



vulviánidas

HGT INVASION

Episodio 7 | USAGI BUTOH (*La Danza del Conejo*)

“¿¡¡¡Me está diciendo que a partir de ahora soy una maldita criaducha mientras te tiras a estas zorras de sangre caliente!!!?... ¡¡¡¡ESO NO OCURRIRÁ JAMÁS!!!!”

Una nueva invitada

vulvianidas

Episodio 7 - Usagi Butoh (La Danza del Conejo)

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

Corrección: Sara Guerrero

Dirección editorial: Jonathan Delgado y Jose Lomo

Diseño Gráfico: www.periferia.cat & www.jordillibre.net

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

Plano 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

www.elautomata.org



vulviánidas

EN EPISODIOS ANTERIORES	pág. 05
EN MEDIA RES: USAGI BUTOH: LA DANZA DEL CONEJO	pág. 07
¡HAY QUE SALIR DE AQUÍ!	pág. 09
LOS ENEMIGOS DE MIS ENEMIGOS SON MIS ENEMIGOS	pág. 15
» PIES PARA QUE OS QUIERO	pág. 16
» TERRIBLES AMÉBIDAS	pág. 17
UNA PERSECUCIÓN ELECTRIZANTE	pág. 19
INQUIETANTE LLAMADA	pág. 19
LA ESCUELA DE ARTES CALIGRÁFICAS DEL SENSEI NAKAGAMI	pág. 20
ASÍ QUE LA PROFECÍA ERA CIERTA, PEQUEÑA GHEISA...	pág. 22
LA ALIANZA	pág. 23
CONCLUYENDO EL EPISODIO	pág. 24
APÉNDICE 1. SOBRE LAS AMÉBIDAS	pág. 25
» ¿QUÉ OCURRIÓ DESPUÉS?	pág. 26
» MORFOLOGÍA AMÉBIDA	pág. 27
» TERRIBLES OBJETIVOS	pág. 27
APÉNDICE 2. EL SECRETO DE LA MUÑECA.	pág. 28
» NOTA DE LA MUÑECA	pág. 28

¿CÓMO USO ESTE JUEGO?

Este es uno de los episodios de un juego de rol en formato seriado. Para situarte en la historia y conocer la normativa de juego debes poseer los capítulos anteriores, especialmente el episodio 1, donde se detallan las reglas del juego.

DESCARGAR LOS EPISODIOS ANTERIORES

Vulviánidas es un producto gratuito. Para descargar los episodios anteriores acude a [nuestra web](#).

EN EPISODIOS ANTERIORES

Desde la llegada de las Vulviánidas a la Tierra, Kentaro ha estado viviendo un verano realmente entretenido. Las chicas han ubicado su base secreta en el viejo ryokan abandonado de la familia Akagase y han ocultado la nave espacial Gamelia de miradas curiosas, para reparar los desperfectos que causó el temerario aterrizaje. Tras ello las chicas malva comienzan a llevar a cabo su misión de recolección de material genético masculino. Han viajando por todo el universo en busca de una especie genéticamente compatible con su raza para asegurar el futuro de su civilización, ahora en peligro de extinción. Y aunque han llegado a la Tierra de manera forzosa, la suerte está de su parte: la raza humana parece una firme candidata.

Kentaro resulta el guía perfecto en las misiones de aproximación a los machos humanos. Tras algunas peripecias en locales nocturnos se revela un asunto todavía más rocambolesco: las Vulviánidas no son los únicos alienígenas que han llegado a la Tierra. Los Chack-chack, una raza pulpoide y apasionada, ha seguido a las chicas malva hasta la Tierra, porque creen que Naraku es la encarnación de una diosa salvadora de sus leyendas mitológicas, y que su función es aparearse con el Príncipe Chack, hecho que propiciará (según ellos, claro) el comienzo de una era de prosperidad en su planeta. Evidentemente Naraku no está por la labor de aparearse con un pulpo enorme y llevan huyendo de ellos un buen trecho de su viaje estelar. Ya en la tierra, los Chack han seguido atosigando a las Vulviánidas para que vuelvan a su planeta con ellos. Ante las nuevas negativas de las chicas, los pulpos comienzan a ponerse nerviosos; el Príncipe ha llegado al extremo de lanzar un ultimátum de amor a Naraku a través de televisión. Pocos espectadores entendieron que lo que estaban viendo era una

amenaza real para el planeta Tierra: o Naraku accede a ser la consorte del Príncipe o están dispuestos a liarla.

En mitad de todo esto está Aya, una jovencita normal que se ha visto obligada a quedarse lo que queda del verano al cuidado de Yaya Sake. Su abuela, la Sra. Sasano, tenía que marcharse de viaje y eso ha significado que tiene que compartir casa con Kentaro y su abuela. Como chica lista que es, no ha tardado en descubrir la verdad sobre las "amiguitas" de Kentaro. Por suerte para todas, Aya se ha mantenido fiel y comprensiva ante la situación de las Vulviánidas, convirtiéndose en una gran aliada para los PR. Eso sin contar que entre Kentaro y ella parece estar naciendo una especie de nosequé, de quesejó... ¿tortolitos? Tal vez. Lo cierto es que Aya parece la única persona normal alrededor de Kentaro en estos últimos meses, y eso resulta, como mínimo, reconfortante.

Cuando los PR, Aya incluida, comienzan a disfrutar del verano, ocurre algo dramático. Ichigo recibe unas órdenes crueles por parte de la Emperatriz, que le revela el verdadero objeto de su misión: eliminar a Midori. Sin apenas dar argumentos, la Emperatriz le exige que elimine a la diplomática del grupo, como prueba de fidelidad. Mediante una orden verbal secreta, que le es revelada a Ichigo, puede activar en la mente de Pochu-kun un instinto asesino hacia Midori. Por suerte para todos (o eso esperamos), se evitó que esto sucediera. Pochu debió someterse a una complicada operación para extraerle un chip que le condicionaba. Curiosamente, tras la operación ha comenzado a manifestar algo más de inteligencia e iniciativa de lo acostumbrado. Este hecho tan terrible, que podría haber costado una vida y el final de la misión, sirve para reforzar los lazos entre los PR. Sin duda las cosas han cambiado mucho desde la nueva perspectiva: ¿Han sido enviadas al espacio simplemen-

te para que Midori pueda ser asesinada lejos de Vulvia y mantener así intacta la reputación de la Emperatriz? ¿Sigue teniendo importancia su labor de estudios genéticos? ¿Qué interés personal tiene la Emperatriz en eliminar a Midori?... Durante esos días, Midori trata de recordar algunos detalles de su infancia, casi enterrados en su memoria. Pero más allá del recuerdo de una muñeca y de las frases de su niñera, todo es demasiado difuso en su mente.

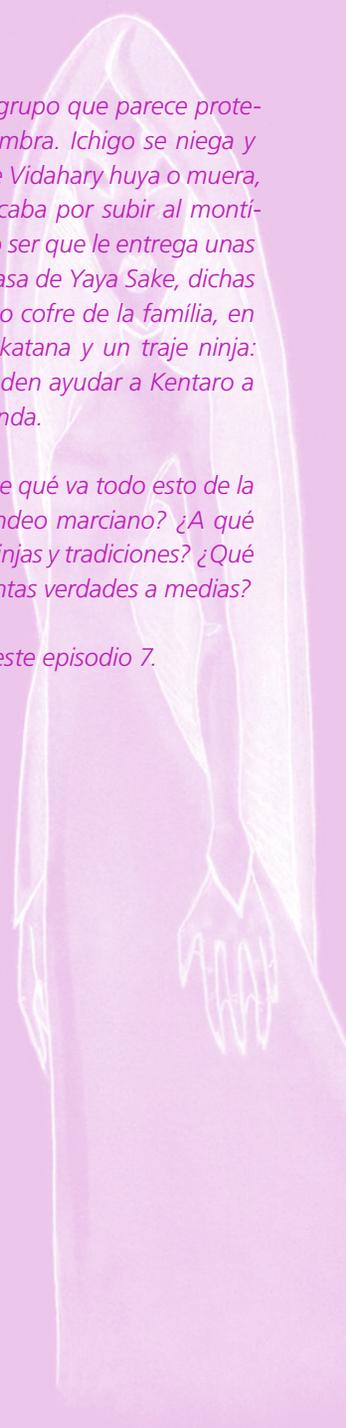
Cuando apenas han tenido tiempo para reponerse del shock, y tras un mal rato intentando que Yaya Sake no descubra la presencia de las Vulvis en el ryokan, acaban por darse cuenta que la abuela de Kentaro ya conoce su presencia; incluso su misión. Aunque tiene su particular visión del asunto: las Vulviánidas han llegado a la Tierra para cumplir una profecía, en la que su nieto tiene mucho que ver. Ha llegado el momento de que Kentaro despierte a su destino, y para ello debe presentarse ante el Kami familiar, para descubrir si recibe los honores místicos de su familia. Aturdidos por tan extraña petición, los PR avanzan hacia el interior del bosque que se extiende al norte del ryokan. El camino tiene bastante de experiencia mística, principalmente para Sonoko, a la cual se le revela una verdad sobrenatural que hasta ahora latía escondida en su interior: la capacidad de ver y manejar "el Tapiz de la Realidad", las energías que unen todas las cosas en el universo.

Al llegar al montículo donde se supone que debe estar el Kami familiar de los Akagase, el grupo es asaltado por Vidahary y varios robo-pulpos, similares a los que casi destrozan a Gamelia. Vidahari le ofrece a Ichigo, por última vez, la oportunidad de matar a Midori. A cambio la aceptará como su discípula, en el seno de las

Hermanas Ardientes, el oscuro grupo que parece proteger a la Emperatriz desde la sombra. Ichigo se niega y comienzan las tortas. Puede que Vidahary huya o muera, pero es derrotada, y Kentaro acaba por subir al montículo, donde le recibe un extraño ser que le entrega unas llaves. Una vez han vuelto a la casa de Yaya Sake, dichas llave sirven para abrir un antiguo cofre de la familia, en el que descansa una pequeña katana y un traje ninja: dos objetos místicos que pretenden ayudar a Kentaro a convertirse en un héroe de leyenda.

Por todos los cielos ¡Qué lío! ¿De qué va todo esto de la leyenda? ¿Esto no iba de cachondeo marciano? ¿A qué vienen ahora estas historias de ninjas y tradiciones? ¿Qué van a hacer ahora que saben tantas verdades a medias?

Es momento de descubrirlo en este episodio 7.



USAGI BUTOH, LA DANZA DEL CONEJO

Nuestra historia comienza con la bonita estampa que el dibujo de esta misma página ayuda a describir: Kentaro está atrapado entre los brazos de una explosiva mujer japonesa –con curvas occidentales– que le apunta con una pequeña pistola en la sien, muy enfadada y avergonzada. La susodicha va en cueros, a excepción de un tanga con el icono de un conejito fucsia fluorescente. A los pies de estos dos hay un tipo japonés que, a parte de una ridícula corbata, solo lleva puestos unos calzoncillos; es bastante más mayorcito que la mujer y también se muestra muy avergonzado. Las chicas malva están alrededor, sufriendo por la situación de Kentaro. Todos los presentes están hundidos hasta las rodillas en un cúmulo de conejitos de peluche, color fucsia. La cara de Kentaro parece un mapa, alternando entre la vergüenza y el pánico absoluto: no deja de murmurar “Sumiko Handa... ¡es Sumiko Handa!”.

Vale, ahora viene cuando te preguntas: ¿Qué está pasando aquí?!... Hay que viajar unos minutos atrás para entenderlo. Lo que viene a ser un flashback en toda regla, vamos.

Kentaro y las chicas habían decidido salir para disfrutar de las fiestas de la ciudad de Takayama. Fue el propio Kentaro quien tuvo la idea, pues deseaba aliviar las tensiones provocadas por los malos rollos de las últimas semanas. Salir de marcha debía servir como diversión y como –tal vez– la última “investigación de campo”, antes de que las Vulviánidas darán carpetazo final a su



misión de observar y recopilar material genético masculino terrícola. Y es que las fiestas de Takayama son muy populares y reúnen a muchos tipos de gente que disfruta de los conciertos, los pasacalles, los bailes y los juegos.

Las chicas se animaron rápidamente ante el plan de Kentaro. Todos necesitaban divertirse urgentemente. Decidieron que Pochu se quedaría con Yaya Sake, haciéndole compañía, y que saldrían unas horas a disfrutar de los placeres de la Tierra. Lo cierto es que durante la primera parte de la noche se divirtieron de lo lindo y las chicas pudieron relacionarse con todo tipo de machos... al menos hasta donde ellas quisieron llegar. No obstante, la madrugada les reservaba ciertas sorpresas.

Ya se habían decidido a volver, algo ebrios y cansados de tanto baile y meneos varios, cuando se encontraron atravesando el último tramo del pueblo, antes de llegar a los pies de la colina donde comienza el camino hacia Villa Sake. Entonces, varios coches oscuros comenzaron a bloquear las calles, por delante y por detrás de nuestros PR. Hombres ataviados con trajes oscuros, gafas de sol –sí, incluso de noche: es algo que nunca he entendido, pero la tradición friki manda– y pistolas automáticas, entre otros cachivaches extraños de mediación. Bajaron de los coches y comenzaron a avanzar lentamente, hacia nuestros PR. Uno de ellos, el que parecía el líder de la operación, gritó algo parecido a “soltad al humano”. Ni qué decir tiene que nuestros PR se apresuraron a buscar una salida de tan inesperado embrollo. Un pequeño callejón, en mitad de una nave industrial, parecía la única opción. Perseguidos por los Hombres de Negro (HDN), llegaron al final de aquella calle, que parecía no tener salida... hasta que los sensores de Sonoko detectaron la presencia de una portezuela metálica tras la mugre de

una pared y Naraku se apresuró a destrozar la cerradura. Entraron rápidamente, moviéndose a oscuras por los laberínticos pasillos de aquel complejo industrial. Una animada música y algo de luz al fondo de un pasillo, les animó a encaminarse hacia una de las dependencias. Entraron atropelladamente y se encontraron en mitad de una escena bochornosa. Un ejecutivo cincuentón magreaba apasionadamente a una japonesa casi desnuda. Kentaro tardó apenas unos segundos en reconocer a la mujer: era, ni más ni menos, Sumiko Handa, la archiconocida presentadora del Canal 3, icono sexual de los adolescentes de toda la ciudad.

NOTA IMPORTANTE: Si has llegado a jugar con el grupo la escena del rapto por parte de los Chacks (episodio 3), puede resultarte interesante saber que el ejecutivo cincuentón es, ni más ni menos que el sr. Matsumoto, dueño del hotel, aficionado a coleccionar calzoncillos bizarros y al karaoke más cachondo. En la escena del rapto en el hotel, los PR no llegan a conocerle directamente pero pueden ver varias fotos suyas. Este tipo no juega ningún papel fundamental en nuestra historia, pero siempre funciona mejor (especialmente en historias de este calibre) utilizar personajes recurrentes que potencien ciertos tipos de situaciones o emociones. En este caso, el patetismo.

En cuanto a Sumiko Handa, Kentaro la reconoce de inmediato, porque es una celebrity muy popular en la televisión japonesa. Las chicas, en cambio, solo la han visto algunas veces en la tele, y en el póster gigante que el señor Matsumoto tenía en el hotel. Si los PR no recuerdan todos estos datos por sí mismos, puede solicitar una **TI de INT** a cada uno. Superarla significa recordar los detalles.

A la Srta. Handa no le ha hecho ninguna gracia verse descubierta en sus jueguitos nocturnos con el adinerado empresario Matsumoto. No vamos a explicar aquí la extraña historia de estos dos, pero basta con decirte que Handa no está dispuesta a que nadie empañe su prestigio. Por eso ha reaccionado a la velocidad de la luz, sacando de su bolso la pequeña pistola que lleva desde que aquel extraño tipo la lió en su programa “Esta noche te Escuchan”. Y para variar, el pringado al que le ha tocado ser rehén es nuestro Kentaro. Así están las cosas. Cualquier comentario que indique que la reconocen (a ella o a Matsumoto), la humillará y la pondrá aún más nerviosa. Pobre Kentaro... con la pistola de una histérica en las sienes.

A todo esto, los HDN han accedido al edificio y comienzan a acordonar el perímetro para evitar que las alienígenas escapen. Haz una **tirada secreta de PER** por cada PR. El que la supere puede darse cuenta (mirando por alguna ventana o escuchando atentamente) de la situación. Si obtiene más de 2 éxitos en la tirada, también se da cuenta de que el cielo se ha vuelto amenazadoramente extraño; delgados relámpagos crepitan en las alturas y ominosas sombras se deslizan entre las nubes...

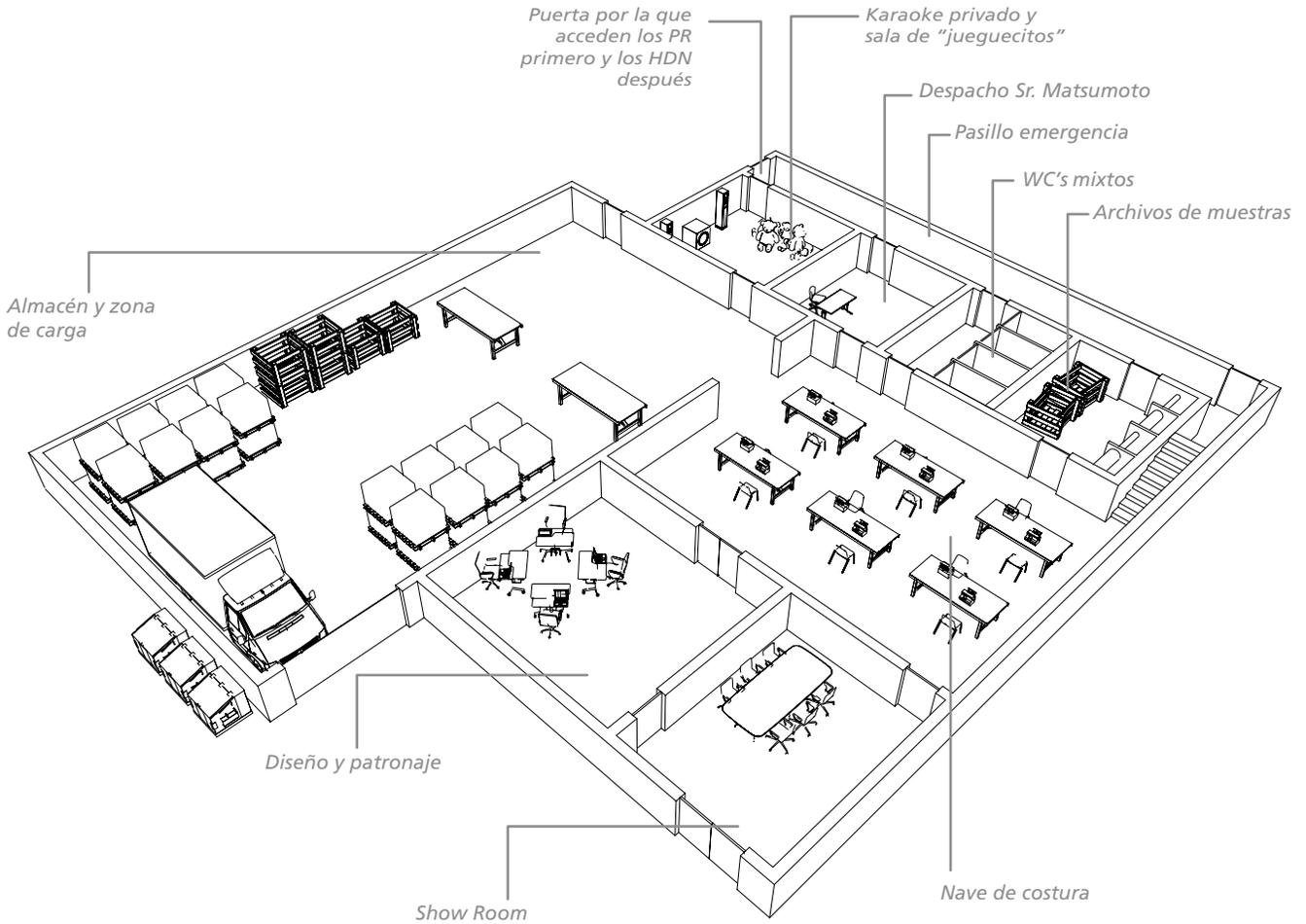
¡HAY QUE SALIR DE AQUÍ!

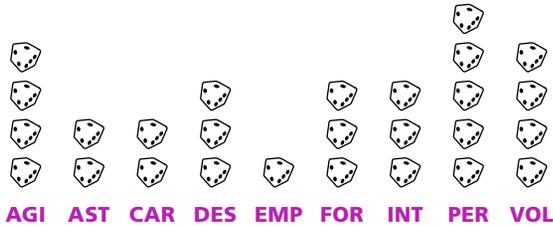
Vale, nuestros PR pueden ponerse a hacer tantas suposiciones como quieran, pero lo fundamental es que tienen que huir de la amenaza que suponen estos HDN. La siguiente escena está diseñada para ayudarte a solucionar el embrollo de manera emocionante. A continuación puedes ver el plano de la fábrica de peluches “Blandito S.A.”, donde están señalados todos los elementos importantes. Los HDN han accedido a la fábrica por la misma puerta que los PR y dos de ellos se han dirigido a las salidas principales para evitar que escapen por ahí. Estamos hablando de la puerta que hay al final del pasillo (cerca del archivo de muestras) y la del Show-Room.

La salida menos problemática y más segura es en realidad un pequeño túnel que discurre bajo la zona industrial y que sirve para permitir el acceso a los cables eléctricos, los cables informáticos, el agua, el gas, etc... Este túnel discurre paralelo a la red de alcantarillado y en algún punto tiene salida en el túnel del metro. Dicho acceso está justo en la Sala de Muestras.

LAS PERCEPCIONES DE SONOKO: ¡ALGO TERRIBLE VA A SUCEDER!

Es posible que Sonoko quiera echar un vistazo al Tapiz de la Realidad para comprobar el estado de las hebras de energía, aunque sea por curiosidad. El entorno revela con normalidad la presencia de los elementos inanimados (las paredes, los peluches, las máquinas...) así como las hebras rojas correspondientes a cualquier ser vivo, sean las chicas o un HDN escondido... una buena manera de localizarles, aunque estén escondidos tras una esquina o agazapados tras una caja. Pero lo realmente inquietante es la numerosa presencia (y proliferación, según pasan los minutos) de hebras negras que parecen provenir de arriba, de los cielos. Mal rollito. Debería quedar claro que una oscura amenaza se cierne sobre la zona...





<i>A mi señal</i>	+	+	□
<i>Arma (pistola)</i>	+	□	□
<i>Intimidar</i>	+	□	□
<i>Esconderse</i>	+	□	□
<i>Telecomunicaciones</i>	+	□	□
<i>Burócratas</i>	-	□	□

A mi señal: Si el HDN obtiene 3 éxitos o más en una TI de CAR + este Acento, puede anular el Dado Funesto – suyo y de sus compañeros– durante el resto de la escena de acción.

Telecomunicaciones: Realizando una TI de AST + este Acento, el HDN consigue coordinarse a la perfección con cualquier miembro del equipo. Los gadgets tecnológicos que les ha facilitado “el gobierno en la sombra” les permiten escucharse en todo momento, conocer sus respectivas posiciones, etc...

Éxitos Tirada Ataque	1	2	3	4	5
Pistola	2	2	3	3	4

ROLES DE LOS HDN: Para facilitar el uso de los HDN, hemos asignado varios "roles sencillos" a cada uno de ellos. De esta manera será mucho más fácil ubicarlos en la acción e interpretarlos.

El Jefe: es el Hombre de Negro por excelencia (cara de cartón piedra, inexpresivo, cuarentón, semi-atractivo). Es bueno negociando.

El Rubio: un veinteañero escandinavo extremadamente macizorro, a lo Brad Pitt. Lleva una estudiada barba de tres días y el pelo ligeramente despeinado con espuma. El traje ceñido marca su... musculatura perfecta.

El Chulo del Purito fino: sus labios, de los que pende un purito fino sin encender, enmarcan una irónica sonrisa.

El Sigiloso: un tipo tirando a cobarde, que mantiene su trabajo por sus grandes dotes de observación.

El Obseso de la Pistola: Es el más mayor de todo el equipo y el único que no lleva puesta su chaqueta, mostrando directamente su camisa y su sobaquera. Ha visto demasiados westerns; lleva un revólver en lugar de una pistola automática. (suma +1 al daño a partir de los 4 éxitos en la Tirada de Ataque)

Aunque los HDN van armados, tratan de evitar un enfrentamiento directo a base de balas. Prefieren utilizar sus avanzados gadgets o realizar negociaciones con las alienígenas antes de llegar a las manos. Por un lado porque tienen órdenes de capturar los especímenes en buen estado y por otro porque no es plan de ir disparando a unas chiquillas que están para quitar el aliento.

¿QUIEN SON ESTOS TIPOS?

La versión oficial mantiene que estas siglas N.S.A. identifican a la National Security Agency de los EEUU, cuya labor reconocida es llevar a cabo todas aquellas acciones de inteligencia que defiendan al país de cualquier amenaza. Se reconoce públicamente su intervención en espionaje, análisis de datos, etc. Los conspiranoicos del fenómeno O.V.N.I. aseguran también que estas siglas significan "No Somos Agencia", en relación a que se ocupan de temas "desconocidos", como es el caso del contacto con seres de otros planetas (o dimensiones). No es tarea nuestra desentrañar ahora este asunto, así que de momento los utilizaremos como nuestros HDN. Debería ser evidente que tienen un plan y que no es la primera vez que se enfrentan a una situación similar.

En cuanto nuestros HDN tengan la oportunidad de acorralar o negociar con nuestras vulvis, avisan a un equipo especial que espera en un camión cercano, para que establezcan un perímetro de cuarentena en la fábrica. Su intención es encerrar a las alienígenas en una habitación estéril y separarlas del terrícola, al cual convertirán en prisionero el resto de sus días para que no haga pública la presencia de alienígenas en la Tierra. Con las chicas... aún no saben exactamente lo que harán, pero está claro que serán sometidas a toda clase de análisis e interrogatorios para obtener hasta el último dato de interés. Eso suena tan mal como debería... si nuestras chicas son atrapadas por la N.S.A. deberás improvisar un curso totalmente diferente para este serie.

Karaoke privado y sala de "jueguecitos": Aquí es donde los PR inician la acción y desde donde deben planear su escapada. La sala está, literalmente, inundada de pequeños conejitos de peluche de color fucsia, todos sonrientes y suavitos. Muy monos. En un extremo de la sala hay una enorme televisión de trecientas pulgadas con un karaoke incorporado. En otra mesa auxiliar reposa la ropa de los tortolitos.

Pasillo de emergencia: Los PR han accedido a la fábrica por aquí. No suele usarse casi nunca, a excepción de cuando los tortolitos prefieren entrar discretamente por detrás, a la sala de "jueguecitos" (como esta noche). Eso permite a la Srta. Handa entrar por una de las puertas traseras sin despertar sospechas. En el extremo contrario del pasillo hay otra salida pero si los PR se asoman se encontrará con que la calle está acordonada por varios coches de los HDN. Un foco se proyecta hacia ellos por encima de la parte alta de los edificios, deslumbrando a los PR. El estruendo y el compás rítmico de unas hélices les deja bien clarito que escapar por ahí no es una buena opción. Esta descripción sirve para cualquier intento de los PR por abandonar el edificio por alguna de las puertas ordinarias. Debes dar a entender que la huida debe realizarse por un lugar menos evidente.

Despacho del Sr. Matsumoto: Un rincón sobrio con una mesa oscura sobre la que se encuentra algo de correspondencia por atender y una foto familiar del sr. Matsumoto con una mujer de su edad y dos churumbeles con cara de malcriados. Hay algunos muestrarios de calidad textil y fotos enmarcadas de la costa de Japón. En una de ellas puede verse a Matsumoto con el yate que los PR utilizaron (seguramente) en el episodio 3 para escapar del hotel sitiado por los Chack-chack.

Cerca de aquí se encuentra el El Sigiloso. Este joven y delgado individuo se mantiene oculto en las sombras, comprobando sus instrumentos de medición. Es el que tiene más probabilidades de detectar el movimiento de las PR porque está cerca de la puerta del despacho. Da la alarma en cuanto advierte algo extraño, pero procura seguir oculto y dejar el trabajo sucio a sus compañeros.

Pasillo: Permite conectar el pasillo auxiliar con la nave de costura, sin tener que pasar por otras dependencias.

WC's mixtos: Una serie de lavabos separados por paredes de madera. Todo muy blanco y muy limpio. Y totalmente vacíos.

Diseño y patronaje: Varios ordenadores comparten una gran mesa repleta de muestras de tejido, bocetos de posibles peluches a fabricar y material de promoción de los mismos (etiquetas, cajas, etc...). Hay una diana con un peluche repleto de dardos al que le han puesto la cara del Sr. Matsumoto, lo que hace intuir que el buen hombre no suele pasar mucho por aquí.

El Chulo del Purito-fino se encuentra en la puerta de esta estancia, mirando atentamente hacia el pasillo. Él no patrulla, se limita a sopesar tranquilamente su puro en los labios mientras observa. No utiliza los sensores de calor y movimiento porque prefiere utilizar su instinto. Lo único que le cautiva más que sus puritos es una buena mujer, así que se queda de piedra si se cruza de cerca con una de nuestras chicas. Pierde un tiempo precioso lanzando algún piropo obsceno, antes de entender que su misión es capturarlas y entonces desenfunda su pistola. En fin, que es fácil seducirle, al menos de buenas a primeras.

La Sala de Muestras

Aquí hay montones de cajas y materiales donde se acumulan prototipos de viejos peluches y todo tipo de tejidos, material de mercería, materiales de relleno, hilo, etc... Como ya hemos adelantado la salida más viable para nuestros PR se encuentra aquí, bajo una trampilla bastante visible. Tiene una placa con una flecha amarilla

fosforescente apuntando hacia el subsuelo, así que no debería pasar inadvertida para cualquiera que se asome.

NOTA IMPORTANTE SOBRE LA SALIDA HACIA EL TÚNEL DE MANTENIMIENTO:

Hay varias maneras de que las chicas descubran esta manera de escapar. La más peliculera es entrar en contacto con Gamelia para que su ordenador central haga unas mediciones utilizando sus sensores orográficos y les indique las características precisas de su entorno inmediato. Esto queda bien si tu grupo ha utilizado este tipo de argumentos de ciencia ficción durante la serie. Gamelia tarda unos minutos pero finalmente ofrece un plano bastante preciso en los visores de las chicas, marcando las salidas y sugiriendo precisamente el túnel de mantenimiento como mejor opción para escapar. La otra opción (más lógica e inmediata) es que le pregunten al Sr. Matsumoto sobre alguna salida oculta o alternativa. Al principio duda, pero instantes después recuerda el túnel de mantenimiento. Les puede indicar donde está la trampilla si se muestran compasivas con él y su amiguita Sumiko.

Almacén y sala de carga: Son dos estancias separadas pero ligadas en su función. El almacén es una amplia sala donde se almacenan las cajas por pedidos y destinos. Montones de cajas impresas con colores chillones y peluches sonrientes esperan sobre palés perfectamente ordenados para ser cargados en su momento.

La sala de carga es la más amplia de todas. Tiene una entrada para camiones y furgonetas (la empresa utiliza una furgoneta de las grandes, fucsia y con grandes letras –Blandito S.A.–.) Varios palés dispuestos para las próximas entregas esperan tras la furgoneta. Una gran mesa está dispuesta con todo lo necesario para cerrar las cajas

y etiquetarlas. Junto a la puerta de camiones está la entrada de trabajadores y una máquina para fichar.

El Jefe y El Rubio patrullan esta sala amplia. Si El Jefe ve que las armas son un impedimento, se dedica a negociar sibilantemente prometiendo un trato justo y humanitario a las alienígenas si sueltan al humano. Sólo él tiene contacto directo con la central de la N.S.A. que se mantiene alerta de las noticias que les puedan comunicar sobre las alienígenas. El Rubio no pronuncia una sola palabra, se limita a observar mostrando una sonrisa perfecta cuando descubre al enemigo. Un instante después desenfundada y apunta, esperando órdenes de El Jefe para disparar.

Sala de reuniones con clientes (show room): No es habitual que los clientes vengan directamente a la fábrica porque suelen pedir el material a partir de un catálogo; no obstante en las operaciones importantes ciertos clientes desean ver el material de primera mano y comprobar la calidad del producto. Para esto sirve la sala de reuniones, un lugar donde se expone la mejor cara del producto "Blandito S.A.". Muestras de peluches del pasado, actuales y prototipos futuros reposan en estanterías y vitrinas. Catálogos minuciosamente ordenados esperan sobre una mesa circular de cristal bajo la que hay una cantidad ingente de peluches. Hay un equipo de música muy discreto y un proyector que enfoca hacia una pantalla (un vídeo digital es expuesto a los recién llegados, donde puede verse todo el proceso de producción de un peluche, desde su diseño hasta el momento que llega a la tienda). También hay una lujosa máquina de café y una nevera con refrescos y bebidas varias de gran calidad.

Nave de costura: Dos hileras de máquinas de coser especiales dominan la gran estancia rectangular. Sobre las

mismas cuelgan unos monótonos fluorescentes industriales. Cerca de la puerta que da al almacén hay varias cajas abiertas donde las trabajadoras/es depositan los peluches finalizados en espera de su embalado final. Cerca de aquí hay un par de máquinas de vending, una de bebidas calientes y otra de bebidas frías y chucherías. En el otro extremo, la sala hace una "L" y crea una subestancia que sirve para almacenar el material base con el que se fabrican los peluches (relleno algodónado o sintético, diversos rollos de tejidos distintos, botones, cajas con ojos de plástico, naricitas, perlititas y brillantinas...).

El Obseso de la Pistola patrulla esta zona a lo John Wayne. Está bastante enfermo con el tema de disparar, así que más vale que sean prudentes si pasan cerca de él, porque primero dispara y luego piensa en avisar a su compañeros. Camina entre las máquinas de coser, murmurando amenazas y haciendo gestos que a él le parecen ágiles y sorprendivos. La verdad es que resulta bastante ridículo... hasta que te encañona a la cara con su revolver.

Camino a la azotea: Desde la sala de costura se accede a unas escaleras que permiten subir hasta una zona amplia de la azotea, donde no hay nada de interés a parte de una vieja caseta con herramientas antiguas y oxidadas. La nave queda a la misma altura que las colindantes y eso permite atravesar de un lado al otro de la manzana (TI de AGI o FOR) y luego descender desde una farola o tubería (TI de AGI, pero con algún penalizador, según tu justo criterio de Guía).

Aunque hemos sugerido en los textos la localización de los HDN, eso no quiere decir que siempre deban estar en el mismo sitio. Se han desplegado para averiguar dónde se han escondido las alienígenas y van patrullando diferentes zonas, utilizando sus sensores de calor y movimiento

(funcionan únicamente en un rango de 4 metros de diámetro). Todos ellos están comunicados a través de sofisticados gadgets y si uno da la alarma los demás acudirán, menos aquellos que vigilan las salidas que tienen órdenes concretas de no moverse de allí a menos que el jefe lo ordene. La cantidad de HDN que hay fuera de Blanditos S.A. queda a tu justo criterio, pero deben ser suficientes como para que los PR consideren una locura intentar abandonar el edificio por las salidas comunes.

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS VENTANAS:

Al tratarse de una nave industrial no tiene unas ventanas fácilmente accesibles. En realidad no hay ventanas en las paredes y la luz del día se aprovecha gracias a unas claraboyas del techo a las que resulta casi imposible acceder porque quedan a unos siete metros de altura. Para subrayar la sensación de asedio puedes describir a algún que otro helicóptero atravesando esas claraboyas, recortado en los nubarrones cargados de electricidad que tapizan el cielo.

LOS ENEMIGOS DE MIS ENEMIGOS SON MIS ENEMIGOS

Durante la escena anterior, haz que nuestras protas vivan su huida de forma intensa, paso a paso. Según las decisiones que tomen, su habilidad y la suerte que hace rodar los dados, pueden pasar dos cosas:

Que antes o después sean descubiertos por algún HDN que da la alarma (les basta una palabra, todos están conectados). Al instante estarán rodeados por todos los demás, que las amenazarán con las armas para que suelten al terrícola y se rindan. El Jefe comenzará a negociar un trato justo. Esto desemboca seguramente en una escena de acción, con nuestros PR intentando llegar a la Sala de Muestras y la trampilla que conduce al túnel auxiliar.

Que lo hagan tan bien que logren llegar al punto de escapada sin ser detectados.

Sea como sea, ocurre algo justo cuando están a punto de acceder a la trampilla, o en una situación especialmente complicada de la escaramuza contra los HDN.

Las luces y todo el instrumental eléctrico que hay por los alrededores comienza a fallar primero, y a volverse loco después. Pasa lo mismo con todo aquello que llevan las chicas y que funciona con energía ETrina. Las luces parpadean, incluso si estaban apagadas. Las máquinas de coser (son eléctricas) comienzan a funcionar a destiempo, al igual que las máquinas de café, el karaoke o el transpalet... algo muy extraño está pasando. **Exige una tirada de VOL a todos los PR. Los que la fallen pierden un punto de Ánimo.** Acompañando a este fenómeno, todos los presentes sienten que el vello (y el cabello) de su cuerpo se eriza debido a una elevada carga de electricidad estática. Los sensores de Sonoko no funcionan bien, pero entre fallo y fallo ofrecen algunas estadísticas y mediciones del entorno. Los datos indican una enorme concentración de energía eléctrica que va aumentando de intensidad. Todo parece indicar que en pocos segundos podría producirse algo parecido a un estallido eléctrico en toda la zona... ¡deben alejarse inmediatamente de allí! En caso de que los PR se muestren pasivos o bloqueados, la propia Gamelia puede comunicarse con Sonoko para sugerirle una huida rápida.

Los HDN se ponen muy nerviosos ante la descontrolada situación y, en caso de que no hayan descubierto aún a las chicas, se reunirán todos en el Almacén. Si alguien se fija en el cielo a través de las claraboyas –tarde o temprano lo harán– descubre que una serie de nubes azuladas

se acumulan extrañamente sobre la nave industrial. El resplandor de algunos relámpagos revela, de manera intermitente, que sobre esas nubes hay un objeto oscuro y circular que sobrevuela el cielo. Justo en la parte central de la nube, bajo el extraño O.V.N.I., parece estar generándose un vórtice de energía donde la nube se retuerce como un remolino que gira cada vez a mayor velocidad. Esto se pone muy feo... Nueva **tirada de VOL** y nueva pérdida de 1 Punto de Ánimo para los que la fallen.

Una vez advertidos de esta amenaza, los PR disponen de 4 turnos para salir del perímetro de la fábrica antes de que ocurra lo que todos están temiendo. Si los PR están cerca de la Sala de Muestras, es tiempo suficiente. Como baremo, ten en cuenta que atravesar una habitación para llegar a otra supone un turno, abrir una puerta cerrada o la trampilla supone otro turno y bajar por las escaleras de mano que van de la trampilla al túnel auxiliar también. Además, todos los PR que bajen por dichas escaleras deben superar una tirada de AGI o, en caso contrario, caen unos 3 metros y reciben 1 Punto de Daño.

Si, por como han ido las cosas, los PR están demasiado lejos de la trampilla, dales algo más de margen (5 turnos). Lo importante es que espabilen o sufrirán el ataque masivo que se está preparando. Los HDN responsabilizan a nuestras vulvis de la presencia de esta nave y se ponen aún más nerviosos, amenazando con disparar si no detienen lo que está ocurriendo. ¡Menuda tensión!

¡Pies para que os quiero!

Ofrece a cada PR su tiempo para que describa claramente lo que quiere hacer. Ten muy en cuenta que si están en presencia de los HDN éstos disparan en cuanto vean

que los PR tratan de huir; así que cualquier elección es arriesgada, en efecto. Si ya estaban cerca de las salida lo tienen más fácil y "solo" deben limitarse a abrir la trampilla y descender hacia el pasadizo de mantenimiento. Según se alejan de la zona de la fábrica, notan como disminuye la electricidad estática.

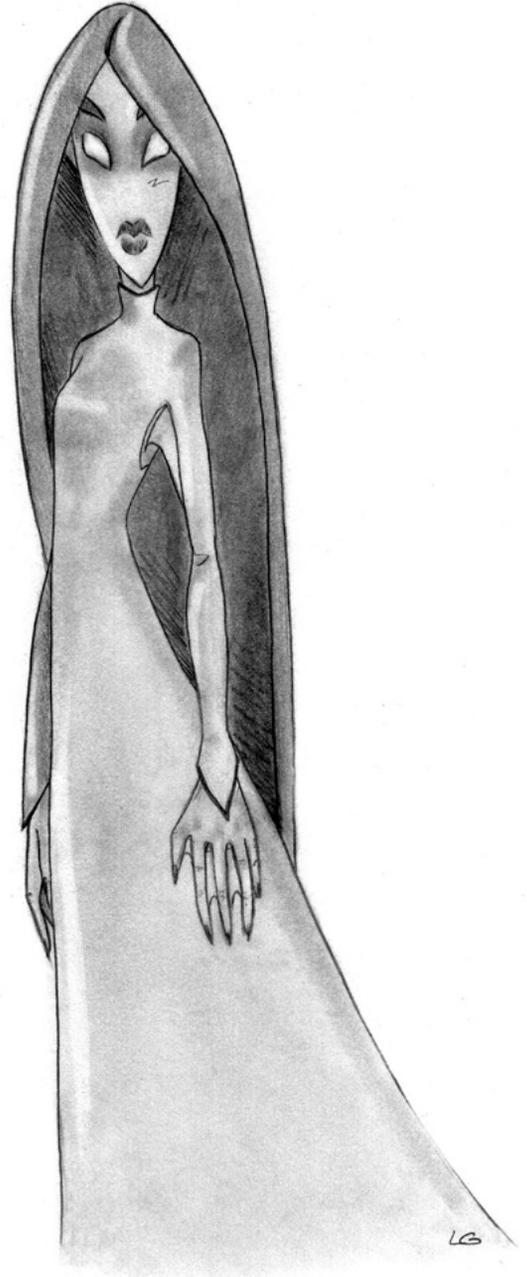
Unos segundos después se produce una explosión eléctrica en toda la fábrica, que ocasiona una friolera de 4 puntos de daño a todos los presentes. Se trata de una cantidad de Puntos de Daño más que suficiente para reducir a todos los que sigan allí a un amasijo chamuscado, aunque no debe ser suficiente, por si sola, para matarlos del todo, a menos que ya hubieran recibido una buena tunda por parte de los HDN. Recemos porque ningún PR llegue a morir aquí, pero si ocurre... pues así son las cosas. El objetivo del ataque era precisamente ese: eliminarles.

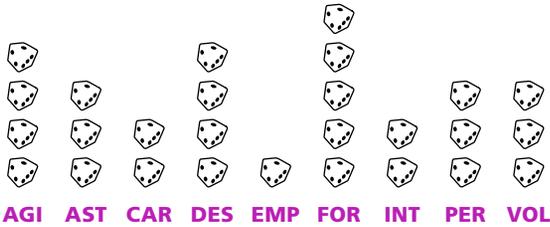
Instantes después, diez haces de luz descienden desde el O.V.N.I. hasta la azotea de la fábrica. Diez amébidas [Enlace hacia el apéndice para facilitar la comprensión] –nuestras nuevas invitadas al cotarro– han bajado a buscar posibles supervivientes, principalmente vulviánidas... Cinco de ellas se ocupan de acabar con los HDN supervivientes y las otras cinco se dedican a perseguir a las chicas. No utilizan localizadores sino que se concentran unos instantes, usando algo parecido a un sónar interno, con el que configuran una imagen mental de la localización de sus presas, así como la intensidad de sus impulsos eléctricos. Detectan la tensión en sus enemigas y eso las anima aún más a cazarlas. Va a dar lugar a una emocionante persecución a través del pasillo de mantenimiento.

Terribles amébidas

Si los Chacks habían llegado a caerte simpáticos, con estas chicas no debe pasar lo mismo. Vienen de muy mala leche por razones que podrás descubrir en el anexo 1 del final de este capítulo y no son, ni de lejos, tan cordiales como los pulpoides. En ese mismo anexo tienes una descripción física de las amébidas con el que aterrar a los PR en este primer encuentro. Representan a las auténticas enemigas peligrosas de esta temporada, las némesis de nuestros PR; son despiadadas y no tienen ningún interés en negociar. Su objetivo es simple y llanamente EXTERMINARLAS. Desde luego, pretenden capturar viva a alguna de ellas para obtener detalles sobre el planeta de origen de las vulviánidas para viajar hasta allí y aniquilar a “todas esas zorras de sangre caliente”. Saben que nuestras chicas malva están en la Tierra de paso, pero no les importa. No temen a los humanos y no se esconden a la hora de usar sus tácticas de ataque. Si hace falta destruirán todo aquello que se interponga entre ellas y la aniquilación de los “putones malva”, aunque ello suponga un conflicto interplanetario.

La primera vez que aparecen debes dejar muy claro que son enemigas terribles y despiadadas. De poco sirven las palabras. Están llenas de odio (y voltios), así que cuidado. Su primer ataque refleja toda esa rabia llena de violencia, aunque si las amébidas se encuentran con demasiados problemas se retirarán para volver en otro momento mucho mejor preparadas.





SAL	AGI	AST	CAR	DES	EMP	FOR	INT	PER	VOL
Ataque de rayos								+	+
Detectar Impulsos Eléctricos								+	
Escaramuza								+	+
Deslizarse (por techos, paredes y huecos imposibles)								+	+
Irritables								-	-

Energía Eléctrica: ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

Puntos Energía Eléctrica: A nivel de juego todas las Amébidas tienen 10 puntos de energía eléctrica. Pueden desprenderse de la misma lanzando rayos. Cada punto permite realizar una tirada de "Ataque de Rayos". Pueden recargar estos puntos a razón de 1 por cada turno que estén en contacto con una fuente de energía eléctrica. Cuando tienen pocos puntos de Energía Eléctrica (3 o menos), las Amébidas comienzan a tener los mismos penalizadores que los aplicables a las casillas de Ánimo bajo.

Detectar Impulsos Eléctricos: Todos los seres vivos (al menos los que protagonizan nuestra serie) emiten impulsos eléctricos, y las Amébidas pueden detectarlos. Su percepción es tan notable que son capaces de "rastrear" impulsos eléctricos a distancias extraplanetarias. En el caso de

la reina amébida, esta capacidad es casi cósmica. Y no solo pueden detectar impulsos, sino que pueden reconocer a qué criatura pertenecen, siempre y cuando la hayan conocido. Por ejemplo, a las pocas horas de estar en la Tierra, las Amébidas ya saben catalogar el tipo de impulso que define a un ser humano. Poco a poco aprenderán a distinguir entre el impulso que define a ambos sexos, edades o caracteres. Aunque esto suena muy complicado, a nivel de juego es tan sencillo como verlo.

Irritables: Ya lo hemos repetido en varias ocasiones. Las Amébidas vienen de muy mala leche. Es fácil "calentarlas" y hacerles perder el control. Basta con algún inocente insulto o burla para que deban realizar una TI de VOL (con un penalizador de -2 debido a este Acento negativo). Si no la superan, deberán añadir a su tirada un Dado Funesto adicional el resto de la escena.

Éxitos Tirada Ataque	1	2	3	4	5
Ataque de rayos	2	2	3	4	4

UNA PERSECUCIÓN ELECTRIZANTE

El túnel de mantenimiento tiene paredes de 2,5 x 2,5 metros y a un lado acumula tubos y cables de todo tipo que se van distribuyendo energía, agua, etc., por las diferentes fábricas del polígono. El pasillo tiene una longitud de 300 metros que desemboca en una sala mucho más amplia. Te proponemos resolver este primer tramo mediante un reto de AGI, ya que los PR querrán escapar a toda costa de las amébidas. Al menos deberían hacerlo en cuanto vean la mala leche que gastan y lo bien organizadas que están. Enfrentarse a ellas cara a cara es una opción válida, pero debes dejar claro que hay más amébidas arriba y si se entretienen mucho, las cinco que se han quedado arriba bajarán para echar una mano a sus compañeras.

Para resolver esta huida hemos planteado un **reto colaborativo de AGI**, en el que el PR con mayor AGI lleva la voz cantante. Recuerda que en un reto colaborativo, el PR con mayor puntuación en el rasgo a utilizar debe realizar la tirada. En caso de superarla, además de acumular 1 éxito, permite que todos los demás realicen tiradas sobre la misma Aptitud y que puedan añadir sus éxitos al total. Consulta la página 18 del Episodio 1 para más información sobre los retos Colaborativos.

Reto AGI

5 intentos

10 éxitos

5 seg.

Si se da el caso de que no obtengan ningún éxito en uno de los intentos, lanza 1D6-1 El número resultante te indica cuantas de las amébidas perseguidoras pueden disparar/lanzar rayos contra el grupo. Para saber a quien han dado exactamente, pide una tirada de Iniciativa (1d6 + AGI); aquellos que saquen menor resultado son los que reciben los estimulantes chispazos (un rayo para cada uno, empezando por el que haya sacado la tirada más

baja). Las amébidas pueden moverse en la oscuridad gracias su sonar, pueden adherirse a cualquier superficie y avanzan endiabladamente deprisa hacia nuestros PR usando sus capacidades de ataque (ver apéndice de este mismo capítulo). La escena debería recordar a películas del tipo Alien, donde los protagonistas huyen por un pasillo que parece no acabarse nunca con el enemigo pisándole los talones. Esto se repite tantas veces como el PR falle su intento de conseguir los 10 éxitos lo antes posible. Si no consigue acumular 10 éxitos en los 5 intentos... las amébidas saltan sobre ellos y deberán combatir.

Afortunadamente, en cuanto acumulen los 10 éxitos, conseguirán zafarse de las amébidas, que abandonan su persecución. Han llegado al final del pasillo, a una sala amplia desde la que nacen nuevos pasillos hacia otras zonas del polígono industrial. En esa misma sala se distingue con claridad una verja –cerrada, eso sí– que deben forzar (la TI puede variar en función de como la quieran forzar) para salir al exterior, a una zona boscosa. Desde allí es fácil retomar el camino hacia el ryokan.

INQUIETANTE LLAMADA

Justo cuando nuestros PR han encontrado un lugar seguro para recuperarse y comentar lo sucedido, Kentaro recibe una llamada de Aya (si esto no es posible por alguna razón, la llamada la recibe una de las chicas, pues sus comunicadores permiten recibir llamadas). Aya, muy asustada, comunica que algo muy chungo está pasando en los alrededores de Villa Sake. Primero parecían unos nubarrones de tormenta pero poco a poco han aparecido unos platillos volantes cromados que no cesan de lanzar descargas terribles sobre el Ryokan. También han divisado varios haces de luz y extrañas siluetas en el bosque. En ese momento Yaya Sake arrebató el teléfono a Aya:



—Kentaro, escúchame bien. Esto se pone muy feo. Alguien quiere acabar con tus novietas malva y creo que van en serio. Tenemos que irnos de aquí pitando y a vosotros ni se os ocurra pasaros por aquí. Nos vemos en... mmmm... es posible que nos estén escuchando... atien-de Kentaro... nos vemos allí donde Aya aprende sus artes, ¿me has entendido?...—

No debería haber problema para que Kentaro entienda que el lugar de reunión es el estudio caligráfico del sensei Nakagami, ubicado en el otro extremo de Takayama, en una zona antigua pero bien comunicada por carretera. Deben hacerse con un coche o aligerar el paso. De camino pueden comprobar como el cielo sobre la ciudad comienza a adquirir el tono amenazante que ya les resulta familiar. A lo lejos, en la meseta donde se encuentra villa Sake y el Ryokan puede verse una inusual actividad lumínica, como si cayeran constantemente rayos sobre la ladera. Y si miran fijamente al cielo se dan cuenta de que ominosas sombras ovoidales pueden distinguirse entre las nubes. A estas horas de la madrugada la mayoría de la población duerme y solo una pequeña parte de los habitantes de Takayama están percibiendo estos extraños sucesos. Aún así, es evidente que la policía y los bomberos comienzan a movilizarse por la población, la mayoría camino a la meseta donde está Villa Sake.

LA ESCUELA DE ARTES CALIGRÁFICAS DEL SENSEI NAKAGAMI

Se trata de un gran caserón de estilo clásico japonés, con un jardín zen en su exterior, protegido por un muro de metro y medio de alto. Unas escaleras presididas por dos dragones –aparentemente– de jade que conducen hasta la entrada de la escuela. Una puerta con ostentosas tallas de criaturas antiguas permanece cerrada bajo un rótulo

que muestra el kanji de los Nakagami. Bajo este kanji hay una talla con el menuki (emblema) de la familia, un pincel que traza tres líneas.

Como es de esperar, el sensei duerme a estas horas y tienen que despertarle utilizando las campanillas que hay junto a la puerta. Extrañado y enfundado en un batín de seda rojo con el emblema de la familia abre la puerta. Parece que Aya y Yaya Sake no han llegado, pero el sensei tiene una memoria de elefante y reconoce a Kentaro como el nietecito de su amiga Sake. También advierte que las acompañantes del chico son ciertamente extrañas, aunque con la escasa luz de la noche no percibe con claridad su piel malva.

Al descubrir que ocurre algo preocupante les permite pasar y les acompaña hasta el tatami de la escuela (¿un tatami para una escuela de caligrafía?). Varias mesas pequeñas se acumulan junto a una pared, cada una con sus propios materiales para el arte caligráfico. Delgadas hojas cubiertas de hermosos kanjis cuelgan de pequeñas pinzas en el otro extremo de la sala. Una imponente escultura de madera, aparentemente muy antigua, reposa sobre un altar, en el extremo opuesto de los grandes ventanales que permiten ver el extraño cielo sobre la ciudad. Dicha escultura tiene cuerpo de hombre pero cabeza de pájaro. Tiene cuatro brazos y cada uno sostiene un pincel diferente. Varillas de incienso usadas se acumulan a sus pies.

El sensei descubre entonces lo que ocurre en el cielo y su rostro se torna grave, ignorando a los recién llegados. Unos leves golpecitos le sacarán de su ensimismamiento. Parecen provenir de una puerta lateral de la sala del tatami. Son Yaya Sake y Aya. En lugar de llevar su atuendo

ninja, la Yaya lleva un vestido tradicional que Kentaro no había visto antes. En su cinturón luce el menuki de la familia Sake. Saluda con una reverencia grave a Nakagami y pide permiso para entrar. Aya lleva unos tejanos y unas zapatillas de deporte, pero conserva la parte de arriba del pijama, lo que le da un aspecto muy sexy. No lleva sujetador y sus juveniles pechos se reconocen con facilidad. El pijama es poco más que un top y lleva un bonito estampado de corazones; aunque esto es algo que seguramente solo interesa a Kentaro, ahora mismo.

Yaya Sake abraza a su nieto y comprueba que todas las chicas están bien. Si alguien está herido ruega a Nakagami que traiga material de curas. Si alguien pregunta por Pochu, Aya y Sake ponen un semblante compungido. Por alguna extraña razón, Pochu corrió hacia el Ryokan en pleno ataque de las alienígenas hostiles. Intentaron impedirlo pero se puso muy cabezón y acabó por escabullirse. Un rato después le vieron aparecer, corriendo como un loco, de retorno a Villa Sake, con algo en la boca. Y antes de que pudiesen celebrarlo, un haz de luz cayó sobre él y comenzó a succionarle rápidamente hacia el cielo. Entonces gritó el nombre de Midori (su nombre auténtico) y lo que llevaba en la boca cayó al suelo. Yaya Sake pudo recuperarlo antes de que Aya y ella decidieran irse con la furgoneta hacia la ciudad. Era una pequeña muñeca, la que la Dama Vilsia entregó a Midori poco antes de partir...

Esto debería entristecer mucho a nuestras chicas. Pide **tiradas de VOL**, y resta 2 punto de Ánimo a todos aquellos que la fallen. Pese a esta fatídica noticia, la actitud de Pochu hacia la muñeca debe despertar el interés de los PR por la muñeca. Tienes más información sobre el sig-

nificado oculto de este juguete en el apéndice 2 de este episodio.

Tras las primeras explicaciones, Yaya Sake mira a Nakagami y dice:

—*“Al final ha resultado cierto, pequeño ruiseñor.”*—

Nakagami abre mucho los ojos, como si algo le tocara muy adentro en sus recuerdos. Yaya Sake enciende las luces del taller y señala hacia las vulvis, evidenciando su piel malva, sus cabellos extraños y su belleza sobrenatural. Nakagami parece ciertamente sorprendido durante unos instantes y finalmente adquiere un semblante grave mientras devuelve la mirada a Yaya Sake.

ASÍ QUE LA PROFECÍA ERA CIERTA, PEQUEÑA GHEISA...

Esa será la frase con la que el sensei deja claro que Yaya Sake y él se conocían previamente y habían hablado de ciertos temas “ocultos” en el pasado. ¿Una profecía?. Eso parece y están dispuestos a explicarla. El propio Nakagami lo hace, con voz serena:

—*En Takayama ha habido muchas familias que han resultado relevantes para la historia de la región debido a sus gestas, pero tres de ellas destacaron siempre por su nobleza y lealtad hacia su pueblo: los Makuda, los Sake y los Nakagami.*—

—*Posiblemente la historia de la familia Sake ya os suene; siempre han destacado por defender fielmente a nuestros gobernantes más justos, con lo que eran a su vez defensores de todo el pueblo. Los Nakagami, mi linaje, siempre hemos sido guerreros y filósofos, así como*

grandes estrategas. Nuestros pinceles han dibujado las líneas de nuestros imperios. Y la tercera familia, los Makuda, se encargaba de ver más allá de lo que los ojos humanos podían ver. Eran disciplinados sacerdotes y gentes místicas que entendían a la perfección el lenguaje de los ocho millones de dioses. Ellos alimentaban nuestra fe y actuaban de intermediarios entre el pueblo y la voluntad de los kami. Fue precisamente un sacerdote Makuda quien escribió la profecía, según él, dictada por los kami.—

En ese momento, el sensei se levanta para acercarse a un pequeño mueble donde reposan varios pergaminos de tela sobre los que están escritos preciosos kanjis. Los cede a Yaya Sake, la cual procede a leerlos de manera pausada y dramática:

—*El día llegará cuando lleguen los dioses de otros mundos. Ellos traerán la envidia, el odio y las sombras, cabalgando sobre dragones de plata. Deberemos entonces pactar una alianza con una tercera fuerza de seres también desconocidos que representan la única salvación. Estos seres parecerán nuestros hermanos, aunque conservarán algún rasgo delator, que revelará su naturaleza elevada y sobrenatural. La alianza entre estos seres y los hombres podría llegar a hacer frente a los dioses exteriores, pero es vital que el odio que porta el enemigo sea contrarrestado con un sacrificio de amor que sobrepase todas las expectativas. Sólo así logrará reestablecerse el equilibrio cósmico.*—

Yaya Sake mirará a los presentes y explica que el que escribió esta profecía siempre fue considerado un loco. La sangre del linaje Makuda se había contaminado demasiado por el opio y el incesto, así que nadie le hizo

demasiado caso. Pero por si las moscas siempre hubo una tríada de miembros de cada familia que, en cada generación, mantenían y pasaban esta profecía a las generaciones futuras. Así lo íban a hacer ellos también, sobretodo desde que murió la última de los Makuda, la Sra. Chikako. Pero, al parecer, ha resultado que la profecía no eran meros desvaríos de un fumador de opio.

Para Sake y Nakagami está claro que nuestras vulvis representan a esos seres que aparecen en el momento indicado para hacer una alianza con los humanos. En cuanto al acto de amor... hay dudas. Yaya Sake y Nakagami miran cada uno hacia un lado aparentemente avergonzados. Si alguien observa a Aya también advierte su turbación. Y como guía sería estupendo que pidieras a Naraku una tirada (oculta a los demás) de VOL, para determinar cómo le afecta la posibilidad de que sus sentimientos puedan tener algo que ver con todo esto. De momento tendrás que esperar un poco para descifrar este enigma...

LA ALIANZA

Yaya Sake sacará a relucir la necesidad de que nadie vuelva a Villa Sake ni al Ryokan bajo ningún pretexto. Por desgracia la nave de nuestras chicas seguramente estará por allí y a menos que la hayan escondido está expuesta a la ira de las amébidas. Sake admitirá que quizá habría que intentar recuperarla... pero en otro momento. Pedirá con amabilidad permiso al sensei para quedarse en su taller y él accederá de buen grado. Por unas horas se dedicarán a descansar, no sin antes activar la alianza.

El sensei pedirá que todos se arrodillen frente a la escultura de los cuatro brazos mientras él comienza un baile pausado y de gráciles movimientos. Yaya Sake se



anudará en el cabello el menuki de los Sake y entregará a Kentaro una bolsa con su traje ancestral y su Hoja Akagase. Le pedirá que ponga la katana en el tatami frente a él. El sensei susurrará algo en japonés antiguo mientras Sake traduce:

—Oh, sagrada forma, suma de nuestras esperanzas y guardiana de las sombras, has cumplido bien tu trabajo. Ahora es nuestra misión relevarte en la lucha. Descansa y siente nuestro deseo, nuestra resolución, nuestra luz...

El sensei cogerá un pincel de una de las manos de la escultura y comenzará a trazar formas invisibles en el aire. En ese momento todos los presentes deben realizar una **tirada de EMP** (a excepción de aquellos que no se crean ni por asomo esto de la profecía). Por cada uno que la supere aparece un kanji con su nombre japonés (para las vulvis aparecen también sus nombres japos). Las heridas de los que hayan superado la tirada sanarán de inmediato y además habrán ganado una fuerte protección frente al ataque más mortífero de sus enemigas: las descargas de energía. A partir de ahora estos protagonistas recibirán la mitad del daño del que correspondería al ser atacados con electricidad, redondeando hacia abajo.

Mientras los kanjis sobrenaturales comienzan a desvanecerse, el sensei mirará a los presentes y susurrará:

—*Vamos a necesitar a mis discípulos si queréis recuperar vuestra nave, descansad mientras los reuno.*—

CONCLUYENDO EL EPISODIO

Si no deciden emprender un plan suicida, pasarán la noche recuperándose en la Escuela del Sensei Nakagami intentando poner algo de orden en los sucesos que acababan de ocurrir. La situación que se les presenta, profetizada hace mucho, no es nada sencilla de resolver. Ya han visto lo terribles que son las amébidas así que será mejor que vayan pensando qué van a hacer a partir de ahora ya que lo que es seguro es que sus archienemigas no se van a ir del planeta hasta lograr su objetivo.

Esa noche que pasan en la escuela es también buen momento para que se ocupen de la muñeca y del mensaje que oculta (tienes toda la descripción en el Apéndice 2). Acabar la sesión leyendo el mensaje sería un broche perfecto para cerrar este episodio a la espera del capítulo final de la temporada.

También es el momento de dar a los PR los puntos de avance que creas oportunos dependiendo de lo bien que hayan resuelto todos los conflictos de este episodio, pero como siempre una cifra aproximada sería entre 3 y 6. Llegados a este punto, como Guía deberías revisar en qué estado están los PR, cuantos Acentos tienen y a qué nivel y cómo de reparada se encuentra Gamelia. El próximo episodio, el octavo, es el cierre de la primera temporada y en él se juegan mucho más que su propia vida. Grandes conflictos y combates tendrán lugar y conocer cómo están ahora tus Protagonistas te ayudará a ajustar las escenas que están por venir.

APÉNDICE 1. SOBRE LAS amébidas

La pregunta que más urge responder es: ¿Por qué quieren destruir estas hostiles alienígenas a nuestras chicas malva?. La razón es tan simple como la que ha motivado tantas miles de disputas en el universo: los celos.

Tras el incidente en el planeta de los Chack, las vulvis pasaron por varios planetas de la misma galaxia sin demasiado éxito, así que decidieron avanzar hacia la siguiente galaxia que planteaba buenas posibilidades biológicas. Entraron en hibernación y unos meses después Gamelia las despertó para anunciarles que estaban entrando en la atmósfera de un planeta que resultaba adecuado para los organismos basados en el carbono. El planeta tenía un color verdeazulado y pronto mostró su semblante frío, alternando entre los ambientes eminentemente acuáticos a las amplias extensiones yermas de hielo. La atmósfera era inclemente, repleta de rayos y tormentas de viento. Gamellia anunció la presencia de varias ciudades construidas directamente sobre el hielo y las chicas decidieron aproximarse a la más grande ellas, una maravilla que parecía hecha de cristal y escarcha, donde relampagueaban extrañas luces en las avenidas.

Tras la sorpresa inicial, fueron acogidas por el gobierno de dicha ciudad y presentadas ante el rey y la reina. Aquella era la raza de los amébidos, vivían tanto en el agua como sobre los hielos. Su aspecto era pálido y cartilaginoso, algo parecido a una sepia pero antropomórfico. Los machos y las hembras se diferenciaban con suma facilidad porque ellas tenían senos y algo parecido a unas faldas que formaban parte de su propia piel, parecido a un largo cabello blanco. Los hombres carecían de este adorno y mostraban un miembro juguetón aunque de proporciones más razonables que los de los

Chack-chack. Pero lo más sorprendente es que machos y hembras parecían disfrutar de un estatus equivalente. Hasta el punto de que el rey parecía tener tanta postedad como la reina para cualquier cosa. Algo que en Vulvia solo había pasado en una era muy antigua, casi mítica. Pese a ello, las chicas malva procuraron asimilarlo.

Unas noches después de la llegada de nuestras chicas al planeta gélido, el rey las convocó en privado y se ofreció a servir de sujeto de pruebas para sus experimentos de compatibilidad genética. Sin pensar ni por un momento que un macho pudiera servir para más que pasar un buen rato, y mucho menos sin comprender el alcance de la infidelidad que suponía hacia la reina, las Vulviánidas aceptaron. Una espectacular sesión de sexo interplanetario dejó sumamente fascinado al soberano. La discreción del rey durante los siguientes días supuso que nadie se enterara de lo ocurrido, especialmente la reina. Pero todo cambió unas jornadas después, durante un multitudinario festejo del pueblo amébido; el rey anunció que había mandado construir la más preciosa de las tallas en honor a este día señalado. En la plaza mayor de la ciudad se había dispuesto un enorme paño que escondía la obra escultural, de más de veinte metros de alto. El rey dio un emocionado discurso sobre el futuro y el destino de su raza mientras que entre los presentes comenzaba a evidenciarse cierto nerviosismo. Las palabras del rey hablaban de un cambio de rumbo, de una señal divina.

En ese momento dio la orden para que descubrieran la obra y... el grito que profirió la reina amébida aún resuena en los tímpanos de nuestras chicas. La enorme talla, en forma fál... de columna esculpida con relieves, mostraba a machos amébidos copulando con mujeres

Vulviánidas en una extasiada orgía y en la cúspide de la columna, el rey fornicando con nuestras chicas (y con un miembro algo exagerado, para ser sinceros). El rey interrumpió el grito de su esposa y explicó que la llegada de las vulviánidas era un gesto cósmico imposible de rechazar. Las mujeres malva serían la inspiración y las musas para el placer de los machos. Un mundo con machos felices sería un mundo más próspero. Las hembras amébidas seguirían teniendo un papel relevante como madres y compañeras. El color pálido de la reina comenzó a tornarse azulado y luego cambió hacia un verde venenoso. Inflamando su cuerpo en actitud hostil, mientras miles de chispas comenzaban a brotar a su alrededor gritó:

—¿¡¡¡Me está diciendo que a partir de ahora soy una maldita criaducha mientras te tiras a estas zorras de vagina caliente!!!?... ¡¡¡ESO NO OCURRIRÁ JAMÁS!!!—

Los soldados del rey no pudieron hacer nada ante la airada oleada de descargas eléctricas de la reina. Las viviendas de su majestad también se sumaron a la trifulca y pronto aquello se convirtió en una batalla campal de sexos en mitad de la ciudad más próspera de aquel planeta. Por suerte, Sonoko reaccionó a tiempo y dio aviso a Gamelia. Nuestras protas comenzaron a trepar por la polémica columna, mientras esquivaban los relámpagos y las astillas de hielo. Lograron llegar a lo alto justo en el momento en que Gamelia las recogía y la columna caía destrozada sobre la plaza, en mitad de aquella masacre. Sonoko demostró que podía volar aún más rápido que cuando huyeron del planeta Chack.

¿QUÉ OCURRIÓ DESPUÉS?

La batalla entre machos y hembras amébidos prosiguió y, al igual que en Vulvia, las hembras salieron victoriosas.

Humillada como la que más, la reina amébida encerró a su esposo en una torre de hielo y le prometió que le traería los coñitos malva de sus adoradas musas... pero fríos como la muerte. Lo juró por lo más sagrado y comenzó a planear la persecución de las vulviánidas.

Precisamente en este capítulo las amébidas llegan a la Tierra. Los poderes mentales de estas alienígenas les permiten concentrarse para detectar la presencia de nuestras chicas. No es un método perfecto y requiere horas de concentración y aún así los datos obtenidos son confusos. Finalmente la reina amébida localizó la presencia de las vulvis en el Ryokan. Diez naves amébidas, auténticos platillos volantes cromados en plata, donde no se adivina resquicio alguno hasta que se abren ciertas puertas, descendieron hasta el lugar. De camino hacia el Ryokan, las expertas de la reina interceptaron un mensaje encriptado (de manera rudimentaria) de los terrícolas. Eran las transmisiones de la N.S.A., vía satélite, que alertaba de la presencia de unas alienígenas en cierta fábrica de peluches. La reina dio órdenes para que cinco naves fueran hacia la base de las vulvis (el ryokan) y otras cinco se dirigieran hacia la fuente de la transmisión.

Y lo demás ya lo conoces. Bueno, no todo. Detrás de la luna, la reina amébida comanda un millar de naves amébidas, entre la que destaca la titánica nave nodriza de quince kilómetros de diámetro. En su trono de hielo se concentra para no perder el rastro de las "zorras calientes", pero la tensión le impide localizarlas con claridad. Ha perdido su rastro justo tras la gran descarga de la nave en la fábrica y necesita descansar antes de poder concentrarse de nuevo. Así que nuestras chicas sólo disponen de unas horas antes de que la reina averigüe que están en el taller del sensei Nakagami...

MORFOLOGÍA amébida

Aunque su forma es antropomórfica, son muchas las diferencias entre esta raza anfibia y la humana y vulviánida. Disponen de un cerebro muy desarrollado, con capacidades sorprendentes, como la manipulación de los campos eléctricos, la telepatía, la percepción extrasensorial, etc. Su cuerpo es algo parecido a un inmenso cartílago de una pieza, que cobra la forma femenina (hablamos de las hembras, que los hombres no aparecen en esta historia) como si la hubiesen hecho a partir de un molde. Tienen un endoesqueleto, pero muy distinto al nuestro, que les permite ser sumamente flexibles. Todas parecen llevar una falda, pero en realidad es la parte inferior de su cuerpo. Si mirásemos por debajo de la misma, descubriríamos que es maciza y que bajo ella no hay piernas sino el mismo cartílago. De esta manera se desplazan, con un movimiento peristáltico en la base de su cola, de manera similar a como lo hace un caracol. Sus órganos sexuales se encuentran en el trasero, disimulados en uno de los pliegues que tiene “la falda”. Se trata de una vagina fría, que también sirve para expulsar los excrementos pero que se mantiene pulcra y limpia gracias a un fluido frío que de vez en cuando expulsan a chorro.

Las amébidas tienen manos muy parecidas a las de los humanos, con largas uñas para comer pescado y membranas entre los dedos. El fluido vital de su cuerpo es una especie de linfa incolora. Paralelamente a sus sistema circulatorio tienen un sistema nervioso que hace palidecer al humano, con el cual son capaces de manipular la electricidad, acumularla, etc. Esta electricidad de sus cuerpos es tan necesaria como su sangre y sin ella mueren en escasos minutos, así que cuando una amébida necesita energía, recurre a fuentes externas para recargarse.

La tecnología amébida también utiliza la electricidad. Todo funciona con baterías eléctricas. Sus armas son simples lanzadores de descargas que permiten acumular más o menos energía, según la calidad y la capacidad de daño del arma. Una pistola corriente acumula 5 de estos puntos de energía. Puede recargarse con una nueva batería. El daño se aplica igual que cuando una amébida lanza rayos directamente. ¿Se les ocurre a los PR algún tipo de bomba electromagnética que anule las capacidades eléctricas de las amébidas? Pues no sería mala idea. Para no complicar las cosas, puedes hacer que en ese caso las reservas de energía eléctrica (sea en las pistolas o la que almacenan en su propio cuerpo) se vea gravemente mermada. Las pistolas solo acumularán 2 puntos eléctricos y sus cuerpos solo podrán acumular 4 puntos, antes de necesitar recargarse. Esto durará durante el resto de la escena de acción.

TERRIBLES OBJETIVOS

Lo tienen muy claro: quieren exterminar a nuestras chicas. Les interesa apresar a alguna de ellas con vida para sacarle información sobre su planeta de origen. El odio de las amébidas es tal que pretenden destruir hasta la última de las “zorras malva” del universo. En pocas horas la reina volverá a localizar a nuestras protas y será el momento para la invasión del planeta Tierra y la devastación total. Estas últimas horas son precisamente lo que nos queda de serie.

APÉNDICE 2. EL SECRETO DE LA MUÑECA.

Sí, así es, la muñeca tiene un gran valor e importancia para nuestras chicas porque puede revelar grandes secretos que les incumben a todas, pero sobretodo a Midori.

Si realizan una exploración superficial, o incluso si desmontan la muñeca en sus diferentes piezas, no encontrarán nada más allá de sus aparentes materiales: tela, madera, pintura y relleno de algodón. El secreto está escondido de manera más sutil e inocente. El vestido tiene un doble forro y en mitad del mismo hay una carta breve pero reveladora, escrita del puño y letra de la madre de Midori.

¿Y por qué Pochu conocía la importancia de la muñeca?... es una larga historia que podría resumirse así: Pochu, en el pasado, fue un emisario secreto con la misión de hacer llegar esa muñeca a Midori en la corte. Consiguió llegar y ponerse en contacto con la Dama Vilsia, a la que entregó la muñeca jurando que cuando Midori fuese mayor de edad se la entregaría.

La Dama Vilsia se comprometió a ello. Lamentablemente, Pochu fue descubierto al tratar de salir de la corte de Medizia y capturado. Fue entregado a Vidahary y sus Hermanas Ardientes. Nadie debía descubrir la existencia de ese macho, ya que por aquellos días Pochu no era el despojo masculino que es hoy, sino un macho inteligente, valiente y entregado. Fue castigado por ello y reducido a ser lo que es hoy o al menos lo que era hasta hace poco. Muchas preguntas resueltas y otras nuevas que aparecen, ¿verdad?. Así es, la diversión no ha hecho más que comenzar.

NOTA DE LA MUÑECA

Mi princesita, vida mía... Tanto que contarte y tan poco espacio; tan poco tiempo... Si de veras La Gran Llama guía los designios de mi corazón, algún día, cuando seas ya toda una mujer, encontrarás esta carta. No puedo dejarla en cualquier sitio porque son muchas nuestras enemigas, así que permanecerá oculta en Zara, tu muñequita preferida. Ella, que ha sido tu fiel amiga durante tanto tiempo, te revelará la verdad en su momento. Siempre hay que confiar en los buenos amigos.

No sé qué harán los años conmigo y mi memoria, pero tengo fe en que las que me han sido fieles cuidarán de ti, incluso con la dificultad que eso conllevará. Mi deseo es que la ignorancia te proteja, hasta el día indicado. El día de hoy...

Presta atención, mi vida: el nombre de tu madre es Layla. Mi nombre. Hasta hoy he sido la 43ª Emperatriz de Urbina, Soberana de todas las Hembras de Vulvia. La sangre de Urbina fluye por mis venas (y por las tuyas) como siempre ha sido costumbre para el cargo. Debería gobernar 60 años, pero una sombra se cierne sobre mi cuando apenas llevo unas semanas en el trono. Alguien ha descubierto mi secreto, mi alianza con los Hombres Libres. Los machos que conoces son sólo un despojo de lo que fueron, una imagen pervertida a nuestra conveniencia. Eran nuestros compañeros. Una guerra cruel y sin sentido en los albores de nuestra historia ha convertido un error en un dogma. Una vez los conoces te das cuenta de que sin Ellos somos seres incompletos, artificiales, antinaturales.

Tú, vida mía, eres un tesoro: eres hija de una Hembra y un Macho que te engendraron a partir de su amor

verdadero. Tu padre es un ser inteligente y sensible. Su voluntad y sufrimiento me han llevado a arriesgarlo todo por estar junto a él, por apoyar a los suyos en una causa que a todas luces parece imposible: conseguir que Hembras y Machos vuelvan a vivir en armonía, en igualdad de oportunidades y, en un utópico futuro, en la misma proporción numérica, tal y como la naturaleza designa, por mucho que algunas traten de ignorarla.

No me queda más tiempo ni espacio, cariño, así que atiende: acude sin demora (escapando de la corte si es necesario) al continente Virginia, a la ciudad de Arfhilias. Acude ante Dádívah, la Dama de Honor y háblale de esta carta. Ella te ayudará.

Cada minuto del tiempo que estemos separadas, tesoro mío, rezaré porque todo esto salga bien y volvamos a encontrarnos. Tú puedes ser la salvación de este planeta, mi niña.

Tu madre: Layla Urbina

Y EN EL EPISODIO FINAL...

Ahora que están todas las cartas sobre la mesa, el escenario queda dispuesto para el próximo y fibrilante episodio final. ¿Qué les espera a nuestros Protagonistas en el clímax de la serie?

- Una emocionante cuenta atrás que separa a nuestro planeta Tierra de su destrucción definitiva a manos de la histérica Reina Amébida.
- Un viaje en nave espacial hacia la cara oculta de la luna, tras la que espera una batalla estelar que no cabe ni en un plano panorámico de George Lucas.
- Una infiltración dramática en la nave nodriza amébida en busca de Pochu Kun, de la Reina Amébida y de algunos personajes más que también merecen estar presentes en Prime Time.
- Una escena final con todos los requisitos para que tus jugadores estén más pendientes de ti que de sus patatas fritas.
- Revelaciones impactantes que todos, hasta la cajera del súper, estaban esperando... ¿Cual será el Sacrificio de Amor que anuncia la profecía?
- Y, evidentemente, un ending que puede ser happy, superhappy, o terriblemente chungo, dependiendo de lo acertados que estén tus Protagonistas.

Toda la carne en el asador (y en Vulvis hay mucha carne), toda la acción, todo el despiporre y toda la emoción están preparados para el final de temporada de una serie que marca un antes y un después en el rol de temática anime.

**¡EL DESENLACE, DISPONIBLE EN BREVE EN
WWW.ELAUTOMATA.ORG!**