una dificultad de 1 éxito.

Tiene 3 opciones:

- Puede tirar Yuashodo si desea subir por las escaleras corriendo (poco eficiente, pero muy discreto) o incluso puede usar el elevador.
- Puede tirar Oshebu si desea crear alas de alegría que le permitan volar hasta la azotea (bastante notorio pero mas rápido) o lanzar una cadena de compromiso con la cual trepar hasta arriba
- Puede tirar Emeshi si lo que desea es alterar las propiedades del suelo de manera que le permita saltar como en trampolín o altera la fricción de su cuerpo y la pared para escalar como si fuera una araña.

Para este caso digamos que el personaje va a tirar Oshebu para desplegar sus alas de alegría, como ya habíamos dicho que la dificultad es de 1 solo necesita un éxito para cumplir la acción, para asegurarse usa 2 dados de su reserva, con los que obtiene un 2 y 5, el 5 es impar y cuenta como un fracaso, en tanto que el 2 es par y es un éxito, como reúne el éxito que necesitaba la acción es completada, los dos dados usados se pasan a la reserva de Emeshi, con lo que ahora tiene 5 dados de Yuashodo, 3 dados de Oshebu y 7 dados en Emeshi.

### **Orden de Acciones**

A veces es necesario determinar quien actúa primero o en que orden se van sucediendo las acciones, en este caso los jugares de forma individual tiran un dado, si el resultado es par (2, 4 y 6) actúan primero, si el resultado es impar (1, 3 y 5) actúan después.

### **Lisho, la trascendencia y el regreso.**

Cuando un personaje recibe daño primero hay que determinar cual Yo es el que resulta afectado y para eso basta con saber como se estaba defendiendo, si estaba utilizando Yuashodo para esquivar los ataques entonces al recibir daño será a esta reserva particular, la cantidad de daño que reciba se restará de dicha reserva y se manda a la reserva especial de Lisho y mientras los dados estén en esta reserva no pueden usarse.

Es posible que un personaje termine con una reserva de dados en cero, en este caso ya no puede realizar acciones que estén ligadas a esa reserva y tiene que realizar acciones que permitan al resto de los dados migrar hasta la reserva vacía.

Si por algún motivo 2 reservas quedan vacías el personaje muere y alcanza la trascendencia. En la reserva de Lisho quedan entonces los dados que perdió de Yuashodo, Oshebu y Emeshi que no fueron recuperados.

Si el personaje alcanza la trascendencia ya no puede afectar a las dimensiones Yuashodo, Oshebu y Emeshi directamente y necesita un Enfoque, que son las personas que le fueron cercanas en vida.

Un personaje que ha alcanzado el Lisho puede si lo desea ayudar a sus compañeros potenciando sus capacidades, el poder espiritual del personaje sirve para que otros puedan lograr tareas sumamente difíciles.

Cuando sus compañeros realizan acciones basta con prestar algunos de los dados de la Reserva de Lisho, pero debe tener cuidado, si la acción que se quiere realizar es exitosa los dados se regresan a Lisho, pero si por el contrario la acción falla entonces los dados prestados desaparecen, cuando la reserva de Lisho se vacía entonces el espíritu desaparece en la eternidad.

Un personaje puede regresar de la trascendencia si el jugador lo desea pero estará muy débil, para regresar primero debe descartar todos los dados que tenga en su reserva de Yuashodo, Oshebu y Emeshi, después debe asignar los dados que tiene en Lisho en al menos dos reservas, puede recuperar dados hasta volver a reunir 15 en total

### **Recuperar dados**

Somos seres sociales, cuando un ser humano esta en soledad su imaginación y raciocinio se nublan y marchitan, recuperar dados no es solo reponer una reserva sino un acto de convivencia, cuando dos personajes conviven sus respectivos Oshebu y Emeshi fluyen y se revitalizan mutuamente, nuevas ideas brotan como plantas después de la lluvia, recuerdos preciados vuelven a la luz, afecto y cariño surgen radiantes y cálidos como sol del amanecer.

Cuando dos o mas personajes conviven permitiéndonos conocer mas de ellos como por ejemplo sus momentos felicidad y alegría o de dolor y sufrimiento, sus amores y decepciones o del mundo en que viven como los amigos que tienen, los enemigos que ha enfrentado y los peligros que han pasado, ambos pueden regresar un dado de Lisho a una reserva que elijan o en el caso de personajes que regresan de la trascendencia se crea un nuevo dado que es asignado la reserva que prefiera.

### **Como hacer personaje**

Esto es solo una recapitulación de lo que ya has leído en el texto:

- El grupo debe decidir cual es su visión.
- Cada jugador debe elegir un nombre para su personaje que refleje cual es su conexión mas fuerte entre Yuashodo, Oshebu y Emeshi.
- Cada jugador debe repartir 15 dados entre las 3 reservas pero dejando a la mas fuerte con mas dados.

### **Los Directores**

Todos los participantes deben hacer un personaje, el papel del GameMaster se estará turnando entre los diferentes participantes, quien mas familiarizado este con las reglas es el primer Master, aquí el planteara una escena que servirán como introducción a los demás jugadores, mientras sea el master debe hacer preguntas a los demás jugadores que faciliten pintar un fondo, por ejemplo si los personajes van caminado por la calle camino a la escuela el master puede hacer alguna de estas preguntas ¿hay mas gente en el camino? ¿como es el camino? ¿esta haciendo frío o es cálido? ¿hay algo que llame la atención de los personajes? Hay muchas otras que se pueden hacer pero solo es un ejemplo.

La escena debe tener un objetivo a cumplir, este puede ser sencillo como llegar a tiempo a clases o complejo como llegar antes de que un grupo rival ataque a los compañeros de clase.

Una vez que la escena termina el Master puede pasar el turno al jugador a su derecha, si algún jugador pide el turno y los demás están de acuerdo se le puede ceder a dicho jugador pero es importante que el jugador no sea Master dos turnos seguidos.

### **Notas del diseñador**

Es probable que te parezca que independientemente de la acción que se quiera realizar no hay diferencia en usar una reserva determinada, lo que es una verdad a medias ya que puedes completar acciones usando cualquiera de las 3 pero si quieres usar una reserva en particular debes entonces mediante la descripción justificar el uso de ella. Además hay tener en cuenta que con la migración de datos eventualmente el jugador sera obligado a elegir diferentes reservas para evitar quedar vulnerable ante la posibilidad de la pérdida de datos.

### **Dedicatoria**

Para mi hijo Kas alias: Nicolás, que duerme tranquila y plácidamente en su cuna ignorante de las extrañas ideas que rondan la mente de su padre.  
Para mi hijo Van alias: Iván, que sueña con monstruos cobardes que escapan de su ejercito de ratones de peluche.

### **Contacto:**

zelguedez@gmail.com / [www.facebook.com/gamesplanb.com](http://www.facebook.com/gamesplanb.com)

### **Licencia**

Este documento esta bajo la licencia Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us>

Lo que de otra forma significa que puedes hacer trabajos derivados de este documento en tanto:

- Me des el crédito por la obra original.
- No lo cobres o luces con el.
- Permitas a otros hacer lo mismo con tu trabajo.