

vulvianidas



HOT INVASION

Episodio 2 | Ryokan

"Amigo... no debe usted preocuparse. Estas señoritas están sin duda influenciadas por las burdas maneras de estos vulgares conductores de ciclomotor, pero la calidad es la calidad. Gente como usted y yo no deberían limitarse a mirar. Observe, querido amigo, observe lo que es tener clase."

Un Chack-chack en blanco y negro

vulvianidas

Episodio 2

Redacción: Jonathan Delgado, Jose Lomo & Patricia Marín ([Avhin](#))

Corrección: Sara Guerrero

Dirección editorial: Jonathan Delgado y Jose Lomo

Diseño Gráfico: www.periferiaestudio.com

Maquetación: [Jordi Llibre](#)

Ilustración: [Helena Rossetti](#) y Laura García

Ilustración nave Gamelia: [Raúl Muñoz \(Nítid\)](#)

Mapeados 3D: David Rojas



El Autómata protege este libro digital bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 Unported License de Creative Commons.

El Autómata

Contacto editorial: info@elautomata.org

elautomata.wordpress.com



vulviánidas

Resumen del episodio anterior	pág. 05	Un poco de diversión	pág. 22
				• ¡Déjame en paz bicho!	pág. 22
En situación	pág. 06	Hablando con Gamelia	pág. 23
• Utilizar puntos de avance.....	pág. 06				
Un nuevo día	pág. 06	Toca trabajar	pág. 24
• Lluvia de cáscaras.....	pág. 07	• Chicas, tendréis que ser más discretas.....	pág. 25
				• Pase de modelos.....	pág. 27
Ohaiyo (¡buenos días!)	pág. 08	Adentrándose en territorio humano	pág. 28
• Ryokan (planta baja).....	pág. 10	• Aproximación.....	pág. 28
• Ryokan (primera planta).....	pág. 11	• El Loto Roto.....	pág. 30
• Ryokan (segunda planta).....	pág. 12	• Daisuki (¡me encantas!).....	pág. 32
• Edificio zona de aguas.....	pág. 13	• Bosozoku.....	pág. 32
• Despertar vulviánido.....	pág. 14	• Motoristas.....	pág. 36
				• Hombres con clase.....	pág. 37
Aturdidos pero con mucho por hacer	pág. 14	• ¿Un final diplomático o un rapto?.....	pág. 40
				• Concluir el episodio.....	pág. 41
¡Intrusos!	pág. 14				
¿Cómo vamos a volver a casa?	pág. 17				
• Revisando la nave.....	pág. 17				
• Gamelia: esquema de reparación.....	pág. 18				
• Fuselaje.....	pág. 19				
• Procesador central de Gamelia.....	pág. 20				
• Navegador estelar.....	pág. 20				
• Laboratorio genético.....	pág. 20				
• Generador ETrina.....	pág. 20				
• Sistemas vitales.....	pág. 21				
• Propulsores cósmicos.....	pág. 21				
• Reparando a Gamelia.....	pág. 21				



RESUMEN DEL EPISODIO ANTERIOR

La sirena anunció el final de las clases y el inicio de las vacaciones de verano en los institutos de **Chiba**. Mientras sus compañeros abandonaban el instituto, pletóricos de emoción, Kentaro salía cabizbajo y deprimido por lo que le esperaba: Sus padres habían decidido que debía pasar el verano en casa de su abuela, una anciana a la que apenas conocía y que vivía en un pueblucho alejado de toda civilización, perdido en el interior del Japón más campestre. Los padres de Kentaro confiaban en que el aislamiento beneficiaría a Kentaro, alejándole de las distracciones de su bulliciosa ciudad natal. De este modo, mientras sus padres conducían hacia **Takayama**, Kentaro veía como la distancia se alargaba dolorosamente, dejando atrás sus cómics, sus video-juegos, Internet... Sin duda, aquel iba a ser el peor verano de su vida.

Mientras, en un lugar del sistema solar no demasiado alejado de la Tierra, la nave Gamelia desactivó el reposo criogénico de sus ocupantes, cuatro Hembras Vulviánidas y su macho-mascota. Aún con legañas en los ojos, el ordenador central las puso al corriente de que un extraño ente estaba intentando penetrar en la nave. Los sistemas vitales comenzaron a dañarse, a fallar, y el ordenador central recomendó un aterrizaje de emergencia en el planeta más cercano. Haciendo acopio de valor, debían pilotar la nave hacia un planeta verde-azulado muy parecido a Vulvia: La Tierra.

Kentaro y sus padres, tras atravesar Japón, llegaron a casa de Yaya Sake, la abuela paterna. La casa se encontraba en un lugar oscuro, apartado del mundo y rodeada de niebla. A ojos de Kentaro era un infierno estéril y un sitio tan frío como siniestro. Yaya Sake les recibió de manera poco calorosa y, tras despedirse rápidamente de los padres de Kentaro, le impuso al muchacho la primera tarea: debía ir a buscar agua a una fuente en mitad del bosque para poder remojar el arroz que usaba para hacer su famoso sake. Kentaro se internó en el bosque a regañadientes, debido a la espesa niebla y a los escalofriantes sonidos que brotaban de la

naturaleza a esas horas de la noche. Mientras llenaba distraído el cubo de agua divisó una luz en el cielo y un ruido cada vez más atronador, que aumentaba progresivamente de forma inquietante. Y cuando descubrió el origen de la luz vio como un O.V.N.I. caía desde el cielo a una velocidad de vértigo. Sólo fue capaz de hacer dos cosas en ese momento: chillar y correr por su vida.

Tras el terrible impacto de Gamelia contra el suelo, un ser robótico se desprendió del casco. Al advertir la presencia de Kentaro se lanzó sobre él para freírle con sus rayos láser de alta precisión. Por suerte para Kentaro las chicas salieron de la nave y ayudaron al pobre muchacho a librarse de la amenaza. El ordenador central de Gamelia, antes de desconectarse, informó a las Vulviánidas de las condiciones básicas del planeta al que acababan de llegar, y las bautizó con los nombres clave que deberían adoptar durante su misión terrícola: Sonoko, Naraku, Ichigo y Midori. Al macho-mascota le dio el nombre clave de Pochu-Kun.

El enfrentamiento contra el robot hostil llevó a los protagonistas hasta las cercanías de un antiguo balneario abandonado. Aquel parecía un lugar perfecto para que las chicas pudieran esconderse, al menos de forma temporal. A Kentaro no le pasó inadvertido que el balneario llevaba su propio apellido: Ryokan Akagase.

Tras el shock inicial, Kentaro y las chicas se conocieron y tuvieron su primer contacto, ayudados por el maravilloso chip idiomático que permitió a Kentaro comprender el lenguaje alienígena de las chicas malva.

RYOKAN

EN SITUACIÓN

Tras el impacto (literal) del episodio 1, es momento de poner un poco de orden en esta Hot Invasión. Las escenas del presente episodio están diseñadas para que se puedan solventar las siguientes dudas:

- ¿Dónde dejarán la nave Gamelia? ¿Cómo afrontarán su reparación?
- ¿Cómo se instalan en el ryokan? ¿De qué manera se ocultan frente a ojos curiosos y convierten el balneario en su base de operaciones?
- ¿Cómo resuelven los primeros conflictos relacionados con la apariencia de las chicas, el uso del dinero, la comunicación, etc...?
- ¿Cómo afrontan sus planes en la Tierra? ¿Por dónde empiezan a perseguir su objetivo de valorar el material genético de los machos humanos?
- ¿Cómo se desenvuelven en una primera misión de aproximación a los machos terrícolas?

A diferencia de lo sucedido en el primer episodio, donde todo pasó muy deprisa y los PR apenas pudieron hacer otra cosa que reaccionar ante los sucesos, ahora dispondrán de una mayor libertad para decidir qué hacer, cómo hacerlo y cuándo hacerlo. Por eso, aunque te presentamos las escenas en un orden que a nosotros nos parece el más lógico, lo cierto es que pueden pasar en otro orden distinto y de diferente manera. Como Guía puedes tomar nuestras recomendaciones como pautas generales pero no debes ceñirte a ellas en el sentido más estricto. Deja que sean los propios PR los que marquen el ritmo de la historia cuando haga falta. En el momento que veas a tus PR

perdidos o inactivos introduce una nueva escena o redirígelos hacia un punto interesante para evitar que baje el ritmo.

Utilizar Puntos de Avance:

Tal y como recomendamos en la normativa del capítulo 1, el inicio de un nuevo episodio es el mejor momento para que los PR inviertan sus puntos de Avance. Pero en esta ocasión todavía no sirve de nada; los 3 puntos de Avance que recibieron al concluir el primer episodio son insuficientes para comprar mejoras, así que dile a tus PR que todavía deberán seguir acumulando puntos. Al inicio del capítulo 3 podrán usarlos para mejorar alguna capacidad.

UN NUEVO DÍA

Kentaro despierta inquieto e impaciente. Aún es temprano, los rayos de sol se filtran por las rendijas de las viejas contraventanas, augurando un día estupendo. Basta con abrirlas para descubrir un paisaje totalmente diferente al del día anterior. No hay ni rastro de niebla; lo que antes era una masa boscosa sin forma se ha transformado en un hermoso paisaje con una infinita variedad de verde. Las copas de los árboles se mecen con la brisa, una miríada de colores y aromas balsámicos llegan hasta la casita desde el frondoso bosque. En lo alto, un cielo azul radiante, salpicado de algodonosas nubes que se deslizan perezosamente por el horizonte, parece pintado por encima de las colinas, coronando a lo lejos los tejados del pueblo que se asienta en el valle. Un destello entre las ramas permite descubrir un riachuelo que serpentea hacia dónde se pierde la vista, y el rumor del agua cristalina se mezcla con los suaves sonidos que trae el viento.

Tras situarle en este idílico escenario, descríbele al PR los recuerdos de la noche anterior, a modo de flashes: la fúnebre llegada a casa de Yaya Sake, el inquietante paseo nocturno por el bosque oscuro, las amenazantes figuras de madera talladas de los caminos... y el aterrizaje forzoso del O.V.N.I. que dio lugar a la pesadilla del robosepia asesino, el oso de peluche con cara de señor y esas chicas... ¿De verdad se trata de alienígenas? ¿Puede ser cierto que vengan de otro planeta? Incluso bajo la luz de la luna, Kentaro pudo distinguir su piel malva y sus extraños ojos de colores brillantes. Y sobre todo, la belleza de sus cuerpos. Fue una situación tan extraña que, a la luz del día, es difícil darle crédito. ¿Lo ha soñado tal vez? Lo cierto es que entre las copas de los árboles, no demasiado al sur, se distingue el tejado del balneario Akagase. Si el balneario es real puede que el resto de cosas que vio anoche también lo sean.

Es hora de que el PR haga lo que le dé la gana. Permítele fundirse con el ambiente cotidiano del hogar de su abuela, un lugar agradable a la luz del día y repleto de tradiciones. La Yaya Sake deambula de aquí para allá, atareada en sus quehaceres diarios, y saluda a Kentaro comentándole que su desayuno está en la mesa: un pequeño bol de arroz, té y sopa de miso. Yaya Sake parece realmente ocupada. Tiene prisa. En realidad, debe marcharse rápido porque una amiga la está esperando fuera para ir a hacer unas compras al pueblo.

—Desayuna y luego ves a limpiar un poco el viejo ryokan. Te hará bien algo de ejercicio y respirar el aire fresco de las montañas. Estaré de vuelta a la hora de comer. Luego podrás estudiar toda la tarde. Y más te vale no rechistar.—

Puede ser que Kentaro no pase mucho tiempo en la casa y salga corriendo directamente hacia el balneario. Sea como fuere, algo ocurre antes de que se aleje de la casa.

Lluvia de Cáscaras

Cuando Kentaro camina hacia el bosque, de pronto, recibe una lluvia de cáscaras de melón aderezado con pringosas pepitas.

Al mirar hacia arriba descubre a una bonita muchacha encaramada a la rama de uno de los árboles cercanos a la casa, vestida como una chica de ciudad bastante normalita: una falda corta, un cinturón ancho de color verde limón y una camiseta sin mangas de un verde más oscuro. Parece que tiene la misma edad que Kentaro, quizás un poco más mayor que él. Cuando se da cuenta de que le ha tirado todo encima al muchacho, su expresión pasa del desconcierto a la vergüenza absoluta, y su piel del pálido al rojo en tiempo récord. Agacha la cabeza, dejando que los mechones de su pelo corto y castaño oculten a la vista del chico lo incómodo de la situación, mientras una enorme gota resbala lentamente por su frente.

—Lo... lo siento... no te había visto... ha sido sin querer... de verdad... ¡lo siento, perdonaaaaa!—

Y dejando a Kentaro con un palmo de narices (y las pepitas de melón resbalándole por las mejillas) salta de la rama y se esfuma en un abrir y cerrar de ojos a la velocidad de la luz (esto puedes describirlo literalmente, la gente tímida puede correr mucho en una situación como esta). Kentaro puede pasar de ella y seguir caminando hacia el balneario o tratar de seguirla.

Si decide seguirla, llega hasta una vieja furgoneta que hay junto a casa de Yaya Sake; la muchacha se sube en los asientos de atrás y empieza a hablar con la conductora, una anciana de cara grande y piel arrugada como una pasa. Justo en ese momento, Yaya Sake sale de su casa y también se mete en el coche, en el asiento del copiloto. Si Kentaro se deja ver, su abuela le saluda:

—Las mujeres nos vamos de compras Kentaro. Ves a hacer tus labores y si te portas bien esta noche te haré mi postre especial wagashi...—

Si Kentaro trata de hablar con la chica, ésta cierra las ventanillas rápidamente, totalmente sonrojada y evita cruzar la mirada con la de Kentaro, mientras le pide a la conductora, de



forma un tanto insistente, que arranque de una vez. Parece que se trata de su abuela. Finalmente, la furgoneta se pone en marcha mientras la otra anciana saluda a Kentaro con una inclinación de cabeza a modo de reverencia y una enorme sonrisa en su rostro surcado de entrañables pliegues. El vehículo se pierde entre la arboleda, camino abajo.

OHAIYO (¡BUENOS DÍAS!)

Cuando Kentaro llega al ryokan (palabra japonesa que significa balneario), puedes describir mejor el edificio a la luz del día. Está viejo y abandonado, pero su majestuosa planta se alza entre la maleza, refugiándose entre las ramas de los grandes árboles. El ryokan está formado por dos edificios separados por un riachuelo que pasa justo entre ellos, unidos por una gran pasarela de madera que permite salvarlo. El edificio de la izquierda es más grande mientras que el de la derecha es pequeño. Tras él ese adivina algún tipo de muro que seguramente rodea el jardín donde se encuentra la zona de aguas propiamente dicha.

El camino que permite acceder al balneario desemboca precisamente en la pasarela que une los dos edificios. De esta manera el caminante puede optar por dirigirse a uno u otro edificio, a su elección. El edificio más grande es rectangular y tiene tres plantas. El más pequeño también es de planta rectangular, aunque bastante más estrecho, y tiene un único piso. Los tejados de ambos edificios son de estilo clásico japonés, repletos de hermosas molduras. En su época debieron estar pintados de vivos colores pero ahora están algo deslucidos por el paso del tiempo. Todas las contraventanas de madera están cerradas a conciencia y sólo la puerta principal del edificio grande parece entornada, bajo un rótulo torcido en el que se puede leer: *Ryokan Akagase*.

Como Guía debes saber que las puertas de ambos edificios están abiertas. El edificio está lo suficientemente alejado de Takayama, por lo que no despierta el interés de los curiosos. Yaya Sake nunca ha tenido ningún problema con intrusos ni vandalistas... al menos hasta ahora. Veremos como se portan los PR.

En su día, el edificio más grande cumplía las funciones de bar, restaurante, recepción y hotel. Conserva suficiente mobiliario para que pueda reconocerse el objetivo que tenía cada zona. En el plano puedes ver que la barra de recepción

se encuentra aproximadamente en el centro de la planta baja. A un lado estaba el restaurante, y en el otro un bar y zona de descanso. A parte de esto hay una habitación que alberga la antigua cocina y un habitáculo más pequeño que se utilizaba como despacho administrativo y ropero. Las paredes de esta planta baja están llenas de manchas de humedad; de las juntas del suelo brotan malas hierbas y algún que otro bichejo.

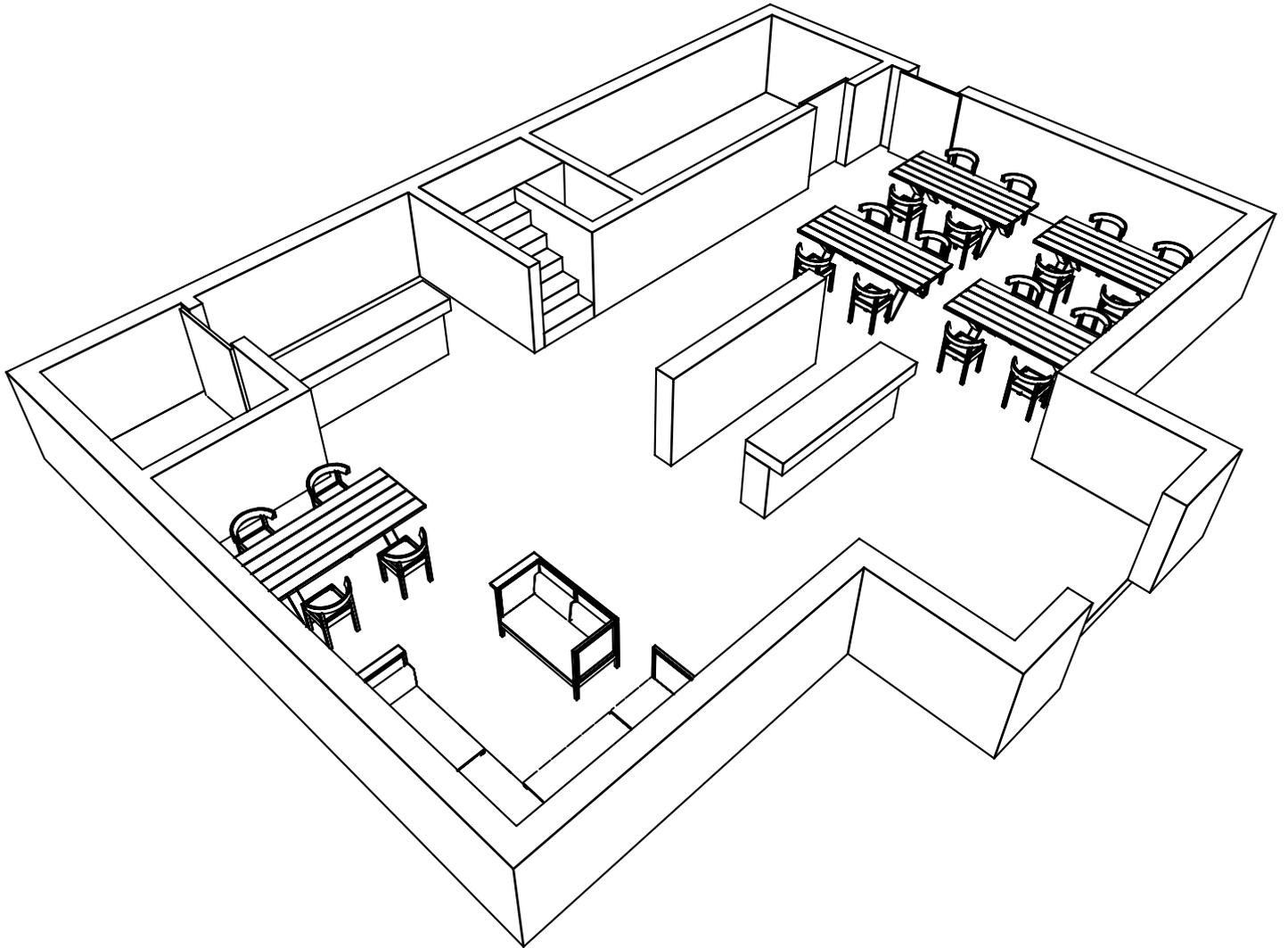
Las dos plantas superiores servían de hotel. Hay un total de 8 habitaciones, cuatro por planta. Cada habitación dispone de su propio cuarto de baño, sus armarios y un espacio para los futones (ya sabes que los japoneses tradicionales duermen en el suelo). En algunas de las habitaciones pueden encontrarse algunos de estos futones que todavía pueden utilizarse si se limpian un poco. Todas las habitaciones tienen hermosas vistas del valle y los bosques cercanos a Takayama. Las llaves de las habitaciones están en un cajón de la barra de recepción.

El edificio pequeño es la zona de aguas, un lugar al que acudían los clientes para recibir masajes, tratamientos termales o para darse un chapuzón en la piscina de agua tibia que hay en el patio exterior. Esta piscina es el verdadero manantial termal del ryokan, la joya del lugar. La zona de aguas se construyó estratégicamente sobre un manantial cuyas aguas estaban siempre templadas y tiene la forma de una bonita piscina rústica con base de piedra lisa. Bastaría con quitar las hojas de la superficie y los restos de maleza que se han ido acumulando en los últimos años, no hay que hacer mucho más para disfrutar de un delicioso baño tibio y relajante. Junto al manantial hay una especie de pequeña capilla, similar a una antigua casa japonesa en miniatura, que Yaya Sake utiliza esporádicamente para sus rezos sintoístas. Está ideada para arrodillarse frente a ella, poner algo de incienso en algunos puntos y dedicar oraciones a las pequeñas estatuillas que asoman por los ventanucos y que representan a los dioses kami. Rodeando el manantial y la capilla se levanta un muro de madera sólido y profusamente ornamentado, que ofrece una tranquila intimidad a los usuarios del balneario.

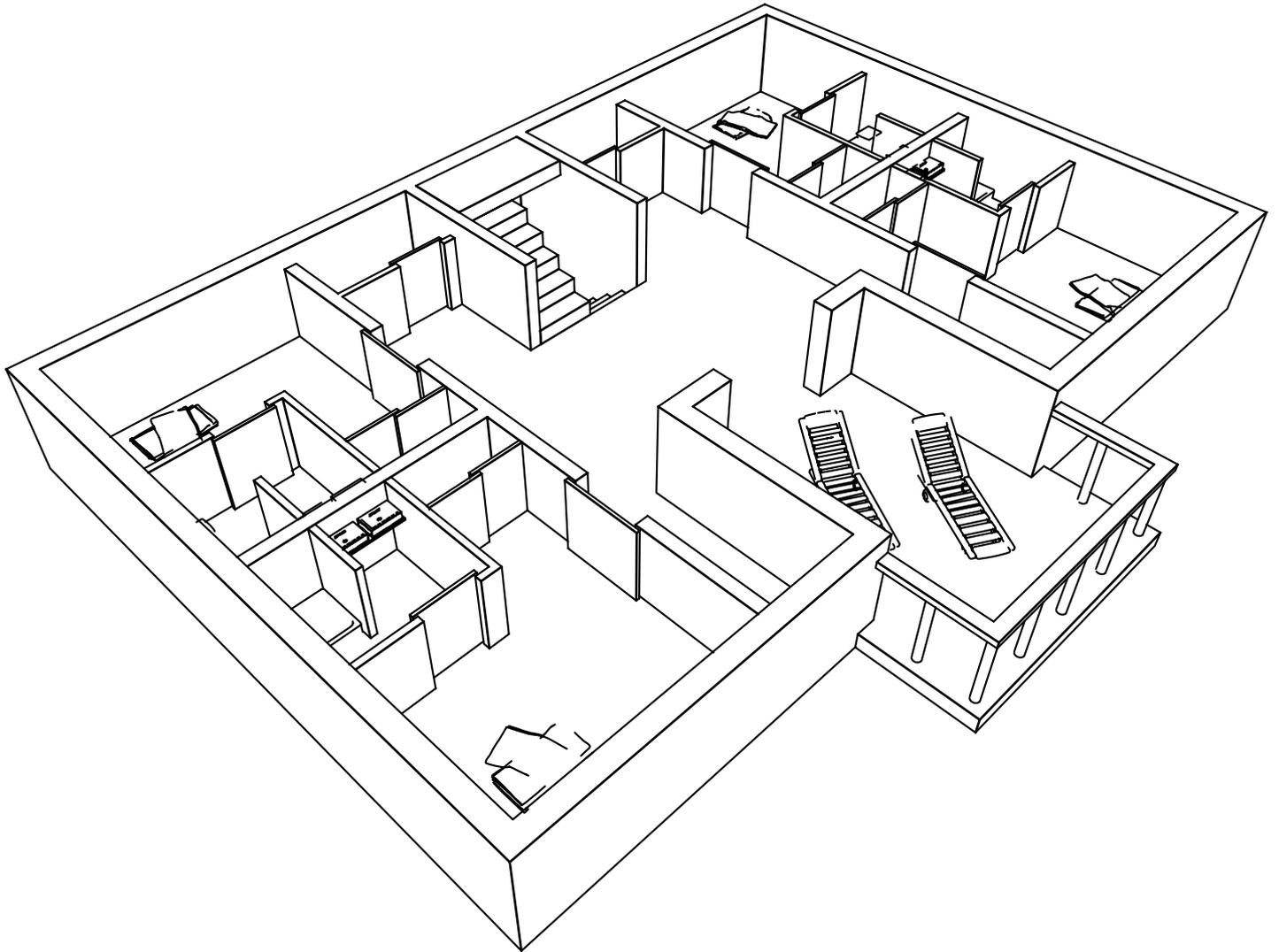
Deja que lo descubran

Aunque en esta sección te estamos describiendo el ryokan de un vistazo, no se lo describas así a los PR. Debes dejar que investiguen y vayan descubriendo, poco a poco, lo que hay en cada zona. Te aconsejamos empezar con una descripción general de lo que ven desde fuera del edificio, y que luego ellos mismos te vayan indicando el recorrido que van haciendo por cada edificio y estancia. Los planos que encontrarás a continuación te serán muy útiles para ir señalando lo que los PR descubren. Es la manera más natural e inmersiva de que se familiaricen con el entorno y empiecen a tomar decisiones sobre el uso que le dan a cada espacio.

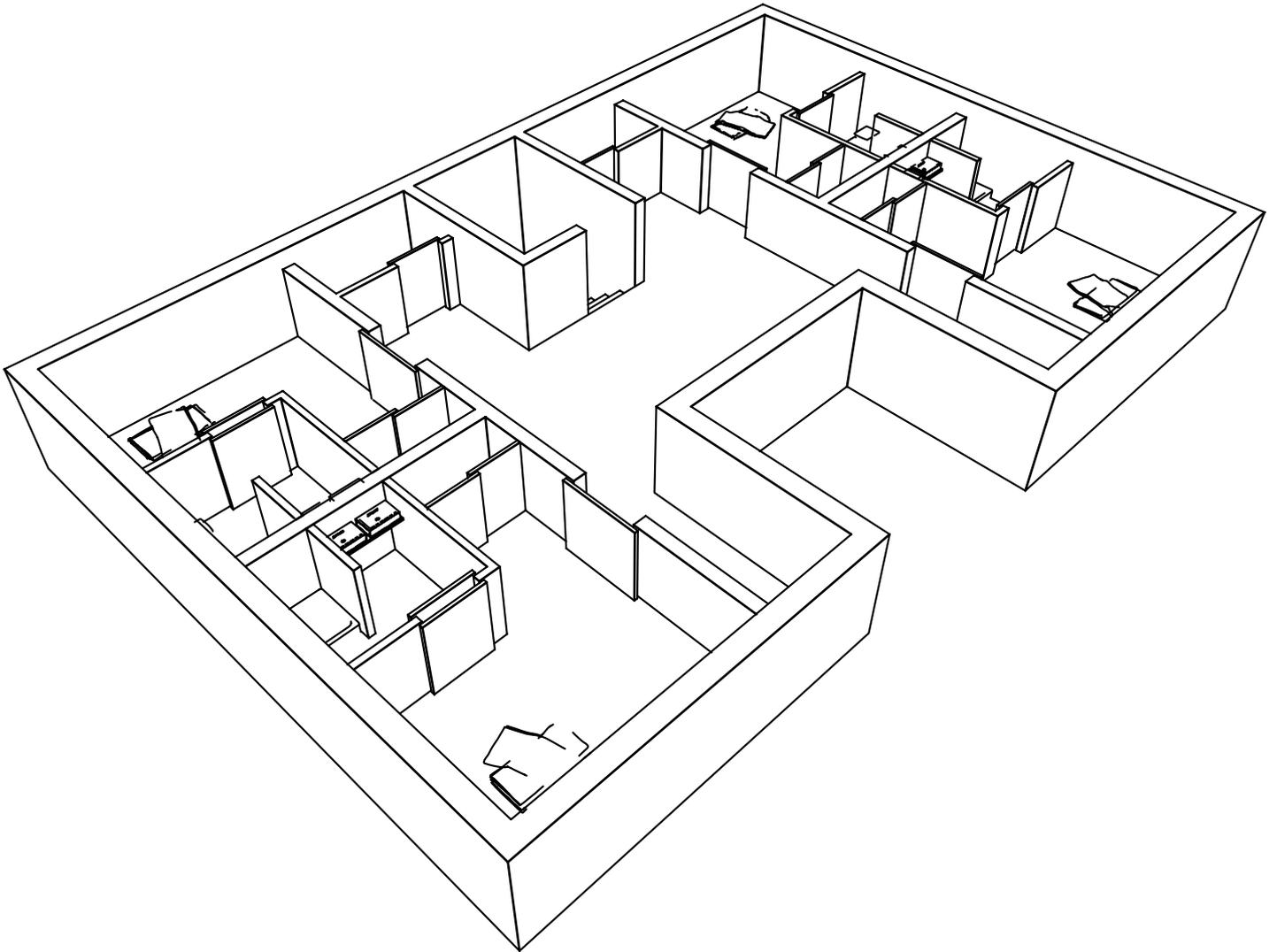
Ryokan (Planta Baja)



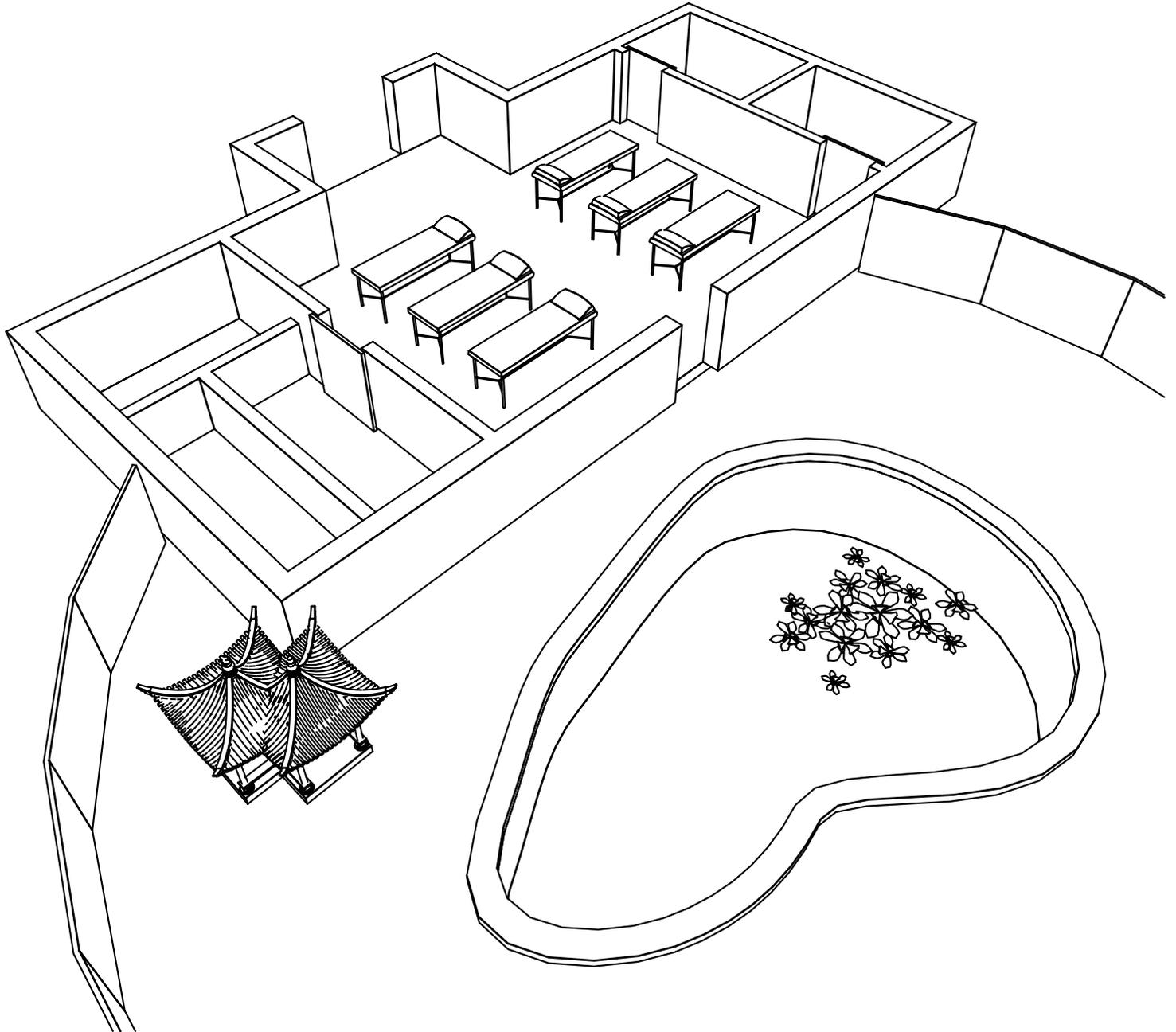
Ryokan (Primera Planta)



Ryokan (Segunda Planta)



Edificio Zona de Aguas



Bellezas a la luz del día

Aunque Kentaro jamás podrá olvidar el instante del encuentro inicial con las chicas de piel malva, la verdad es que cuando las vea a la luz del día también recibirá una fuerte impresión. Es una buena idea que cada jugador describa ahora el aspecto de su personaje con detalle, más allá de mostrar la ilustración; estaría bien aprovechar algunas de las notas descriptivas que acompañan la historia del personaje, tales como el color del pelo y los ojos, así como el tono de la piel.

Es importante que dejes a cada jugador tiempo suficiente para describir aquello que quieren destacar de su PR (esto incluye a Kentaro), ya que de este modo puede empatizar más con su *alter ego* en el juego.

Despertar vulviánido

Antes de que Kentaro entre al ryokan centra tu atención en las chicas. Muéstrales el plano del balneario y deja que decidan cómo se han instalado, cómo han dormido y qué andan haciendo a tan temprana hora de la mañana. Es posible que alguna de ellas te diga que quiere ir a ver el estado de la nave. Si es así, se cruza con Kentaro, que acaba de llegar. La intención es juntarlos a todos en esta escena.

El muchacho descubre que lo de ayer no fue un sueño. Allí dentro están las visitantes y esa... "cosa" que parece un hombre vestido de peluche. Será la primera vez que se vean con claridad a la luz del día, lo cual es propicio para una presentación más formal. Si ninguna de las chicas lo pensó ayer, es un buen momento para insertar en Kentaro el nanochip idiomático. No requiere una punción, basta con que se lo hagan beber (es microscópico) o se lo pongan en la lengua. Pero bueno, eso de usar una enorme inyección puede ser más divertido. Recuerda también que el propio nanochip que las Vulvis llevan implantado les permite comunicarse a la perfección con las hembras del planeta Tierra. El nanochip sólo es necesario a la hora de conseguir que los machos las entiendan.

ATURDIDOS, PERO CON MUCHO POR HACER

Aunque Kentaro simplemente está flipando, la verdad es que para las chicas tampoco es una situación fácil esto de haber caído de repente en un planeta desconocido. En cualquier momento los PR querrán mantener charlas sobre el curso de acción, o simplemente conocerse mejor; déjales charlar tanto como gusten, pero procura animarles a que interpreten su rol lo mejor posible.

Una de las tareas evidentes será obtener información sobre la Tierra (contrastada o no). De momento, y hasta que no reparen a Gamelia, las chicas pueden obtener datos de primera mano gracias a Kentaro, aunque no se puede decir que nuestro PR sea una enciclopedia con patas. Si sucede algo similar a nuestras pruebas de juego, lo más probable es que Kentaro empiece a exagerar sobre algunas cosas para darse importancia, añadiendo ciertos detalles más propios de sus cómics y videojuegos que de la verdadera realidad. Eso lo hace mucho más divertido.

¡INTRUSOS!

Cuando estas conversaciones iniciales empiecen a decaer activa la siguiente escena. Gamelia se pone en contacto con las chicas mediante los intercomunicadores que siempre llevan encima (son minúsculos y se alojan tras la oreja) para informarles de lo siguiente:

—*Mantengo mis funciones al mínimo, pero los sistemas de seguridad primarios siguen activos. Se acaba de detectar la presencia de cuatro seres humanos a escasos 300 metros de mi posición. Se recomienda extremar precauciones por el bien de la discreción de la misión. Capitana Sonoko, si lo desea puede activar el modo vídeo para que pueda ver a los intrusos.*—

Esta conexión de vídeo entre Gamelia y el visor ETrina de Sonoko es un interesante recurso que puedes utilizar durante el resto de la serie. Gamelia está equipada con una cámara omnidireccional (una cámara de 360°) capaz de obtener imágenes de todo el perímetro de la nave.

Tal como anuncia Gamelia, cuatro extraños personajes merodean por las inmediaciones de la nave. A ojos de las chicas son simples especímenes que dejan bastante que desear, pues son decepcionantemente parecidos a los machos que crían en su planeta, con la salvedad de que éstos no tienen la piel malva. El Ama de esos chicos debe tener un gusto pésimo... la ropa que llevan no les favorece en absoluto.

Por el momento se mantienen a una distancia prudencial de la nave, con la boca abierta y la mandíbula descolgada por la impresión. Los cuatro van subidos en vehículos con ruedas de tracción corporal (lo que vienen a ser simples bicicletas). Todos parecen ejemplares de cachorros humanos, algo más jóvenes que Kentaro. Uno de ellos destaca especialmente por su complexión regordeta y su actitud de líder. Lleva una gorra con unas extrañas siglas: *U.F.O.* Para las chicas puede que no signifique nada pero **Kentaro puede realizar una TI de INT (puede acentuar con Como en aquel episodio)** para conocer que las siglas significan *"Unidentified Flying Object"*, o sea, las siglas de O.V.N.I. en inglés. Los intrusos saben a lo que vienen... lo que puede ser muy perjudicial para el secreto de la misión de las Vulvis. Los PR deberían correr hacia allí para evitar lo peor.

Cuando se acercan al lugar donde cayó Gamelia observan que el chico grandote se ha adelantado a los demás y está acercándose a la nave. Tiene los ojos muy rasgados, incluso para ser japonés, y casi parece que los tiene cerrados. Lleva una impresionante cámara digital y mientras ronda por la nave, no para de hacer fotografías a Gamelia, profiriendo frases del estilo *"por todos los dioses"*, *"no puedo creerlo"*, *"es real"...* *"Lo sabía"...*

Este espécimen se llama Hachiro Ouchi y es un fanático de los O.V.N.I. Pertenece a varias asociaciones internacionales de observadores, cazadores de naves espaciales, fanáticos de los avistamientos, comedores de crusanos y gente que ha sido abducida (hay gente para todo). No puede haber peor personaje rondando por allí porque una vez que este tipo ha visto la nave ya no se quitará de la cabeza que está frente a una nave alienígena auténtica. Sus tres amigos son bastante menos peligrosos que él, pero no por ello dejan de ser molestos. Alguno de ellos está utilizando su móvil para hacer fotos y mandarlas a sus amigos por SMS.

La mejor estrategia, sin duda, es despistarle a base de desinformación, algo que sólo puede hacer Kentaro inventando alguna utilidad "mundana" para la nave (*"es el nuevo cortacésped de mi abuela, de última generación"...*) Desde luego, cuanto más verosímil sea la excusa, más fácil será engañarle. Deja que el jugador que interpreta a Kentaro elabore toda la historia que usa como excusa frente a Hachiro, después habrá llegado el momento de un Reto con Oposición.

Todo esto ocurre, claro, si nuestras chicas no se dejan ver por las inmediaciones de la nave mientras Hachiro está presente. Si aparecen, también ellas pueden intentar convencerle de que todo aquello no es nada más que un ensayo de [cosplay](#) para la sección regional de NERV, el club de frikis al que pertenece Kentaro, pero será taaaan difícil de convencer a Hachiro, que todas las Vulvis tendrán un dado funesto adicional a la hora de intentarlo, usando el **siguiente Reto con Oposición**.



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

♥	Ufología	+ + □
♥	Fotografía	+ □ □
♥	Informática	+ □ □
♥	Otaku	+ □ □
♥	Inocente	- □ □

Inocente: En el fondo, Hachiro es un buenazo que desconfía de poca gente. Para su desgracia, esto le hace más vulnerable a las mentiras de los demás, así que usa este Acento negativo en las tiradas de EMP de Hachiro siempre que alguien intente meterle un bulo.



Reto CAR contra EMP 5 éxitos Lapso: 5 minutos

Si la historia inventada por Kentaro es tan absolutamente alocada y elaborada como para que Hachiro no pueda dudar de él, otórgale a Hachiro un Dado Funesto adicional en su tirada de EMP. Recuerda, además, que tanto Kentaro como este joven entusiasta de la ufología tienen Acentos que afectan a las tiradas de este Reto con Oposición (*Puedes crearme* en el caso de Kentaro e *Inocente* en el de Hachiro). Seguramente tus jugadores serán novatos todavía en este sistema de juego y estarán conociendo a sus personajes, así que si te sientes benigno, recuérdaselo.

Lo cierto es que Kentaro lo tiene difícil, pero no imposible. Por cada tirada que ambos realicen, interpreta la discusión que están teniendo acerca de Gamelia y recuerda que transcurren unos cinco minutos. Si Hachiro consigue antes que Kentaro los cinco éxitos, le da la espalda, hace un par de fotografías más de la nave y rápidamente coge su bici monte abajo gritando que pronto el mundo conocerá la verdad.

Con un poco de suerte Kentaro logrará acumular primero los cinco éxitos y Hachiro se irá un poco desanimado, borrando de la cámara las pocas fotos que hubiera hecho y pensando que nunca encontrará la evidencia de la existencia de OVNI.

Si el reto no ha acabado bien, Hachiro se convertirá en una amenaza a medio plazo. Puedes darle tanto protagonismo como desees, es un excelente recurso para introducir futuras escenas de acción en las que Hachiro aparece junto a varios Hombres de Negro peinando la zona para buscar pruebas y evidencias de que existe vida extraterrestre.

Sea como sea, se hace imperativo esconder a Gamelia o tendrán muchos problemas. El cómo y el dónde sólo tienen como límite la imaginación y los recursos de los PR. Durante las pruebas de juego se les ocurrió trasladar a Gamelia hasta las cercanías del balneario, romper un muro del edificio pequeño y meterla en la zona de aguas cubierta (sí, cabe justa pero cabe). En otras pruebas de juego se tomaron muchas molestias en buscar una cueva cercana lo suficientemente grande para dejarla dentro y poderla reparar. También podrían construir un cobertizo cerca del balneario, o simplemente esconderla en algún punto frondoso del bosque y camuflarla lo mejor posible mientras duran las reparaciones (buena parte de la serie). Siéntete libre de pedir las tiradas que creas convenientes o incluso crear tus propios retos para resolver la situación propuesta por los PR. ¡Y cuéntenos la historia si merece la pena!

¿CÓMO VAMOS A VOLVER A CASA?

Una vez se hayan librado de Hachiro y sus amigos y hayan decidido qué hacer con la nave, seguramente nuestros PR querrán revisar el estado de Gamelia y valorar los daños que sufrió en su brusca entrada en la atmósfera terrestre. En el Capítulo Uno, dependiendo de lo hábil que fuera Sonoko en sus tiradas de pilotaje, el descenso resultó más o menos dañino. ¿Recuerdas aquellos puntos de reparación que apuntaste por cada tirada fallida? Bien, tenlos a mano cuando presentes esta escena a tus jugadores.

Revisando la nave.

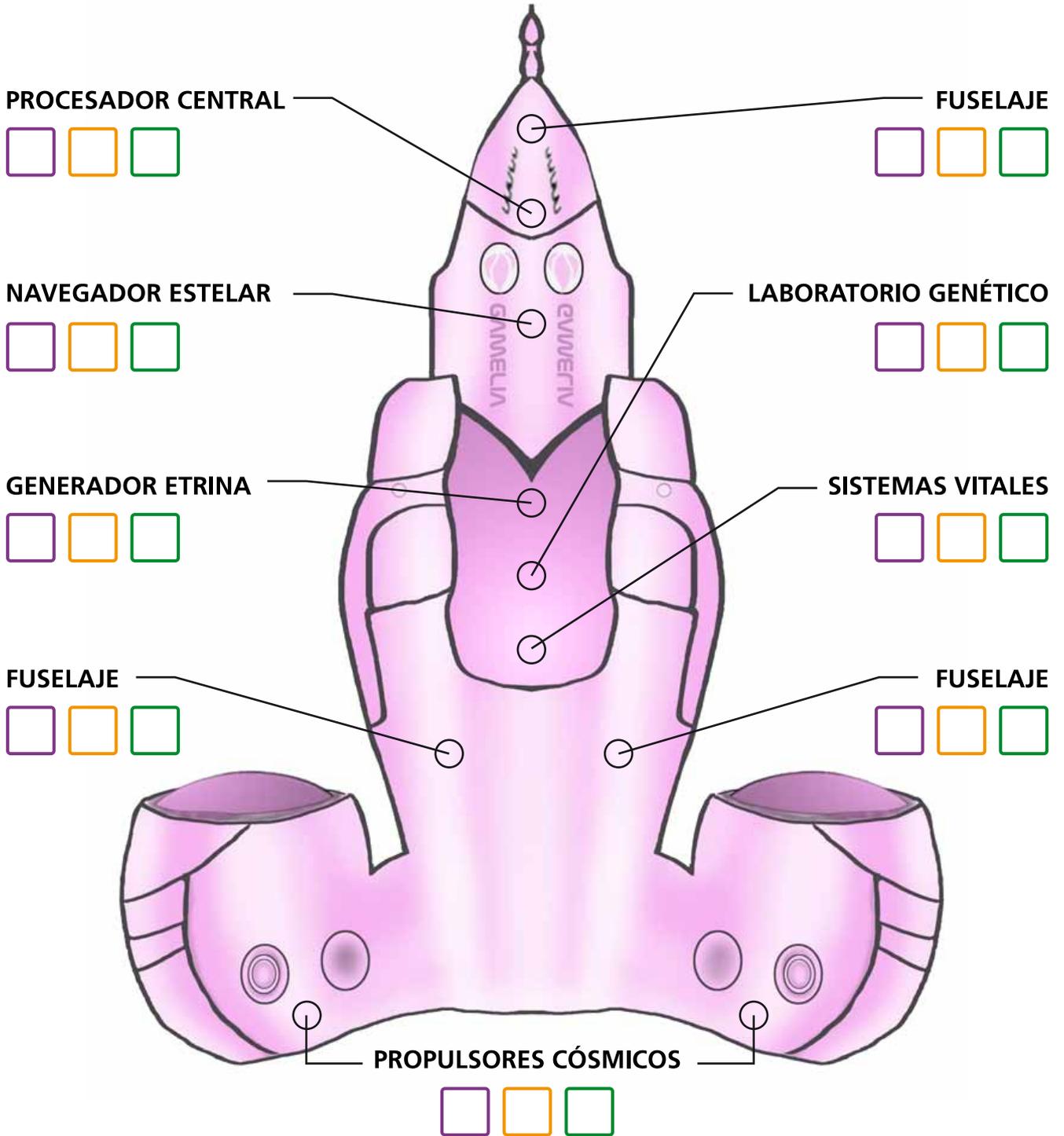
Gamelia ha visto tiempos mejores. Una rápida inspección del exterior les permite ver que su fuselaje está lleno de grietas y

abolladuras, con partes totalmente desprovistas de protección dejando ver secciones vitales de los sistemas centrales de la nave; pero una vez accedan al interior verán que la cosa no mejora mucho: todo está completamente arrasado, el procesador central mantiene únicamente sus funciones al mínimo y el instrumental médico de Naraku yace hecho trizas por toda la nave.

Una inspección más a fondo les revela que el verdadero corazón de Gamelia, el generador ETrina, no es más que un montón de chatarra muerta (si se detienen a examinarlo, pueden ver perforaciones de láser perfectamente dirigidas a los puntos más vitales) lo que provoca que tampoco puedan funcionar los propulsores cósmicos, que de todas formas no están en mucho mejor estado y no podrían elevar a Gamelia más que unos centímetros de donde se encuentra ahora. Está claro que si nuestras chicas quieren regresar a Vulvia van a tener que esforzarse mucho en reparar su nave. Es el momento de que entregues a tus jugadores el esquema de Gamelia y les describas el significado de lo que pueden ver según las siguientes definiciones.

Hay tres secciones nombradas como “Fuselaje”, una de ellas estará siempre, fuera como fuera el descenso, pero las otras dos son opcionales dependiendo de la habilidad de Sonoko en el capítulo 1: ¿no tienes anotado ningún punto de reparación adicional por tiradas fallidas? Puedes tachar todos los cuadros bajo las secciones llamadas Fuselaje de los laterales de la nave. Si tienes puntos de reparación necesarios adicionales anotados, deja un cuadrado sin tachar por cada 10 puntos (deja sin tachar primero los rojos, luego los amarillos, finalmente los verdes).

Cada uno de los cuadrados que puedes ver bajo cada sección de la nave significan daños que deben ser reparados y su relativa gravedad. El recuadro rojo significa que con ese daño Gamelia no puede moverse del sitio, en amarillo que Gamelia podrá usarse pero con algunas limitaciones y en verde que todo el daño está casi reparado. Una vez los tres cuadrados de una sección estén tachados, esa zona está en perfectas condiciones.



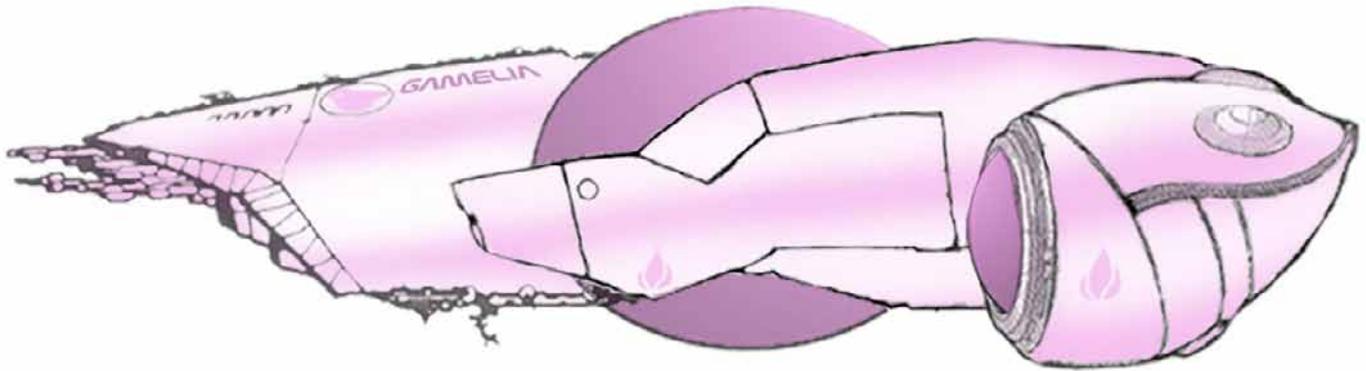
El estado de Gamelia.

Hemos preparado un esquema de Gamelia (página anterior) para que tus jugadores puedan ver los daños sufridos e ir anotando sus progresos en la reparación de la nave. Antes de entregárselo, prepáralo según los resultados del Capítulo 1.

Fuselaje:

Básicamente se trata de la estructura externa de la nave. Es necesario que no quede ninguna fisura, que los sistemas queden bien protegidos de nuevo y que todos los elementos mecánicos encajen como es debido si pretenden volver a casa o continuar su viaje. No es plan de que se abra una ventanilla en plena estratosfera...

- Los daños estructurales de Gamelia son tan graves que un intento de volar con ella podría hacerla añicos.
- Gamelia puede volar, pero no puede exponerse a atravesar la atmósfera para llegar al espacio exterior.
- Casi perfecta, pero si Gamelia atraviesa la atmósfera y recorre el espacio, añade un dado funesto a cualquier tirada de pilotar. Además recibirá daño adicional en caso de entrar en combate estelar.



Procesador Central de Gamelia:

Realiza maravillosos y rapidísimos cálculos, es el cerebro de la nave. Gamelia es capaz también de conectarse a cualquier recurso de la Internet terrícola, analizar datos y traducirlos en consejos para favorecer la supervivencia de las chicas. También puede ofrecer soporte táctico durante una escena, indicando a las chicas dónde están las salidas de ciertas localizaciones. El límite está donde el Guía quiera ponerlo. Gamelia no debería ser capaz de solucionarlo todo, pero sí debería marcar la diferencia. Durante el juego aparecerán ciertos destacados en los que Gamelia puede facilitar dichos consejos. Las chicas pueden contactar con el procesador central de Gamelia incluso estando lejos de ella, gracias a unos discretos comunicadores.

- Gamelia tan sólo puede procesar cosas sencillas y activar los recursos mínimos de seguridad.
- Gamelia ya procesa con normalidad y es de utilidad para las chicas, pero es incapaz de usar el navegador estelar aunque éste haya sido reparado.
- No está perfecta, pero Gamelia casi funciona al 100%. Un pequeño esfuerzo más y Gamelia será de nuevo la de siempre.

Navegador Estelar:

Una pequeña maravilla, muy cara y delicada, que permite al procesador central de Gamelia hacer los complejos cálculos sobre rutas estelares. Sin él la nave jamás encontraría el camino de retorno a Vulvia.

- Imposible arriesgarse a entrar en vuelo espacial en estas condiciones. ¿Quién sabe a qué región inexplorada del cosmos podrían llegar?
- Toda habilidad de Pilotaje en el espacio e interpretar cartas estelares debe hacerse con un Dado Funesto adicional. Sólo pueden volar en el espacio cercano a la órbita terrestre.
- Toda habilidad de Pilotaje en el espacio e interpretar cartas estelares debe hacerse con un Dado Funesto adicional pero podrían llegar a casa con algo de habilidad.

Laboratorio Genético:

Una estación científica integrada en una pequeña sección de la nave permite a Naraku analizar las muestras genéticas que van recogiendo en su misión. De todas formas, la parte más divertida sigue siendo la extracción de las mismas.

- Naraku no puede realizar tiradas de *Ciencia* para analizar aquí material genético. Tampoco pueden almacenarse muestras.
- Naraku puede usar el laboratorio pero las muestras almacenadas no soportarían el viaje de regreso a Vulvia.
- Las muestras estarán en perfectas condiciones una vez lleguen a Vulvia si Naraku supera **una TI de INT acentuada por Ciencia Médica y obtiene al menos dos éxitos.**

Generador ETrina:

Éste es el corazón de Gamelia. Permite destilar energía de los neutrinos y transformarla en energía ETrina, útil para recargar las armas de las chicas (tienen una carga disponible de cincuenta usos, si los agotan deberían tener reparado el generador para poder recargarlas). El generador ETrina también es fundamental para abastecer los propulsores cósmicos.

- Chatarra muerta inservible.
- Energía suficiente para recargar algunos gadgets pero no para alimentar los propulsores.
- Genera energía suficiente como para alimentar los propulsores cósmicos y volar hasta la órbita terrestre pero no para un vuelo interestelar.

Sistemas Vitales:

Permite la supervivencia de seres vivos dentro de la nave durante un largo viaje y expuestos a condiciones muy adversas. Esto incluye la reposición de la despensa, el botiquín, las cámaras de criogenización, los tanques de oxígeno y un largo etcétera.

- Los ocupantes morirían si Gamelia saliera al espacio exterior en estas condiciones.
- Permite a los ocupantes sobrevivir en el espacio cortos periodos de tiempo.
- Casi perfecta, pero no podrían llegar a Vulvia en estas condiciones. Pueden explorar el espacio cercano a la Tierra.

Propulsores Cósmicos:

Estos increíbles motores fruto de la ingeniería ETrina son los que permiten a Gamelia elevarse y surcar el espacio.

- Gamelia no puede más que elevarse unos centímetros y moverse lentamente.
- Puede volar a baja velocidad dentro de la atmósfera.
- Puede volar por el espacio exterior pero no alejarse de la órbita terrestre.

Reparando a Gamelia.

Bien, ha llegado el momento de ponerse manos a la obra pero está claro que no es algo que vayan a poder reparar rápidamente ya que los daños sufridos por los ataques del robosépiá y por el aterrizaje de emergencia son de extrema gravedad.

En este momento y, a partir de ahora, al finalizar cada capítulo, si al menos Sonoko ha decidido dedicar algo de tiempo a la reparación de Gamelia, pide al jugador que haga **una TI de INT acentuada por Ingeniería ETrina** y cuenta sus éxitos: cada uno de ellos tendrá un valor de 10 puntos de reparación, es decir, cada éxito permitirá tachar una casilla de una sección. Recuerda, cada cuadrado del esquema tiene un coste de diez puntos de reparación para poder ser tachado.

Gamelia hace saber a Sonoko que si se repara por completo su Procesador Central y el Generador ETrina, podría ayudar en su propia reparación y dar indicaciones a los demás miembros del grupo para que ayuden también. Esto significa que una vez estén reparadas esas dos secciones por completo (todas las casillas esten tachadas) nuestros PR podrán, al finalizar cada capítulo, invertir puntos de Avance para la reparación de Gamelia. Cada punto de Avance invertido cuenta como un punto de reparación y pueden sumarse los que todos inviertan, incluido Kentaro que alucinará al ver como están convirtiéndose en realidad sus sueños más frikis.

¡Ah! y no olvides que Sonoko puede seguir haciendo **TI de INT más Ingeniería ETrina** para reparar secciones de la nave además de invertir puntos de avance.



UN POCO DE DIVERSIÓN

Cuando se hayan ocupado de la nave todos estarán más tranquilos y podrán disfrutar del balneario. Ahora se trata de que dediques un rato a esas cosas mundanas que ocurren en todas las series anime: un baño de las chicas mientras Kentaro se baña solo, una comida, conversaciones animadas, travesuras de Pochu-kun... Aquí van un par de ideas.

La pérdida de Naraku

Llévate aparte al PR que controla a Naraku. Dile que mientras pasea por el balneario ha descubierto, casualmente, unos viejos barriletes de madera. Es una vieja reserva de un sake muy especial que Yaya Sake dejó reposar durante varios años, y sólo viene a buscarlo de tanto en tanto cuando organiza alguna fiesta o encuentro especial con sus viejos amigos. Están casi llenos. Consigue que Naraku se interese por la bebida y se atreva a probar un poco. En cuanto lo haga, sentirá una adicción inmediata por esta bebida (o cualquier otra bebida alcohólica, nuestra Vulvi no había experimentado jamás esta sensación tan embriagadora y ¡parece que le encanta!), lo que dará lugar a situaciones muy divertidas a lo largo de la serie. Aunque no se pretende hacer apología del alcoholismo, la verdad es que esta chica debería pasarse gran parte de su tiempo con una botella de sake o una lata de cerveza en las manos.

De ahora en adelante, siempre que en la escena aparezca sake u otra bebida pide al jugador que interpreta a Naraku que haga **una Tirada Instantánea de VOL acentuada negativamente por su Acento Obsesiones y Fetiches**. Si no obtiene al menos un éxito, Naraku acaba algo ebria, aunque no absolutamente borracha. A nivel de juego esto le provocará que en las tiradas que tengan que ver con la AST, INT, PER y VOL deberá lanzar un dado menos de lo que disponga habitualmente. Sube un punto su Ánimo de forma temporal hasta que le pase el efecto de la bebida (unas dos horas), momento en que perderá ese punto.



¡Déjame en paz bicho!

Cuando caiga la tarde y todos comiencen a relajarse, se inicia esta escena que debería desembocar en una situación cómico-erótica.

Tómate unos minutos con el jugador o jugadora que controla a Kentaro y descríbele que a pesar de haber tenido un día muy movidito, la pura realidad es que Kentaro no puede evitar sentirse fascinado por el encuentro con las Vulvis. Hasta ahora se ha visto superado por el miedo y el nerviosismo, pero una vez esos sentimientos remiten poco a poco, aparece una nueva sensación terriblemente abrumadora. Y es que basta con observar un poco a las chicas para descubrir que son cuatro exuberantes mujeres de sinuosas curvas, vestidas con exóticos ropajes que muestran más carne de la que esconden y que miran a Kentaro de una forma muy intensa... como si el chico fuese el hombre más atractivo que hubiesen visto en su larga vida.

Si el jugador se siente cómodo en esta situación, deja que describa todo lo que pasa por la imaginación de Kentaro. En ese momento, pide a cada una de nuestras vulvis que hagan **una TI de CAR** (esta tirada no sigue la normativa sobre Glorias y Pifias). Los éxitos obtenidos te darán una idea del efecto que su presencia está ejerciendo sobre la testosterona de Kentaro...

Por cada éxito de la tirada de CAR de cada chica, aumenta un punto temporal el Ánimo de Kentaro (los perderá rápidamente, al menos uno cada diez minutos si deja de estar con las chicas), que indicarán la creciente excitación de nuestro querido pringao ante estas diosas carnales venidas del espacio exterior. Si con esos puntos Kentaro llega a la zona de Ánimo más alta (las casillas que tienen forma de flecha ascendente) significa que nuestro chico está verdaderamente excitado y difícilmente lo disimula. Deja que el jugador que interpreta a Kentaro valore el nerviosismo y excitación de su personaje según los puntos de ánimo ganados.

Pochu-kun, que desde anoche había estado ignorando bastante a Kentaro, empieza a observar al muchacho de otra manera en cuanto éste se excita un poco. Comienza a seguirle allá donde va, poniéndose realmente pesado y haciendo unas extrañas cabriolas y grititos a su alrededor. Ichigo no tiene duda de lo que ese comportamiento significa: ha detectado una emanación de testosterona, lo cual deja en evidencia la excitación de Kentaro. ¿Cómo reaccionan las chicas? Eso depende de las ganas que tengan de probar “nuevas experiencias”... o de lo borracha que esté Naraku.

HABLANDO CON GAMELIA

Activa esta escena cuando las chicas hayan logrado reparar, al menos, el Procesador Central de Gamelia (seguramente en el epílogo de este capítulo o durante el siguiente). Con el “cerebro” de Gamelia totalmente activo, las Vulvis contarán a partir de entonces con una aliada muy valiosa. Gamelia es capaz de responder a cualquier cosa que se encuentre en la red de Internet de la Tierra. Como podrás imaginar no vamos a anotar aquí todo lo que pueden encontrar, así que acude a *Google* o a la *Wikipedia* para contestar a las preguntas que tú mismo, como terrícola, no sepas responder. De todos modos, y para que veas que no somos tan vagos como piensas, te ponemos un ejemplo de cómo se comporta Gamelia ante una pregunta:

Gamelia habla del planeta Tierra

Recomendamos leerlo con una voz algo monótona pero bonita y animada. Esa es la voz estándar de Gamelia, incluso en situaciones estresantes:

“La Tierra, conocida también como El Mundo o El Planeta Azul entre sus habitantes, es el planeta más denso de este sistema solar y, según sus propios habitantes, el único habitado. Este humanocentrismo es debido indudablemente a la incapacidad de esta raza de explorar el cosmos, siendo su mayor logro el haber llegado hasta la Luna, el asteroide árido que esquivamos en nuestra aproximación hasta este planeta. La Tierra tiene un tamaño tres veces menor a nuestro planeta Vulvia y



orbita alrededor de un único astro al que llaman Sol. Este planeta tiene una atmósfera compleja y unas condiciones de gravedad algo menores que Vulvia, cosa que os hará sentir más livianas sobre su superficie.

Nos encontramos en la parte del mundo que los humanos clasifican como oriental, una sociedad que equilibra sorprendentemente sus tradiciones ancestrales con un culto a la modernidad. Concretamente nos encontramos en una isla llamada Japón y a escasos kilómetros de un asentamiento humano conocido como Takayama..."

TOCA TRABAJAR

Tarde o temprano nuestras chicas tienen que comenzar con la verdadera misión que les ha sido encomendada: salvar a su raza. Que hayan aterrizado en la Tierra de manera fortuita no significa que puedan dejar de lado sus responsabilidades y obligaciones. Todo lo contrario, la providencia parece haberlas llevado al planeta más parecido a Vulvia que han encontrado hasta la fecha en toda la galaxia. Las posibilidades de que el material genético masculino sea de buena calidad parece muy alto, y las características morfológicas de los humanos son casi idénticas a las vulviánidas, sin tener en cuenta detalles de poca importancia como el apagado color de piel y el mal gusto generalizado en cuanto a vestuario de los habitantes de la Tierra.

El curso de acción puede ser muy variable, así que hemos preparado las siguientes escenas de manera que, por mucho que cam-

Erotismo sí... pero ¿cuánto?

Vulviánidas tiene innegables tintes eróticos. La intensidad y el alcance de estos momentos más calientes dependen totalmente de ti... y de lo que pueda gustarle a tus jugadores. Nosotros te proponemos dos opciones para desarrollar las escenas más subidas de tono.

Fundido en rosa

Vulviánidas es, en principio, una historia para todos los públicos, así que una opción muy ligera para introducir el erotismo en las escenas es centrar la mayoría de la atención en la fase de "acercamiento y ligoteo".

Cuando los amantes implicados desean dar el paso hacia el encuentro amoroso propiamente dicho, basta con que describas un par de detalles del estilo "sientes que tu corazón se acelera cuando Midori desliza su fino tanga con un delicado movimiento de los dedos" y procedas a describir como un fundido en rosa se adueña de la escena. Deja sonar alguna música sensual, permite unos instantes de pausa para que cada cual imagine lo que más le plazca y luego vuelve a la historia.

Película guarra

(Si eres menor de edad no sigas leyendo o nos chivamos a tus padres)

Procede del mismo modo que en la opción anterior hasta el momento en que la temperatura esté en su punto máximo.

Pero no hagas ningún fundido... continúa la escena. Deja que los jugadores describan tan explícitamente como deseen.

¿Necesitas que rueden los dados?

Si quieres usar el sistema de tiradas para tener una idea más o menos clara de lo bien (o mal) que lo han pasado los amantes, pide a cada PR que haga una TI de CAR y aumente el Ánimo de su amante de forma temporal tantos puntos como éxitos obtenidos. Una vez hecho esto, pide a cada amante que realice una tirada de tantos d6 como su valor de Ánimo en ese momento usando el sistema de tiradas habitual. Ningún éxito indicaría un encuentro sexual de puro trámite, nada que apetezca repetir; uno o dos éxitos da idea de algo placentero, digno de otra cita; tres o más éxitos es algo que nunca antes habías experimentado. Con cinco éxitos has alcanzado el Éxtasis Carnal más placentero que puedas imaginar. Mejor te imaginas tú mismo el efecto que podrían tener tanto una Gloria como una Pifia.

bie el escenario que te proponemos, puedas ubicar de manera segura ciertos eventos.

El mejor modo de preever las acciones de nuestras Vulvis es pensar en lo que van a buscar: machos en edad reproductiva. Esto significa que lo primero que van a querer visitar será un núcleo relativamente poblado en el que poder tener acceso a una variedad considerable de varones. Sea preguntando a Kentaro (como Guía deberías darle la suficiente información) o a Gamelia, las opciones más evidentes parecen estas:

Misión en Takayama: es la opción más cómoda, pues Takayama es el pueblo más cercano. Pero es eso... un pueblo. Es turístico y tiene suficientes lugares como para ubicar la acción que te proponemos en las siguientes escenas... pero lo cierto es que tanto Kentaro como Gamelia deberían desaconsejarlo. Cuatro mujeres como nuestras chicas (y una cosa como Pochu-Kun) se convertirían rápidamente en el centro de atención en un sitio tan pequeño como Takayama. A pesar de todo, si adaptas un poco las descripciones y el ambiente general del pueblecito se pueden llevar a cabo las escenas sin ningún problema.

Misión en la ciudad más cercana: es la opción más racional y la que se contempla en la narración. La ciudad más cercana de grandes dimensiones es [Kanazawa](#). Basta con que le pregunten a Gamelia por ello y les dará toda la información que seas capaz de encontrar tu mismo por Internet.

Si, por cualquier motivo que no ha sido contemplado, las chicas deciden ir a otro lugar (a Tokyo, por ejemplo), deberán tomar todas las medidas necesarias para el viaje y planearlo todo muy bien. Kentaro deberá inventarse una buena excusa para desaparecer tanto tiempo de casa de Yaya Sake sin levantar sospechas, porque está claro que Kentaro debe acompañarlas. Las Vulvis no deberían desestimar la ayuda de un Guía tan "experimentado" como Kentaro... y por otro lado, Kentaro jamás se perdería una noche de marcha con las

chicas, ¿verdad? (además, es mejor no dejarlas solas... vete a saber lo que puede llegar a pasar sin supervisión...)

Chicas, tendréis que ser más discretas

Esta escena es simplemente genial y merece un premio (podéis enviarlo a nuestra dirección). Nuestras chicas, como es lógico, habrán llegado a la conclusión de que no pueden moverse por la Tierra con las pintas que usan habitualmente, y que lo más recomendable por el bien de la misión es adoptar la estética femenina del planeta y camuflarse entre las humanas. Si ellas mismas no lo proponen, ni tampoco lo sugiere Kentaro (¡qué desastre de jugadores tienes!) deberás hacer que Gamelia se lo aconseje de forma seria.

Lógicamente, ellas no pueden ir a comprar todavía, así que le toca a quien tú ya sabes. Al pringao. ¿Tiene Kentaro suficiente dinero para comprar ropa y complementos a las chicas? Pues bueno, puedes decirle que sus padres le dejaron algo de dinero para que colaborara con los gastos de la abuela y para que se tomara alguna limonada de vez en cuando. Debería ser suficiente.

Una vez se hayan puesto todos de acuerdo, haz un fundido a negro en la escena y sitúa a Kentaro en el único centro comercial de Takayama. Es el único sitio donde hay una gran variedad de tiendas de ropa y complementos femeninos: una de maquillaje y perfumería, una de ropa para chicas y una de lencería... En el bolsillo lleva apuntado todo lo que las chicas le han pedido, unas listas que no es que parezcan caprichosas, sino que son el colmo de lo absurdo para la mente de un otaku.

La escena es sencilla y relativamente rápida de resolver. Deja que Kentaro elija por donde comienza con las compras e interpreta el encuentro con las dependientas, las cuales por cierto son todas muy atractivas y deseables, cosa que le pondrá aún más nervioso. Cuando le toque sacar del bolsillo las listas con los pedidos de las vulvis (que seguramente se-

rán kilométricas) haz que cada una de las jugadoras/es que controlan a las vulvis (presentes, aunque no intervengan en la escena) describan lo que han pedido a Kentaro (¡sed imaginativas, chicas!), para que él lo pueda pedir a la dependienta, o buscarlo entre las estanterías.

Si nuestros cálculos no fallan, lo último que Kentaro irá a comprar será la ropa interior (aunque no tiene porqué ser así). Hay varias dependientas, pero todas parecen muy ocupadas, así que tendrá que esperar entre expositores de formas y colores insinuantes, atractivas maniqués llevando lencería como en sus sueños más ardientes y pósters que cortan la respiración. Cuando esté más ensimismado, aparece como de la nada una joven dependienta dispuesta a atenderle. La chica le resulta familiar... La reacción de Kentaro pone algo nerviosa a la muchacha, que empieza a sonrojarse. Es es momento de que Kentaro realice **una TI de PER**: si la supera, el recuerdo de la chica que le lanzó las cáscaras de melón, al principio del episodio, brillará por un momento en su mente. ¿Es realmente esa chica? Coméntale que no está del todo seguro, ya que va vestida de manera diferente. Como Guía te podemos decir que sí es ella, la tímida Aya.

La muchacha atiende a Kentaro intentando mantener la compostura. Si Kentaro insiste en preguntarle o en mirarla fijamente (o demasiado tiempo seguido), Aya tiene una extraña reacción presa de un ataque de nervios: propina una patada a una torre de cajas que hay junto a ellos y Kentaro queda enterrado entre decenas de tangas multicolores mientras ella se escabulle hacia la trastienda (de nuevo a la velocidad de un rayo). Si Kentaro insiste en seguirla o pedirle explicaciones, el encargado de la tienda le para los pies mientras otra dependienta empieza a acosarlo de pervertido y acosador. Si Kentaro se limita a dejarla en paz será atendido por otra dependienta como si nada hubiera pasado. Cuando vaya a salir tras realizar las compras oportunas, nuestro PR puede ver por el rabillo del ojo como la avergonzada chica de las cáscaras de melón le observa un instante desde detrás de un maniquí, para volverse a escabullir en cuanto nota la mirada de Kentaro.

¿Ha comprado nuestro protagonista todo lo necesario? Con toda probabilidad irá cargado hasta arriba de paquetes indiscretos que provocarán las risitas de algunas chicas y comentarios jocosos de la gente que pasea en ese momento por la calle. Pese a todo, Kentaro debería estar ya lo suficientemente tranquilo como para disfrutar de su primer paseo por Takayama, el pueblecito donde se supone que va a pasar las vacaciones. Bajo el sol radiante que se alza sobre las montañas, Takayama es un pueblo precioso, con rincones que parecen sacados de las hermosas estampas japonesas



Maquillaje corporal

Uno de los mayores retos para nuestras chicas durante toda su estancia en la Tierra es ocultar su piel malva y sus ojos "peculiares". Lo segundo es fácil de disimular: unas gafas oscuras o unas lentillas de color lo solucionan de inmediato (o ni siquiera eso, bastará con decir que sus ojos tienen ese color por las lentillas que llevan). Lo de la piel es, sin duda, más complejo de disimular, ya que las Vulvis deberán hacer largas sesiones de maquillaje corporal si quieren hacer pasar su color de piel por un color más humano. No obstante, y en beneficio de la agilidad de la acción, no te rompas demasiado la cabeza con esto y pónselo mínimamente fácil. Basta con tener un buen surtido de

del pasado. Más allá de la única zona relativamente moderna en la que ha hecho las compras, el resto del pueblo está compuesto por casitas de madera, de altura regular, que marcan un trazado ordenado y amable al paseante. Pequeños canales discurren paralelos a las calles principales, permitiendo la circulación de un riachuelo de agua que llega de las montañas. Multitud de pequeñas tiendas artesanales y puestos de comida ofrecen coloridos productos a los turistas que pasean alegres por las calles, mientras algunos músicos ambulantes y teatrillos de marionetas o bailes tradicionales amenizan el ambiente. Eso sí, ni una tienda de cómics y videojuegos a la vista.

La casa de Yaya Sake y el balneario se encuentran apartados del núcleo urbano. Hay que salir por el norte del pueblo y ascender por un caminito de tierra que discurre por una zona boscosa con algunos saltos de agua. Las figuras de madera de antiguos samurais indican cual es la parte de terreno que pertenece a la hacienda. A la luz del día no se muestran tan amenazadores... aunque puedes describir que, algunas veces, una suave brisa que recorre el bosque parece ulular trayendo las antiguas voces de los samurais, clavando sus frías miradas en el joven protagonista. Eso debería darle algo de yuyu, ¿verdad?.

Para alivio de Kentaro, Pochu-kun aparece en un recodo del camino dispuesto a ayudarle con los paquetes; pero como camina a cuatro patas se limita a coger con la boca una de las bolsas más pequeñas y a caminar alegremente delante de Kentaro mientras que el chico sigue cargado hasta las cejas de paquetes. Nuestro PR seguramente se pregunta cómo han podido los machos de Vulvia llegar a convertirse en algo como eso...

Pase de modelos

Seguro que las chicas no tardan mucho en abalanzarse sobre los paquetes en cuanto Kentaro entre por la puerta del ryokan. Según lo bien que Kentaro haya hecho los deberes, la escena tenderá hacia el agradecimiento (con su consiguiente muestra de gratitud en forma de lo que se les ocurra a las chicas) o el enfado de ellas (cuidado con Sonoko).

Como sea, Kentaro tendrá que aguantar y ser fuerte para soportar la excitación que supone ver a cuatro bellezas de infarto desvestiéndose sin ningún tipo de reparo y probándose la ropa que ha comprado ante sus propias narices, cosa que puede requerir **una TI de VOL** por parte del muchacho. Superarla le permite mantener el tipo, pero si la falla... no podrá evitar lanzar un par de chorros de sangre por la nariz para alivar la tensión.

“maquillador corporal” y algo de paciencia antes de salir “de marcha”. Pero eso sí, no dejes que se relajen demasiado. Siempre deberían recordar su sesión de maquillaje antes de cada salida al exterior. De ahora en adelante, si nadie lo recuerda, puedes realizar una **tirada secreta de AST por cada PR** (o sea, haz la tirada sin que ellos lo noten). Si algún PR la supera, recuérdaselo. Si nadie la supera... pues mala suerte, deberán afrontar las consecuencias. Siempre pueden usar su labia para convencer a la gente de que, en realidad, son ellas las que han maquillado su piel de color malva para iniciar una nueva moda. Esto puede colar una vez o dos... pero no más.

Como nota adicional, te comentamos que durante una de las pruebas de juego las chicas se tomaron las molestias de desarrollar un maquillaje mucho más resistente y prolongado, que les permitía mantenerse maquilladas durante varios días. Sólo debían retocarse de vez en cuando para seguir disimulando su piel. Si quieren intentarlo, es un buen momento para un **reto colaborativo de INT**. En este caso será Narku la que realizará la tirada (Kentaro no sabe muy bien qué están tramando con todos esos cosméticos y no participa) y si al menos obtiene un éxito, el resto de Vulvis pueden ayudarle realizando también TI de INT y sumando sus propios éxitos. Si entre todas logran acumular en un intento al menos ocho éxitos, han dado con la composición adecuada utilizando, como base, materiales cosméticos disponibles en la Tierra.

Money, Money...

Las Vulvis disfrutan de un gran estatus económico en su planeta, pero no disponen de un solo yen, así que al principio Kentaro deberá pagarlo todo, como hemos sugerido antes. Pero un simple otaku como él no dispone de suficiente dinero para sustentar las necesidades del grupo, así que tarde o temprano deben pensar en ello. Deja que den rienda suelta a sus ideas. Pueden hacer desde lo más obvio y reprochable (robar) a lo más peliculero (que Naraku fabrique un gadget simulador/replicador de yenes una vez el generador ETrina esté completamente reparado). Si hace falta, realiza las tiradas oportunas y permite, según el resultado, que vayan adquiriendo dinero. Eso sí, no es recomendable que adquieran grandes cantidades con facilidad, o todo lo solucionarán a golpe de talonario a partir de ahora...

Si te parece adecuado, puedes volver a plantear una escena erótica como la de la sección *Un Poco de Diversión*, usando de nuevo las tiradas de CAR de nuestras chicas.

ADENTRÁNDOSE EN TERRITORIO HUMANO

Aproximación

Como hemos comentado anteriormente, las siguientes escenas están planteadas teniendo en cuenta que el grupo ha decidido de antemano ir a una gran ciudad como Kanazawa. Si, por el contrario, han decidido hacer su primera incursión en el pueblo de Takayama, puedes saltarte la escena de aproximación y leer directamente la escena de *El Loto Roto*.

Desplazarse entre Takayama y la gran ciudad de Kanazawa requiere un viaje por tren o carretera de apenas dos horas. Ir a Tokyo requiere algo más de tiempo, sobretodo si van por carretera, ya que deben avanzar por zonas rurales y montañosas (además del gasto monetario que supone, claro está).

Una vez en una gran ciudad, la cosa se vuelve un tanto más compleja, porque deben orientarse y recorrer largas distancias hasta llegar a un punto concreto. Kanazawa, por ejemplo, dispone de una efectiva línea de autobuses que permiten moverse có-



modamente por toda la ciudad, mientras que en Tokyo tenemos el moderno metro. Y en todos los casos puede recurrirse a un taxi, más caro pero más directo. Sea como fuere, el viaje permitirá a las chicas dar un primer vistazo al “género” y a su entorno.

Simplemente describe lo que un japonés se puede encontrar normalmente viajando en transporte público (si no eres japonés límitate a describir lo que recuerdas de tus viajes en metro, y si nunca has viajado en metro, simplemente haz algo con tu vida social y el turismo de ciudad). Incide en los detalles más obvios, como que hay mucha gente junta y que meterse en los vagones es como meterse en una lata de conservas bien apretado. Y lo que más llama la atención es que ¡hay una proporción casi idéntica de machos y hembras! Y eso no es todo, los machos parecen estar sueltos y caminar a sus anchas, como si no fuesen las mascotas de las hembras. Es más, las hembras mantienen animadas conversaciones con ellos y los tratan como a iguales, puede incluso que con cierta sumisión en las parejas de edad avanzada (estamos en Japón, no lo olvides). Esto debe resultar muy chocante a nuestra vulvis. Por otro lado, por mucho que se hayan comedido a la hora de vestirse y maquillarse, sus atractivos cuerpos no dejan indiferentes a los hombres y muchachos más jóvenes, que no cesan de mirarlas de arriba a abajo y susurrar entre ellos. Puede que incluso alguno se atreva a lanzarles un piropo o ir un poco más lejos y tratar de hablar con ellas. Esto puede desembocar en alguna situación de tensión cómica. Un gran momento para que Naraku o Sonoko usen una de sus cartas Superdeformed e incrusten en el techo al japonés de turno de una patada (o al turista extranjero que se haya atrevido a pedirles el teléfono).

Recuerda también que las chicas entienden el japonés porque ellas llevan dentro de sus cuerpos el maravilloso gadget idiomático (y el inglés, el francés, o cualquier idioma en el que les hablen las mujeres de la Tierra), pero sólo podrán lograr que los hombres las entiendan si les hacen ingerir uno de los chips microscópicos (disponen de decenas de ellos y Naraku sabe fabricar más, siempre que disponga del generador ETrina reparado). Con las chicas se comprenden perfectamente.

¿A dónde quieren ir exactamente los PR? Dale libertad para moverse un poco por la ciudad y que se vayan integrando, poco a poco, en el ambiente. Si han llegado temprano pueden disfrutar primero de unas copas en algún bar, una sesión de karaoke, una paseo por un animado parque (Kanazawa tiene [uno de los más bonitos jardines de Japón](#))... déjate llevar por la improvisación mientras el grupo lo disfrute. Cuando llegue la noche, el momento de la auténtica marcha, haz aparecer ante ellos una espectacular discoteca llamada El Loto Roto. Cualquier persona de la ciudad puede recomendarles esa discoteca como uno de los mejores lugares para pasar el rato.

Llevarse a Pochu

Pochu fue asignado a la misión precisamente por su capacidad de detección de testosterona y feromonas masculinas. Se supone que las chicas deben utilizarlo para que detecte a los machos de mayor calidad (al menos los más excitados). Dejarlo en el balneario porque lo consideran un estorbo no sería apropiado.

Está claro, no obstante, que si se lo llevan deben vestirle de manera menos... ridícula. Lo cierto es que Pochu parece bastante humano vestido con ropa de adolescente japonés. Eso sí, a la mínima de cambio se tira al suelo en postura de sumisión, cosa que puede desembocar en alguna situación extraña.

Por otro lado, si tus PR son tan descaradas como para llevar a Pochu vestido con su ropa de osito... pues también puede ser divertido. Sabiendo como son los jóvenes japoneses con las modas extremadas es muy posible que en unos días comiencen a aparecer chicos vestidos de osito rosa por las calles.

Recuerdos de Vulvia

En Vulvia existen lugares parecidos a las discotecas, aunque obviamente no disponen de esa dosis de tensión sexual entre chicos y chicas que lo hace tan divertido, ya que los machos tienen prohibida la entrada. En Vulvia las mujeres ponen las cosas más fáciles al respecto, y proponer sexo a alguien de tu agrado no suele ser algo tan traumático como en la Tierra. Un simple “no” basta para seguir buscando sin complejos; pero aquí el ritual se revela sumamente complejo para las chicas y más teniendo en cuenta que ellas serán el centro de atención de muchos chicos (y alguna chica) que pretenderán sus encantos. ¿Qué ocurrirá si nuestras chicas empiezan a actuar como en Vulvia?

El Loto Roto

Loto Roto es el nombre de la gran discoteca que hay en el centro de la ciudad y que causa furor entre los noctámbulos, especialmente en los más jóvenes. Una larga cola serpentea en la puerta donde la gente espera su turno para entrar. Desde la esquina puede escucharse la música techno que emana del interior. Bajo un rótulo luminoso con la forma de una flor de loto, dos enormes gorilas vigilan que todo el personal que entra sea decente, o al menos lo parezca. Mientras que los chicos visten de manera bastante elegante, con americanas informales, pantalones de pinzas o tejanos limpios, las chicas lucen vestidos pequeños y ajustados que dejan ver sus pálidas y esbeltas piernas y sus virginales escotes. Cabellos de todos los colores, peinados y longitudes, sin embargo, están permitidos.

Los gorilas se toman más tiempo del habitual en reconocer a nuestras chicas malva, y luego miran sorprendidos a Kentaro, preguntándose en voz alta qué hace un ser como él al lado de tales bellezas. Esta reacción se repetirá constantemente allá donde vayan, como habrás podido imaginar. Si el grupo aún no ha encontrado una solución para el tema del dinero, Kentaro debe pagar todas las entradas (pobre).

Por cierto, ¿compró Kentaro algo para sí mismo en su sesión de shopping? Si no fue así, tendrá más de un problema con estos gorilas: digamos que su imagen no es la más adecuada para un local tan *cool* como es este, por mucho que su camiseta de *Hideaki Anno* sea la envidia de sus colegas otakus. Uno de los gorilas le pondrá la mano en el pecho parándolo en seco cuando intente entrar y lo mirará de arriba a abajo diciéndole “¿dónde vas, *pringao*?”. Si Kentaro intenta convencerle de que le deje entrar, puedes recurrir al siguiente **Reto con Oposición**:

Reto CAR contra EMP

3 éxitos

Lapso: 1 turno

De todas formas, casi cualquier intento de nuestras chicas de convencer a estos bravucones de que el *pringao* va con ellas le abrirá el paso. Ni siquiera es un reto, la mera imagen de Midori, por ejemplo, es el mejor pase VIP que pueden conseguir. ¡Ah! por cierto, ¿recuerdas que ningún hombre puede entenderlas a no ser que tenga implantado el nanochip? Diviértete viendo como se las apañan para que estos grandullones se lo traguen.



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

¿Estás en la lista?

++

Pelea

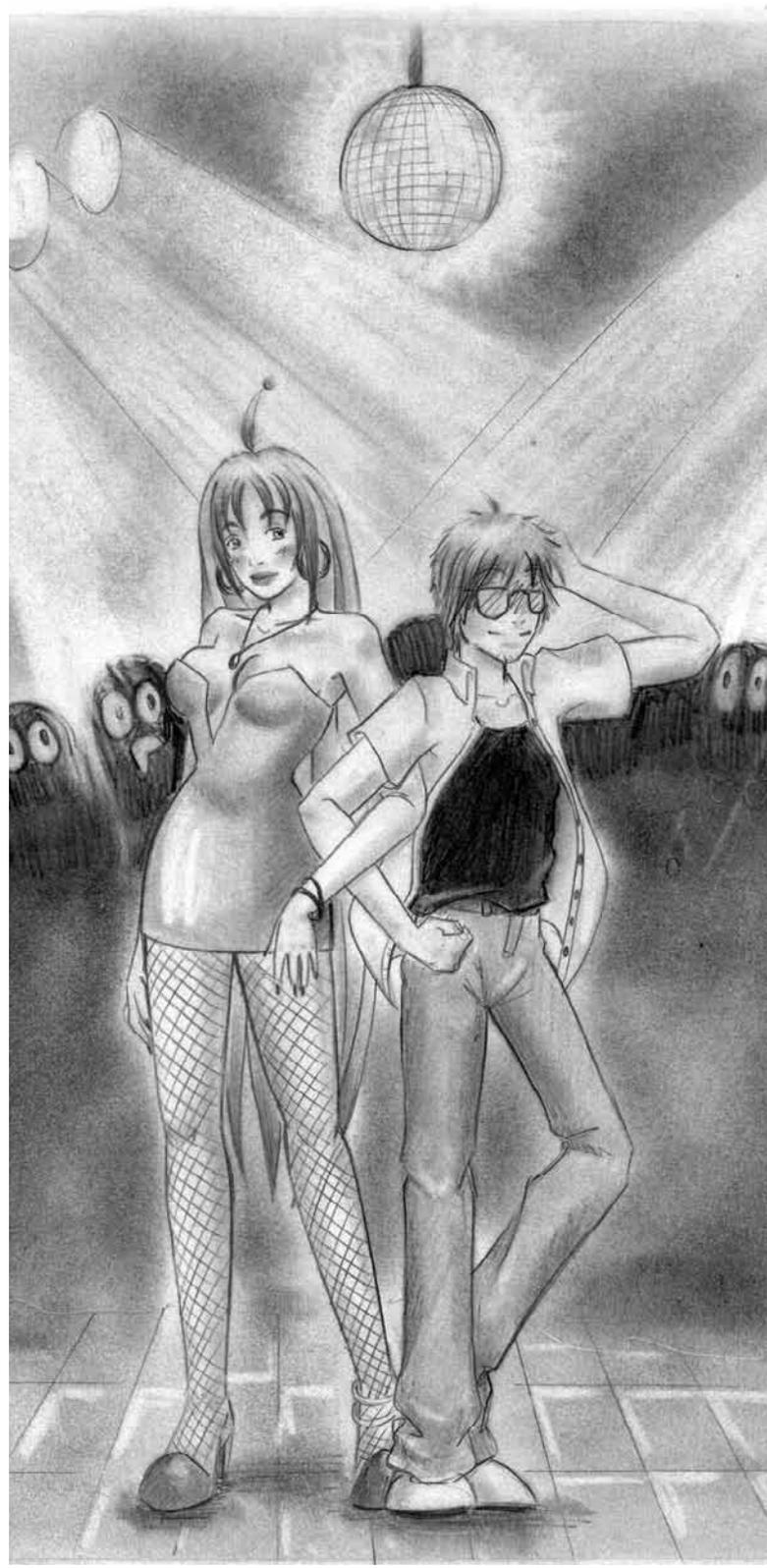
++

¿Estás en la lista?: Estos porteros saben cómo tratar con los impresentables que quieren colarse en su local. Ya sea con palabras, gestos amenazantes o excusas pueden impedir la entrada de aquellos que no consideren adecuados para el caché de su local. Pueden usar este Acento para intentar resistir cualquier intento que alguien haga para convencerlos de que le dejen entrar

Pelea: Auténticos matones que no se andan con chiquitas cuando la cosa se pone fea.

En el interior el ambiente está muy animado, la mayoría de gente baila y unos pocos charlan a gritos en los rincones, bajo luces hipnóticas y parpadeantes y música a todo volumen. Diversos conjuntos de pantallas muestran incesantemente los videoclips más populares. Montones de *joshikosei* (chicas ataviadas con grandes leotardos, minifalda de colegiala, cabellos de colores y montones de gadgets electrónicos) bailan ante la mirada del personal masculino, imitando a las *idols* más populares del momento.

La estructura principal del local es una sala cilíndrica de tres pisos. La pista de baile está en la planta baja y se abren va-



rias pasarelas en los pisos superiores a los que puede accederse por unas cómodas rampas que permiten llegar también a otras salas de menor tamaño donde se escucha otra clase de música con un volumen más aceptable para el oído. En lo alto de la estructura hay una terraza desde la que se divisa la ciudad en 360 grados y se sirven bebidas a jóvenes más relajados.

Según a la hora que lleguen, la discoteca resulta más o menos transitable. A partir de medianoche es cuando el espacio comienza a escasear y todo se convierte en un mar de cuerpos que bailan, ríen, se miran y se rozan.

La llegada de nuestras protagonistas no pasa desapercibida y las miradas comienzan a acompañar al grupo allá donde van. Para nuestras vulvis debe resultar una sensación muy intensa, sentir el deseo explícito en la mirada de los machos y la abrumadora amalgama de sensaciones excitantes que hierven por los alrededores. Deja que los PR se integren en el ambiente, que den un primer paseo, que se pidan una bebida... ¡ah! y que no se olviden de Pochu. Si han conseguido colarlo en el local es muy posible que esté como loco dando volteretas y grititos y abalanzándose de un chico a otro si Ichigo no hace nada por remediarlo.

Daisuki (¡me encantas!)

Tras el estupor inicial, los cálculos y los tanteos, los primeros seductores (también conocidos como moscardones o babosos) comienzan a rondar a las chicas, empezando por las preguntas de rigor (“de dónde eres”, “te he visto antes por aquí”, “tu cara me suena”) para continuar con una alabanza a su belleza y su simpatía, y terminando con una invitación a una copa. Recuerda que las chicas entienden al personal pero deben hacerles ingerir el maravilloso gadget idiomático para que ellos las entiendan.

Puedes intercalar estos acercamientos masculinos con algún tipo de manifestación de envidia por parte de las chicas del local, como por ejemplo que alguna choque “accidentalmente” con una de las PR y le manche la ropa de licor de un color

“SEDUCTORES” DE EL LOTO ROTO



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL



Bailes ¿sensuales?



Conversación vacía



Bailes ¿sensuales? Estos chicos no bailan para divertirse, bailan cual animal en celo en su danza de apareamiento intentando atraer el máximo de miradas de las chicas del local.



Conversación vacía: Su técnica de seducción suele dejar mucho que desear, limitándose a las preguntas de toda la vida y a una conversación carente de interés. En realidad sólo tienen una cosa en la cabeza y ni ellos escuchan lo que están diciendo. Pero, oye, a veces hasta funciona.



chillón. Haz todo lo que te parezca apropiado para crear una situación intensa y desconocida para las Vulviánidas.

Kentaro, por su parte, debería cuidar de ellas, ¿no?. Aunque está claro que son importantes emisarias interplanetarias, están expuestas a las artimañas terrícolas, y sólo él puede ayudarlas a salir de algunas situaciones difíciles. Hablando de lo cual...

Bosozoku

Haz, en secreto, una Tirada Instantánea de PER por Kentaro (las chicas están demasiado ocupadas), si al menos obtiene un éxito se dará cuenta de que ciertos personajes que parecen

haber llegado ahora mismo a la discoteca están armando revuelo. Se trata de un pequeño grupo de chicos vestidos de manera peculiar y fácilmente reconocibles: ropas llamativas, ligeramente elegantes pero con parches bordados sobre los hombros y el pecho, que les dan un aspecto un tanto bizarro. Llevan gafas de sol incluso en la oscuridad de la discoteca, y sus peinados no tienen colores chillones, aunque tienen algo de peculiar, muy retro. Caminan entre las personas del local, que se apartan para evitar problemas. Saben que son *bosozoku*, o sea, un grupo de violentos pandilleros motorizados de los que a día de hoy comienzan a menguar en Japón. El que parece el líder lleva una camisa muy larga, hasta medio muslo, que le da un ligero aspecto de kimono. Todos mantienen una mueca de suficiencia ante el malestar que provocan y disfrutan con los comentarios del tipo “¿cómo les han podido dejar entrar aquí?”.

Que no dure mucho

El conflicto con los *bosozoku* se presenta como un conflicto medianamente serio pero, en realidad, es sólo la transición hacia el verdadero conflicto, mucho más serio, que se desvela hacia el final del episodio. Así que no cargues las tintas con estos maleantes y procura no complicar las cosas demasiado.





Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

¡Más rápido!

+ □ □

¿Qué miras?

+ + □

Callejeros

+ + □

Pelea

+ □ □

¡Más rápido!: Los *Bosozoku* son conocidos por sus arriesgadas maniobras a los mandos de sus motos y sus carreras ilegales. Este Acento representa esa capacidad de conducir en situaciones de riesgo.

¿Qué miras?: No pueden evitarlo, son unos matones de cuidado a los que les encanta ir intimidando al resto de mortales.

Callejeros: Usa este Acento para encontrar un contacto en los bajos fondos, un local ilegal o para desaparecer por un callejón que pocos conocen.

Es posible que Kentaro, si les ve aproximarse, se tema lo peor, y tiene toda la razón. De entre la gente aparece un joven japonés sudoroso y algo bebido, que empieza a hablar al oído del líder de los *bosozoku*, señalando de forma evidente en dirección a donde están las Vulvis. El líder sonríe y, apartando al joven informador, se pone en marcha aproximándose hacia nuestras PR. Kentaro, si superó con éxito la

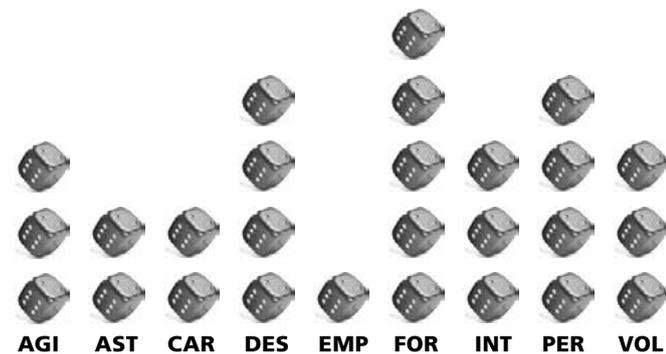
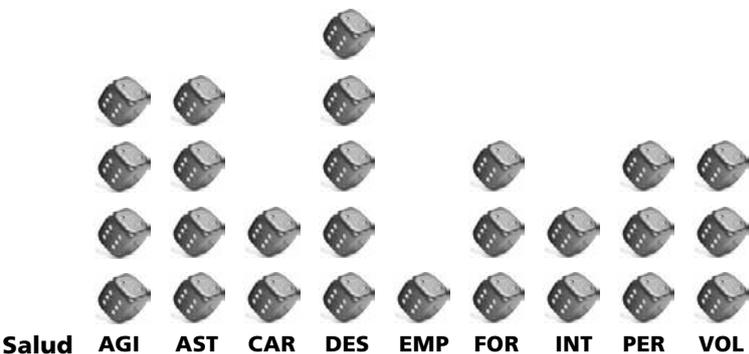
TI de PER, apenas dispone de treinta segundos para vencer a sus amigas de que deberían marcharse (si es que reacciona con sentido común). Con la música tan alta y los moscardones (que aún no han advertido la llegada de los maleantes) no va a ser fácil hacerlas reaccionar. Y eso por no hablar de si Naraku ya va "contentilla" de bebida. Si no superó la tirada, se da cuenta de la presencia de los *bosozoku* justo cuando estos abordan a nuestras chicas.

Los *bosozoku* quieren conocer a las chicas, así que aunque ellas traten de escabullirse, las seguirán. El local dispone de una puerta de emergencia en cada nivel, pero la única que da directamente a la calle está en la planta baja; las demás acceden a unas escaleras de emergencia por las que hay que bajar hasta el nivel de la calle. Por desgracia, los *bosozoku* han entrado precisamente por ahí, con lo cual tienen sus motos a mano, e incluso a uno de los maleantes esperando en una de las motos por si hay algún problema. Y el maleante en cuestión tiene pinta de luchador de sumo medio punk.

En realidad, nuestras chicas no tienen mucho que temer; estos camorristas son violentos e impulsivos, pero no son oponentes dignos para unas supermujeres como ellas. El peligro recae sobretodo en Kentaro, que es un enclenque, y en la discreción de la misión, así que si son listas tratarán de resolver el asunto de manera discreta. Los *bosozoku* sólo quieren pasear un rato con las chicas y llevarlas a otros locales con más categoría, lejos de niños como los del Loto Roto (eso va por Kentaro, al cual todos mirarán de manera fulminante). Por supuesto, Kentaro y Pochu no están invitados, aunque si las chicas se lo curran (puedes dejarlo a la interpretación de los jugadores o, si lo prefieres, plantear **un reto de CAR contra EMP** como los que ya has visto en este capítulo) pueden acceder a que vayan en la gran moto de Gekafu, el que tiene aspecto de luchador de sumo y está esperando fuera. El líder de la banda se hace llamar Masatake, aunque los demás se dirigen a él como Oyabún.

BOSOZUKU

GEKAFU EL GRANDULLÓN



- ♥ *¡Más rápido!* + □ □
- ♥ *¿Qué miras?* + □ □
- ♥ *Callejeros* + + □
- ♥ *Pelea* + □ □

♥ **¡Más rápido!:** Los Bosozuku son conocidos por sus arriesgadas maniobras a los mandos de sus motos y sus carreras ilegales. Este Acento representa esa capacidad de conducir en situaciones de riesgo.

♥ **¿Qué miras?:** No pueden evitarlo, son unos matones de cuidado a los que les encanta ir intimidando al resto de mortales.

♥ **Callejeros:** Usa este Acento para encontrar un contacto en los bajos fondos, un local ilegal o para desaparecer por un callejón que pocos conocen.

- ♥ *¡Más rápido!* + □ □
- ♥ *¿Qué miras?* + □ □
- ♥ *Callejeros* + + □
- ♥ *Pelea* + □ □

♥ **¡Más rápido!:** Los Bosozuku son conocidos por sus arriesgadas maniobras a los mandos de sus motos y sus carreras ilegales. Este Acento representa esa capacidad de conducir en situaciones de riesgo.

♥ **¿Qué miras?:** No pueden evitarlo, son unos matones de cuidado a los que les encanta ir intimidando al resto de mortales.

♥ **Callejeros:** Usa este Acento para encontrar un contacto en los bajos fondos, un local ilegal o para desaparecer por un callejón que pocos conocen.

Pueden pasar básicamente dos cosas:

- Que para no complicar las cosas, o por pura curiosidad, las chicas accedan a pasar un rato con los *bosozoku*. Consulta entonces la escena [Motoristas](#).
- Que las Vulvis se nieguen a hacer caso a estos impresentables, lo que lleva a una situación incómoda. Masatake, contrariado, les dice que nadie rechaza el honor de pasar

un buen rato con sus muchachos. Si la negativa se mantiene, los camorristas tratan de forzar a las chicas a salir de allí por la puerta de emergencia, si hace falta amenazan con hacer daño al *"inútil de vuestro amigo"*.

Si aún así se oponen, entonces da paso a una escena de acción que debes desarrollar con rapidez, de manera trepidante, en mitad del bullicio de la discoteca a modo de

persecución si las PR intentan huir y algunos mamporros. La cosa se pone peliaguda cuando uno de los *bosozoku* enseña un afilado cuchillo de combate y amenaza a Kentaro. Ocurre entonces algo muy extraño. Una especie de tentáculo azulado surge de algún lugar y tuerce la muñeca del motorista, obligándole a dejar caer el cuchillo. El tentáculo desaparece al instante. Los presentes gritan, aunque nadie es capaz de saber de dónde ha salido esa “cosa”. Dolorido y asustado, el camorrista retrocede. Alguien grita “¡ha llegado la policía!” y todos los *bosozoku* salen pitando, mirando furiosamente a las chicas, pero sobretodo a Kentaro. La mayoría de la gente no se ha dado cuenta de lo del tentáculo y creen que Kentaro se ha enfrentado y ha reducido a un peligroso *bosozoku* con sus propias manos, lo que lo convierte en un héroe a ojos de los presentes.

Parece que todo acaba bien. Si las chicas no están muy asustadas (creemos que no, pueden con esto y con más) pueden seguir con la misión, aunque el revuelo que han causado casi les obliga a abandonar El Loto Roto y buscar otra discoteca. En cuanto se hayan acomodado en otro local más tranquilo pasa directamente a la escena *Hombres con Clase*.

Motoristas

Los chicos las conducen amablemente (aunque sin abandonar su pose de perpétua chulería nipona) hasta las motos que tienen aparcadas junto a las puertas de emergencia de El Loto Roto. Cada uno hace subir de paquete a una de las chicas, mientras que Kentaro debe subir en la moto del enorme Gekafu, en la que apenas hay sitio. Atraviesan el centro de la ciudad, en formación de punta de flecha (motorizada, eso sí), hasta llegar a una zona con más locales de ocio nocturno. En vez de ir hacia las grandes discotecas del centro, avanzan por calles más pequeñas donde hay locales de ambientes más variados. Algunos puestos de comida amenizan la calle, que está repleta de chicos y chicas muy distintos a los de El Loto Roto.

Los *bosozoku* aparcan sus motos frente a uno de los locales que tiene un cartel con el dibujo de un neumático envuelto en llamas. Acceden al interior, un espacio alargado y en penumbra, donde está sonando una música más cargante y rotunda. Los clientes bailan y conversan, distribuidos por todo el local, mientras en la barra se aglomeran aquellos que quieren probar los cócteles especiales de la casa. La gente saluda a Masatake y a los suyos, mientras silban ante la llegada de nuestras atractivas PR (a Kentaro no le harán ni caso). Pronto se repite la situación de verse rodeadas de moscardones que quieren invitarlas a una copa, a un baile o conversar mientras tantean un posible rollete. A estas alturas Masatake

¿Motoristas en Takayama?

Si tus PR han decidido hacer esta primera incursión en busca de machos en el pueblo de Takayama, lo cierto es que no debes cargar tanto las tintas con la descripción del paseo por la ciudad. De todas formas, Takayama es un lugar muy turístico y hay varios locales de ocio que pueden servirte para ubicar los encuentros que estamos comentando, eso sí, adaptando un poco las proporciones. Un Loto Roto en Takayama sería una pequeña discoteca, con una sola pista de baile, mientras que la calle que están recorriendo los motoristas en esta misma escena es tal vez la única del pueblo en la que hay algo de marcha nocturna. Tampoco te obsesiones... ¡esto es anime! Las proporciones y el realismo son opcionales.

ha elegido ya a una de las vulvis, la que haya mostrado más carácter, y trata de ligar en serio con ella. Todos los *bosozoku* tienen acceso a la trastienda, donde hay diversos rincones para intimar con quien les plazca. Su objetivo al traerlas aquí es convencerlas para pasar un buen rato. Ya sabes...

Si los jugadores/as que controlan a las Vulvis están en situación, déjales disfrutar del ligoteo, o incluso de los primeros contactos íntimos, pero no dejes de lado el hilo principal de la historia.

En mitad de todo esto Kentaro siente que no pinta nada. Sólo Gekafu, al que parece haberle caído bien, le presta atención, y no deja de mostrarle su colección de cromos *hentai* que lleva repartidos por su camisa y pantalones. Si ve que Kentaro no está muy por la labor se levanta y desaparece entre la gente, dejando a Kentaro totalmente solo hasta que...

Hombres con clase

Esta escena da lugar tanto si los PR han acompañado a los motoristas como si han decidido quedarse en el Loto Roto o han ido a buscar un local más tranquilo tras el incidente del tentáculo. Un tipo apoyado en la pared, cerca de Kentaro (¿estaba ahí hace un momento?) se dirige hacia él. Va vestido de manera extremadamente formal para un local como este, y tanto su corpulencia como su rostro tienen algo de... ¿artificial?. Parece salido de una película antigua de gánsters, o de aquellas en las que se bailaba claqué. La iluminación del local no permite saberlo con seguridad, pero casi da la impresión de que el tipo sea en... blanco y negro. El individuo saluda a Kentaro, levantando ligeramente su sombrero y mostrando un pelo tan repleto de brillantina que casi parece un casco de lo rígido que lo lleva. Tras una sonrisa de galán del cine clásico se dirige a él con una voz teatral y profunda:

—Amigo... no debe usted preocuparse. Estas señoritas están sin duda influenciadas por las burdas maneras de estos vulgares conductores de ciclomotor, pero la calidad es la calidad. Gente como usted y yo no deberían limitarse a mirar. Observe, querido amigo, observe lo que es tener clase. ¡Chicos!—

Tras esto Kentaro debe realizar **una Tirada Instantánea de VOL**, porque de entre las sombras y la gente surgen cinco tipos con el mismo aspecto que el anterior, y cuando decimos el mismo aspecto es exactamente eso, porque parecen clones, cinco copias del tipo vestido de traje. Y si tenemos en cuenta que la escena transcurre en un

¿Quiénes son estos tipos?

Acabas de conocer a los primeros alienígenas de la serie (exceptuando a nuestras chicas malva, claro), una raza conocida como los Chack-chack (Chack, para abreviar). En el tercer capítulo te ofreceremos muchos detalles sobre esta raza extraterrestre que persigue a nuestras chicas. De momento sólo necesitas saber que llevan muchos años luz de viaje tras las Vulvis por un motivo muy importante (al menos para ellos) y que no están dispuestos a dejarlas escapar de nuevo.

El aspecto de “galán clásico” que estás describiendo en esta escena no es su aspecto habitual. Están tratando de pasar desapercibidos, simulando la morfología humana. Su aspecto real es mucho más... viscoso y pseudópodo. Si le das un vistazo a la HPS de los Chack-chack obtendrás la información suficiente para resolver las tiradas que te planteamos ahora.

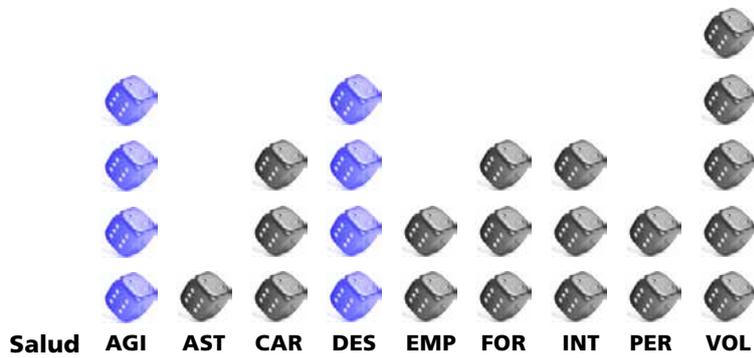


bar de motoristas, la situación resulta mucho más pintoresca. Si no supera la tirada, resta un punto al Ánimo de Kentaro. Los tipos inician una extraña danza hipnótica, una especie de tango lento, solitario y acompasado, perfectamente sincronizado, en el que van caminando entre la gente, sin dejar de buscar con la mirada a las Vulviánidas.

Haz una única TI de CAR por los Chack convenientemente acentuada por Hipnosis Chack-chack. La gran mayoría de los presentes en el local se quedarán ensimismados mirándoles, con cara de bobalicones, sobre todo las mujeres. Nuestras chicas deben enfrentarse al reto de la hipnosis Chack-chack **con un Dado Funesto adicional** (les han pillado totalmente por sorpresa y son nada más y nada menos que seis Chack en una increíble coreografía perfectamente sincronizada) si quieren librarse del influjo, que deja a los afectados totalmente sumisos ante las órdenes de estos alienígenas. Las órdenes siempre deben ser amables.

Sin embargo, Kentaro parece tener algún tipo de resistencia mental a este influjo y **sólo se ve afectado si pierde el reto con una tirada de VOL a secas.** Como Guía debes valorar la situación después de la tirada. Aquellos que se han librado del influjo ven como los extraños bailarines se acercan a las Vulviánidas que hayan conseguido hipnotizar y comienzan a susurrarles palabras bonitas al oído, para luego tomarlas de la mano y caminar con ellas hacia fuera de la discoteca. Así, sin más.

Si alguien trata de impedirlo, uno o varios de los seis Chacks presentes se interponen y revelan algún pequeño detalle de su auténtica forma (un tentáculo azulado), lo que deja clara su hostilidad. Prefieren hacerlo todo con suavidad, pero si es necesario usarán la fuerza. Y la repugnancia. Alguno de los seis alienígenas se quedará en la retaguardia mientras los demás se llevan a las chicas.



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

- ♥ *Pilotar Nave Osmótica* + □ □
- ♥ *Armas Chack* + □ □
- ♥ *Hipnosis Chack-chack* + + □

Armas Chack: Su armamento está basado en unos cristales que emiten haces de energía inmovilizante. Haz una tirada de combate normal y además del daño que indique la tabla (usa la sección Microláser Etrina en la tabla de Armas y Daños disponible en el Capítulo 1), el objetivo del ataque quedará inmovilizado tantos turnos como puntos de daño haya recibido. En cada turno, permite al objetivo hacer una TI de FOR: en caso de que obtenga tantos éxitos como puntos de daño recibió, consigue liberarse de este efecto anticipadamente.

Metamorfosis: Su extraña estructura corporal y la capacidad camaleónica de su piel permiten al Chack adoptar multitud de formas, siempre relacionadas con algo que haya visto alguna vez y cuyo tamaño no sea demasiado diferente al real. El cambio no requiere tirada alguna, pero si el Chack se pone nervioso puede perder el control y revelar su auténtica forma. A nivel de juego, siempre que un Chack con una apariencia distinta a la real reciba daño, tiene que superar una TI de VOL con tantos éxitos como puntos de daño recibidos. Si no la supera, recuperará su forma real inmediatamente. Por otra parte, también la excitación les pasa factura. Si usas el sistema presentado en la sección *Un Poco de Diversión*, la TI de VOL debe obtener tantos éxitos como los obtenidos en la TI de CAR del objeto de sus pasiones.

Hipnosis Chack-chack: A través de danzas, movimientos sincopados y gestos extraños, los Chack pueden hipnotizar a quien les mire, convirtiéndolos en seres sin voluntad de los que aprovecharse. Haz tiradas de CAR acentuadas por Hipnosis Chack-Chack en un reto con oposición frente a quien quiera resistirse:

Reto CAR contra VOL ➔ más éxitos ➔ Lapso: 1 turno

Si el chack obtiene más éxitos que su víctima, esta queda hipnotizada y a merced del Chack.

Están interesados sobre todo en Naraku (descubrirás el porqué en el próximo episodio) pero prefieren llevárselas a todas. Más vale que sobre que no que falte. Pochu-Kun (¿dónde estaba?) baila al son de los enemigos pero parece hacerlo por pura diversión; e incluso le guiña el ojo a Kentaro para que haga lo mismo... quizá no sea mala idea fingir estar hipnotizado para ver qué traman estos aliens.

Si Kentaro se libra del influjo debería ayudar a las chicas. Para sacarlas de su ensimismamiento puede hacer dos cosas:

o las hace reaccionar a base de algún estímulo muy fuerte, o distrae a los Chack rompiendo su baile y su concentración. En cualquiera de los casos los aliens se ponen de muy mala uva y revelan su auténtica forma: unos enormes pulpos azules de grandes ojos sin pupilas que parecen eternamente fruncidos. Bajo su piel viscosa puede verse fluir una sustancia gelatinosa que va del azul celeste al gris oscuro, en constante movimiento. Caminan utilizando algunos de sus pseudópodos como si fueran piernas, mientras que los restantes los utilizan para manipular objetos, combatir y sobar a las

chicas. Kentaro se queda literalmente flipado, principalmente al ver el tamaño y erección del miembro de estos bichos que sobresale entre los tentáculos; **se requiere una TI de VOL con un Dado Funesto adicional** para superar el shock de verles así. No superar la significa la pérdida de un punto de Ánimo. Una vez hayan revelado su verdadera forma no tendrán reparos en utilizar toda su fuerza para perseguir su objetivo: raptar a las Vulviánidas.

¿Un final diplomático o un rapto?

Pueden pasar cosas muy diferentes si las chicas se mantienen bajo el influjo de los Chack o si alguna de ellas se libra y puede hacer frente a los aliens. Como ya hemos comentado, la intención de los Chack es llevarse a las chicas, sea amablemente o por la fuerza. Están dispuestos a parlamentar un poco, pero no más de lo necesario. El príncipe Chack ha exigido que le traigan a las chicas y eso es lo que van a hacer, sea cual sea el precio, pero recomendarán que lo hagan por las buenas. Si las chicas mantienen la negativa, da inicio a una escena de acción en la que los Chack tratan de raptar a las chicas.

La escena puede iniciarse en el mismo local, o en la calle, si los Chack han conseguido embaucarlas lo suficiente. Tratarán de llevarlas hacia un callejón lateral donde se encuentra su nave. Estos pulpitos tienen una avanzada tecnología, aunque sin duda muy extraña com-

La importancia de la música

Relacionar ciertas situaciones o personajes con música puede ayudarte mucho a crear la atmósfera adecuada y estimular la receptividad de los jugadores. Aunque en el capítulo 1 te dimos algunas referencias de música apropiada para el juego, en ocasiones te daremos recomendaciones más concretas, porque son temas que consideramos perfectos para la ocasión. En el caso de la música para estos individuos, los Chack-chack, debe ser muy especial. Esta raza extraterrestre, como descubrirás en el próximo episodio, tiene el firme objetivo de traer de vuelta a su planeta a las Vulviánidas, de las cuales se quedaron totalmente prendados tras una accidentada visita. Un grupo especial de Chacks ha localizado a las Vulvis en la Tierra y se han planteado reconquistarlas. Han realizado un apresurado estudio sobre el comportamiento sexual de los machos de la Tierra (que parecen muy similares a las Vulvis), pero no han acertado mucho, porque se han basado en los arquetipos pasados de moda de las películas clásicas (un fallo en los parámetros estadísticos de la computadora) y van por ahí creyendo que son lo más cuando ni siquiera parecen personas de verdad. Ellos aún no se han dado cuenta y siguen aplicando a sus cuerpos una técnica de metamorfosis que les hace similares en aspecto a los galanes del primer cine en blanco y negro. Para colmo creen que las coreografías musicales son la manera más eficaz de influir sobre la

gente. Han adaptado sus técnicas de hipnosis e influyen en la gente mientras bailan todos juntos tratando de involucrar a los demás (sobre todo mujeres) en sus coreografías sensuales. Consulta sus características en la HPS correspondiente para saber usar sus trucos alienígenas.

Por eso es tan importante la música cuando aparecen los Chack-chack. La canción perfecta para ello pertenece a la banda sonora original de *Cowboy Beboop*, en su edición CD box de 5 discos y se llama *"Encore un Verre"*. Es un insinuante tema con reminiscencias tangueras y una cadencia divertida, algo ridícula, que va al pelo para estos extraños secundarios. Si no te resulta fácil encontrar este tema, recurre a tangos de cadencia dimámica, que también quedarán muy bien.

parada a la terrestre o la vulviánida. Su nave es una especie de globo osmótico al que pueden acceder como en una burbuja repleta de agua. Desde fuera parece un orbe de colores cambiantes del que surgen destellos misteriosos y desprende un aroma marino muy característico. Levita debido a complejos cálculos de relación de masas entre el aire de la tierra y la atmósfera interior de la nave... vaya, eso ha quedado chulo. Los "invitados" que no puedan respirar bajo el agua son rápidamente conducidos a la parte central donde existe aire respirable, una especie de cárcel de piedras preciosas que no cesan de brillar. No son naves rápidas comparadas con Gamelia, pero se ocultan muy bien y no son detectadas por los escáneres debido a su naturaleza orgánica.

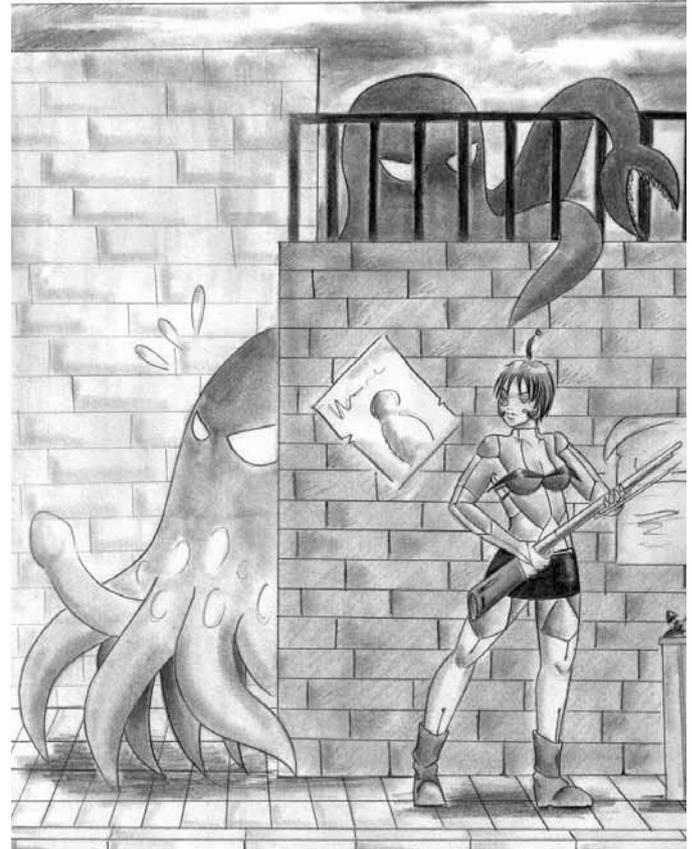
Durante las pruebas de juego, el combate (o el encuentro diplomático) dio lugar cerca de la nave. Sin duda es mucho más cinematográfico.

¿Es imprescindible que los Chack se lleven a las chicas? Bueno, sí y no. El episodio 3 tratará de lo que ocurre cuando las chicas son capturadas por los Chack, pero eso no quiere decir que tenga que pasar exactamente ahora. Si los PR consiguen escapar de los Chack y librarse de ellos durante esta escena, no fuerces las cosas... deja que escapen. Después tienes que asumir dos alternativas: o esperar hasta el capítulo 4, en el que puedes volver a intentar un rapto por parte de los pulpitos (son muy insistentes) o improvisas como Guía tu propia sesión, tal vez planeando una nueva incursión en busca de material genético masculino.

Si quieres ir más al grano y evitar los rodeos, simplemente puedes hacer que aparezcan un par de naves más. Las chicas no deberían ser tan suicidas como para resistirse a un enemigo tan numeroso.

Concluir el episodio

Si todo va según lo previsto, los PR deberían acabar en la nave Chack, volando hacia el mar de Japón y con un destino incierto. ¿Les llevan realmente ante el príncipe de su raza? Vaya...



Este segundo episodio de Vulviánidas supone el final de la introducción de la serie. A partir del próximo episodio los sucesos se intensifican y el nivel de aventura aumenta. Este capítulo 2 ofrece la oportunidad de acabar de situar a los PR, consolidar sus relaciones y hacerles partícipes de sus misiones y responsabilidades. Si entre tus jugadores/as predominan los adictos a la acción tendrán su buena ración en los próximos episodios, aunque esperamos que esta última escena con los Chack les haya abierto un poco el apetito.

Avances: Otorga a los PR 4 puntos de avance. Si alguien ha realizado una entretenida y memorable actuación al estilo anime, o ha resuelto algún conflicto de manera especial-

¿Qué pasa con Kentaro y Pochu-kun?

Aunque al principio no le hagan mucho caso, los Chack reconocen rápidamente el talento de Kentaro. Se ha ganado la confianza de las chicas, cosa que le otorga un gran mérito a ojos de los Chack. Así que también deciden llevarlo ante el Príncipe, por si pudiera darle algún consejo. Vaya... parece que Kentaro pasa de pringao a emisario galáctico a la velocidad del rayo. Y, por supuesto, Pochu-kun no se separa de su Ama. Saltará a la nave en cuanto lo haga ella.

mente cinematográfica otórgale 1 punto adicional. Es posible que, entre los puntos recibidos en el anterior episodio y este ya puedan optar a alguna mejora en sus HP. Te recordamos aquí el funcionamiento del sistema de avances:

- Con 20 puntos de Avance los PR pueden aumentar en uno el valor de una de sus Aptitudes.
- Con 10 puntos de Avance los PR pueden adquirir un nuevo Acento positivo a nivel uno (+)
- Con 10 puntos de Avance los PR pueden eliminar uno de sus Acentos negativos de nivel uno (-)
- Con 5 puntos de Avance los PR pueden aumentar un grado en cualquiera de sus Acentos.
- Con 5 puntos de Avances los PR pueden disminuir un grado cualquiera de sus Acentos negativos. Esto no sirve a la hora de eliminar el último punto del Acento negativo. Para eliminar ese último punto hay que invertir 10 puntos de Avance, como se indica más arriba.

Y no te olvides de Gamelia: si Sonoko decidió que invertiría algo de tiempo en su reparación, es el momento de que haga su TI de INT acentuada por Ingeniería ETrina y tache en el esquema de la nave tantos cuadrados de reparación como éxitos haya obtenido. Los cuadros a tachar quedan totalmente a su elección y no es necesario aplicar todos los éxitos a la misma sección. A partir de ahora, cada vez que finalice un capítulo Sonoko podrá realizar una de estas tiradas.

Consulta la sección [Reparando a Gamelia](#) para más detalles al respecto.

Y EN EL PRÓXIMO EPISODIO...

¿Qué ocurre si los Chack-chack logran capturar a nuestros protagonistas? El tercer episodio de Vulviánidas te ofrece una descripción completa de cómo desarrollar el encuentro entre los PR y el bizarro Príncipe Chack. Prepáralo todo para una trepidante huida... ¿O es que creías que nuestras chicas malva se iban a doblegar a los deseos de estos cariñosos pulpitos a la primera de cambio?

**¡NO TE PIERDAS EL TERCER EPISODIO
DISPONIBLE EN BREVE EN
[WWW.ELAUTOMATA.WORDPRESS.COM!](http://WWW.ELAUTOMATA.WORDPRESS.COM)**