

vulvianidas

HOT INVASION

Episodio 4 | *Masaka!*



"Le he propuesto que Aya pase el verano con nosotros. Te vendrá bien algo de compañía. Así verás que hay algo más en el mundo que películas y cómics"

Yaya Sake, hablando con Kentaro

vulvinidas

Episodio 4 - ¡Masaka!

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



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



EN EPISODIOS ANTERIORES	pág. 05
EN SITUACIÓN	pág. 06
FLASHBACK: LA ORDEN DE MIDORI	pág. 06
AYA ENTRA EN ESCENA	pág. 12
¡MALDITA SEA!	pág. 14
AYA DE AHORA EN ADELANTE	pág. 15
LA HONRA DE LA GARZA	pág. 18
» EL GRAN DÍA	pág. 19
» EL AGUJERO DEL AMOR	pág. 20
» OS PRESENTO AL SENSEI NAKAGAMI	pág. 20
UNA CARRERA POR EL BOSQUE	pág. 21
BEBIDAS ESPIRITUOSAS	pág. 22
¡¿OH, ¿ERES NUEVA POR AQUÍ?!	pág. 22
EL MISTERIO DE SONOKO	pág. 23
¿QUÉ HAY DE NUESTROS CHACK?	pág. 25
CONCLUYENDO EL EPISODIO	pág. 27

¿CÓMO USO ESTE JUEGO?

Este es el cuarto episodio 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 sigue las instrucciones en nuestro blog:

<http://elautomata.wordpress.com/vulviánidas>

EN EPISODIOS ANTERIORES

Desde la llegada de las Vulviánidas a la Tierra, Kentaro ha estado viviendo un verano realmente entretenido. Las chicas tuvieron que ubicar su base secreta en el viejo ryokan abandonado de la familia Akagase y ocultar a Gamelia de miradas curiosas para reparar los desperfectos que causó su temerario aterrizaje. Pero lo más complicado vendría después, cuando las chicas malva comenzaron a llevar a cabo su misión de recolección de material genético masculino. Habían 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 habían llegado allí de manera forzosa la suerte estaba de su parte: la raza humana parecía una firme candidata.

Diversas aventuras llevaron a Kentaro y las chicas (y a su mascota Pochu-Kun) a visitar algunos locales nocturnos y mezclarse con la población humana para aprender sus costumbres reproductoras y analizar la ansiada compatibilidad genética. Kentaro, como macho humano, les hacía de Guía. Por sí solo esta tarea era complicada, la discreción era imposible al lado de las sensuales Vulviánidas, pero poco se imaginaban los PR que la cosa se iba a complicar todavía más con la aparición de los extraños Chack-chack, una raza de pulpos metamórficos que habían perseguido a las Vulviánidas a través de innumerables galaxias para raptarlas y llevarlas de vuelta a su planeta. ¿Y por qué motivo? Estaban absolutamente convencidos de que Naraku era una diosa, ya que según sus leyendas ancestrales, una diosa de pelo azul aparecería para gobernar junto al príncipe de los Chack y conducir a su civilización hacia una nueva era de esplendor. A muchos millones de años luz y antes de que cayesen en la Tierra, las Vulviánidas visitaron el planeta de los Chack y los pulpiánidos se obsesionaron con ellas. Trataron de

aparear a Naraku con el príncipe y como a Naraku no había quien la aparease, al menos contra su voluntad, se armó la gorda. Las chicas malva tuvieron que salir volando del planeta Chack, pero nunca se imaginaron que el príncipe programaría una persecución galáctica para encontrarlas de nuevo y traerlas de vuelta a su planeta.

Tras un intento de rapto (o varios, dependiendo de como fueran las cosas en tus sesiones de juego anteriores) los Chack consiguieron secuestrar a los PR y llevarlos ante el príncipe, que las esperaba apostado en un lujoso hotel en una de las islas cerca del continente de Japón; sus ocupantes habían sido esclavizados mediante las habilidades místicas de los Chack. Una vez allí, el príncipe les comunicó sus intenciones de volver junto a ellas al planeta Chack. Una nave nodriza esperaba bajo el mar de Japón dispuesta a iniciar el viaje de regreso en apenas unas pocas horas. Los PR se vieron obligados a planificar una fuga contrarreloj y escaparon protagonizando una emocionante huida donde tuvieron que vérselas Chacks desconocidos hasta ahora: Oráculos, Estrategas y Guardias Reales. Colaboraron con pintorescos personajes y condujeron vehículos tan poco ortodoxos como un yate que sólo se mantiene en marcha si alguien saca buenas puntuaciones en un juego de karaoke.

Nuestros PR no se han aburrido hasta ahora y lo que no saben es que todo esto es sólo una ligera introducción a los grandes acontecimientos que están a punto de suceder y que, ahora sí, tendrán que ver con una aventura de dimensiones planetarias. ¡Adelante con el episodio 4!

NOTA IMPORTANTE: Es posible que en tus sesiones de juego los Chack aún no hayan conseguido capturar a los PR. Según las indicaciones del episodio 3, puedes volver a intentarlo en el presente episodio, en cuyo caso todo esto que acabamos de comentar en el párrafo ocurrirá después.

MASAKA!

EN SITUACIÓN

A diferencia del episodio anterior (Raptus Interruptus) que tenía un carácter más táctico, el presente episodio pretende estimular la parte más interpretativa del juego. En Masaka! aparecen nuevos personajes que pasarán a formar parte de la vida de los PR, y se desarrollan escenas que tienen como principal objetivo poner a prueba la personalidad de los PR y las relaciones que están forjando entre ellos. Y es que algunas cosas realmente importantes están a punto de ocurrir en los próximos episodios; es prioritario que para entonces el grupo haya desarrollado bien su personalidad. Esto lo hará todo mucho más divertido.

Tómate este episodio como una gran oportunidad para calibrar el grado de implicación que cada jugador tiene con su PR. Tras tres episodios deberían haber creado un vínculo especial, pero también es posible que algún PR todavía ande perdido o no le haya pillado el tono a la personalidad de su personaje. Este capítulo es el marco perfecto para atender a estos detalles, dejarles hablar, actuar y, en fin, explorar las posibilidades narrativas de su personaje.

Por todas estas razones, en el presente episodio no encontrarás demasiadas indicaciones sobre tiradas y retos. Simplemente no es necesario. En lugar de ello hay un buen conjunto de ideas, descripciones y sugerencias para que hagas de la sesión algo entretenido mediante la pura interpretación. No obstante, las limitaciones de espacio y nuestra voluntad de no saturarte más de la

cuenta con interminables posibilidades y descripciones, hacen que sea imposible cubrirlo todo. Tendrás que lidiar con algunas consecuencias imprevistas, eso seguro, pero forman parte de la diversión. Recuerda que tus jugadores no quieren que ganes un oscar a la mejor interpretación, sólo que mantengas en marcha la diversión. A veces es tan sencillo como dejarles hacer e ir tirando del hilo de las ideas que los propios PR proponen. La atención y cierta voluntad de improvisación son herramientas clave para conseguirlo.

FLASHBACK: LA ORDEN DE MIDORI

Ha llegado el momento de empezar a desvelar algunos detalles importantes sobre el pasado de una de nuestras chicas malva: Midori.

Palacio de la Emperatriz, días antes de hacer pública la decisión de realizar la misión espacial.

Midori se encuentra realizando alguna actividad solitaria en sus aposentos, cualquiera que le apetezca describir al PR. Es un buen momento para que charléis sobre las actividades habituales de una cortesana en palacio. ¿A qué se dedica entonces una cortesana en los palacios de Medizia? La mayor parte del día la dedican a la cultura, bien sea estudiando las diferentes materias esenciales (historia, teología, idiomas y etiqueta fundamentalmente) u otras más específicas, con las que cada cortesana desarrolla sus propias capacidades. En el caso de Midori es habitual que se dedique al arte musical o

USAR LOS FLASHBACKS

Es posible que tanto tú como tus jugadores/as tengan preguntas y dudas sobre el pasado de sus Vulviánidas. Es normal. Hasta ahora hemos facilitado poca información al respecto de manera intencionada. Los flashbacks que comenzaremos a plantear a partir de este episodio permitirán a los PR conocer importantes secretos que añadirán tensión e involucrarán de manera más profunda a cada personaje en la historia.

Los flashbacks deben jugarse a solas con el Protagonista en cuestión ya que se refieren a momentos íntimos y muy personales. Deberías convocar un rato antes al jugador/a que controle a Midori, así no obligarás al resto a esperar hasta que puedan entrar en escena.

a la belleza personal. Otras ocupaciones habituales suelen ser atender a invitadas de la Emperatriz, procurando que estén cómodas y relajadas, acudir a comidas o cenas de gala con gente importante relacionada con la política, la justicia, el ejército o la religión, acudir a celebraciones culturales y otras conmemoraciones, hacer viajes (más o menos lejanos) para solventar complicaciones diplomáticas y un largo etcétera.

Sea como fuere, Midori debe estar pasando un rato tranquilo de ocio en sus aposentos personales de la corte. A través de los ventanales puede contemplar como la ciudad de Medizia resplandece con los últimos rayos de sol de la tarde. Las falucas volantes se desplazan entre los edificios, a un ritmo regular. Se encienden las primeras luces en las avenidas y las plazas. Más allá, el mar se tiñe del color crepuscular, un precioso degradado de verdeazulado a naranja. Una tarde deliciosa en la Ciudad Imperial.

Unos golpes en la puerta sacan a Midori de tan bucólica modorra. Cuando Midori abra se encuentra con la Dama Vilsia, una de las Damas de Honor de la Emperatriz. Su rostro mantiene el rictus severo habitual, pero si Midori supera una **tirada secreta de EMP** (debes hacerla lejos de la mirada del PR) percibe también que está ligeramente nerviosa o preocupada. Incluso la antena de Midori se tensa ligeramente hacia la recién llegada, cosa que indica una alteración emocional. La Dama Vilsia no admite estar nerviosa ni preocupada, si Midori le pregunta. Sólo le dice lo siguiente:

—Acícálate ... (pon aquí el auténtico nombre de Midori), debes acompañarme al salón imperial. La Soberana desea hablar contigo.—

Las palabras, ya de por si impactantes, van acompañadas de un tono grave que deja muy claro que algo fuera de lo común está ocurriendo. Intentar sacarle algo más a Vilsia es, además de inútil, poco recomendable, ya que esto parece incomodarla aun más. Si Midori insiste, la Dama responde con un brusco “obedece”, mientras comienza a caminar hacia el salón. No va a aceptar un no por respuesta.

Atravesando las salas más impresionantes del palacio, las dos mujeres llegan ante la puerta que les separa del salón imperial, un lugar al que solo acceden unas pocas elegidas, un lugar dónde Midori no ha entrado jamás. Vilsia da

unos leves golpecitos en la puerta e instantes después se asoma una extraña mujer que Midori reconoce inmediatamente. Se trata de la mano derecha de la Emperatriz, perteneciente a su guardia personal, la élite. Su nombre es conocido entre todos los que rodean a la Soberana: Vidahary. Es una mujer delgada y de complexión fibrosa, de largas y poderosas piernas. Su rostro está siempre maquillado con tonos anaranjados-rojizos y uno de sus ojos está rodeado por la siniestra silueta de un rombo ardiente, el tatuaje característico de todas las legionarias de la Emperatriz. Viste un traje granate muy ceñido. Su vestimenta le confiere un aspecto felino y peligroso, y aunque realza claramente su feminidad, resulta profundamente inquietante, pues está surcado de franjas color carmesí que parecen cambiar constantemente de grosor, como si estuviera vivo. Las leyendas que Midori ha escuchado cuentan que ese traje es casi mágico, mientras que otros murmuran que se trata de un avanzado gadget ETrina, seguramente una mezcla de armadura sofisticada combinada con armamento especial. Sea cual sea la naturaleza del traje, todas las Vulviánidas coinciden en que es terrible. Midori apenas se ha cruzado con ella en un par de ocasiones, porque Vidahary no suele acudir a actos diplomáticos; no obstante, cada encuentro ha sido incómodo. Esa mujer es puro hielo.

Vidahary mira a Midori de arriba a abajo, sin mostrar el más mínimo interés ni por ella ni por su vestimenta. Con un ligero pero potente carraspeo anuncia su llegada.

—La cortesana diplomática ya ha llegado, mi señora.—

El salón es un lugar que dejaría sin habla incluso a la Vulviánida más acostumbrada al lujo y la ostentación. Construido con materiales brillantes y nobles, predominan los espejos, los cortinajes sedosos (es públicamente conocido que la Emperatriz sólo se viste con seda, eso sí, de todo tipo y traída de diferentes puntos de Vulvia). No hay un color predominante y todo resplandece en una orgía multicolor que curiosamente parece seguir un sentido estético.

Resulta difícil determinar la forma exacta de la sala entre tanta gasa, columnata y ventanal, pero parece ovoidal. En una de las zonas más iluminadas predominan las ventanas, con formas ovoidales que ofrecen las mejores vistas de la región. Entre dos de estos ventanales está situado el trono de la Emperatriz, construido de algún material (¿madera?) profusamente trabajado. Tras este se

¿QUIÉN ES LA DAMA VILSIA?

Esta mujer es una auténtica veterana de la corte y lo más parecido a una madre que tiene Midori desde que la suya murió debido a una enfermedad. Vilsia es una Dama de Honor de la Emperatriz, un cargo de enorme responsabilidad. Ella hace que las cosas en la corte funcionen de manera correcta y agradable y lo consigue siendo estricta y tolerante a partes iguales, algo que resulta fácil en teoría, pero difícil en la práctica. Vilsia sabe que la Emperatriz es muy exigente con su séquito y procura que las cortesanas sean conscientes de ello para que no haya problemas innecesarios.

NOMBRES VULVIÁNIDOS

Para que todo resulte más verosímil en los flashbacks debes pedirle a cada PR que piense un nombre real para su Vulviánida. Recuerda que los actuales nombres que usan las chicas son nombres clave en japonés, sugeridos por el ordenador central de Gamelia para mejorar la discreción de la misión. No son sus nombres reales.

¿Y cómo son los nombres vulviánidos? ¡No te cortes e imagina! Durante nuestras pruebas de juego acudimos a algunos generadores de nombres, o a listados de nombres griegos, que le daban un aire exótico y ancestral a nuestras féminas malva. Uno de estos generadores de nombres nos pareció espacialmente adecuado:

<http://www.rinkworks.com/namegen>

Te recomendamos que escojas las opciones japonesas y griegas.

levanta una esplendorosa escultura de la Gran Llama, que se alza hasta el techo abovedado, dejando que sus llamas superiores suban hacia la parte central de la cúpula, dando la impresión de que La Gran Llama domina sobre todo lo presente. Y allí, en el trono, está ella, la Emperatriz, la Soberana. Como es habitual, su presencia es impresionante en todos los aspectos. Su rostro resplandeciente, como un ópalo hermoso sobre la hebra multicolor de su vestido, delata la belleza ancestral del linaje de Urbina, el súmmum de belleza y perfección.

Midori suele ver a la Emperatriz varias veces cada mes, pero nunca ha estado en relación tan íntima con ella y menos a solas (exceptuando la presencia de Vidahary), por lo que puedes describirle su nerviosismo. No puede evitar que le tiemblen un poco las piernas y la voz ante la presencia de la vulviánida más importante del planeta. La Emperatriz mira durante unos instantes a Midori, satisfecha por el efecto que provoca sobre ella; luego se levanta y camina cadenciosamente hacia Midori, haciendo crujir delicadamente las sedas de su hermoso vestido de colores. Acaricia el rostro de Midori con mucha delicadeza, su tacto parece de seda, bajando después hacia la silueta de sus senos y su cintura:

—Eres una de las mujeres más hermosas que habitan en palacio. La decisión de educarte como diplomática fue todo un acierto. Tu sonrisa y tu caminar bastan para levantar el ánimo de las presentes.—

Dándose la vuelta, camina hacia una mesita sobre la que hay una jarra y unas copas de reluciente cristal. Mientras la Emperatriz sirve dos copas con un líquido azulado, hace un gesto a Midori para que se acerque, ofreciéndole una de las copas.

—Aunque no lo creas, te he vigilado atentamente desde que sólo eras una niña pequeña. Conocí a tu madre y también su desgracia. Su enfermedad mental, cada vez más profunda, la obligó a dejarte en manos de otras cortesanas, que como sabes, te han cuidado con devoción y te han otorgado una educación envidiosa para cualquiera fuera de palacio. Idiomas, etiqueta, estética... todos veían en ti un gran potencial para la profesión diplomática y yo misma accedí a que así fuera. He seguido tus progresos y sé que tu presencia en determinados eventos internacionales, políticos y sociales han sido determinantes para labrar unas buenas relaciones y suavizar las diferencias. Por eso, a día de hoy, puedo felicitarte por ser la mejor diplomática de la corte.—

En cuanto Midori recibe la copa, puede apreciar el hermoso color azulado y el aroma del zasis, un licor exquisito elaborado con unas pequeñas frutas azuladas muy difíciles de recolectar. Una bebida que sólo está al alcance de unos pocos privilegiados. La Emperatriz levanta la copa con un “felicidades” y luego bebe con la mano sobre la entrepierna (gesto típico vulviánido, en este caso utilizado para solemnidad del brindis). A todo esto, Vidahary se limita a mantenerse de pie, junto a una de las enormes columnas, con un semblante tan pétreo como el del mármol que tiene a sus espaldas. Sus ojos desprenden un brillo mortal mientras sigue con la mirada la conversación que mantienen La Emperatriz y nuestra PR.

—El verdadero motivo por el que te he mandado llamar es más importante incluso que esta felicitación. Espero de ti la máxima discreción en los próximos días, en los que muchas cosas van a cambiar para nuestra civilización. Debo comunicar una noticia terrible a todas las Hembras de Vulvia, una noticia que sacudirá las esperanzas de toda nuestra raza...—

Tras esto y mientras bebe pequeños sorbos de zasis, la Emperatriz revela a Midori el descubrimiento del nefasto futuro genético de las vulviánidas, algo que puedes explicar con tus propias palabras, o simplemente comentar de forma resumida ya que es un dato conocido por el PR. Cuando la Emperatriz ha explicado esto, deja su copa y vuelve al trono, desde donde mira con gesto grave a Midori.

—Una buena Emperatriz siempre toma medidas y acompaña las malas noticias con otras buenas y esperanzadoras. Y ahí es donde entras tú, querida mía. Tras deliberar largamente con las más eminentes científicas y estrategas del planeta, se ha planteado una posible solución que tiene un ligero porcentaje de éxito. Una misión



espacial; una búsqueda de material genético masculino de calidad. Una búsqueda de machos por la galaxia.–

He decidido que tú formes parte de esa tripulación, como diplomática imperial que eres. Acompañarás a un grupo de élite formado por unas pocas Vulviánidas, auténticas eminencias en aspectos científicos, de exploración y militares. Seréis la esperanza de nuestro planeta, su garantía de futuro.

Dentro de una semana haré público todo esto en un mensaje para todas las Hembras del planeta. Tienes hasta ese día para resolver aquellos asuntos que creas convenientes. Después pasarás a formar parte de este grupo de élite, preparando minuciosamente vuestra importante misión.

Tras valorar la reacción de Midori la Emperatriz se limita a decirle que puede retirarse. Vidahary la acompaña hasta la puerta, donde la Dama Vilsia la está esperando, dispuesta a acompañarla de vuelta a sus aposentos con su habitual gesto silencioso. La antena de Midori señala indiscutiblemente hacia Vilsia revelando que sufre una profunda alteración emocional, aunque no hace falta tirada alguna para darse cuenta de que la mujer está al borde de las lágrimas. Pero cualquier posible alusión a esto será zanjada de inmediato de forma quizás, un poco cortante. Más adelante, en un pasillo cercano a los aposentos de Midori, a Vilsia se le cae algo de su vestido negro, una pequeña y graciosa muñequita sonriente. Si Midori se detiene a cogerla y le comenta algo a Vilsia, ésta mira fijamente a sus ojos y le pregunta:

–¿No te resulta familiar este juguete?...–

Ahora debes pedir a Midori que realice una tirada secreta (en un sitio que sólo tú puedas ver). En realidad se

trata de un **reto de AST**, en el que Midori trata de acceder a sus más tempranos recuerdos:

Reto AST

2 intentos

2 éxitos

unos seg.

Cada éxito que acumule le permite obtener una de las siguientes sensaciones. En el momento que deje de sacar éxitos, sus recuerdos se bloquean y no obtiene más sensaciones. Y si tiene la mala suerte de no obtener ningún éxito... pues simplemente la muñeca no le transmite nada.

- **1 éxito:** Dentro de tu cabeza se suceden imágenes inconexas, recuerdos aletargados que no logras ordenar, sin duda de tu infancia. La muñeca siempre estaba en tus brazos. Sonreías, incluso más de lo que ahora sonríes. Era tu mejor amiga. A parte de la muñeca, recuerdas una figura borrosa, siempre a tu lado, que te acariciaba y sonreía contigo, bajo radiantes rayos de sol. Por un momento sientes una incommensurable felicidad que hace palidecer el protocolario bienestar en el que vives actualmente. Nunca has sentido tanto amor y tanta protección como el que sentías junto a esta figura difusa.
- **2 éxitos:** En un recuerdo que estaba casi borrado de tu memoria, recuerdas que aquella figura te decía una frase: Nunca te separes de tu muñeca, mi vida, ella será siempre tu mejor amiga. Ella te recordará quien eres.

Vilsia pone la muñeca en las manos de Midori, con sumo cariño y delicadeza. Por un momento su expresión queda suspendida entre la serenidad y la tristeza, pero luego vuelve a mostrar su habitual semblante grave y serio.

–Puedes quedártela. Creo que era un juguete tuyo. Lo encontré el otro día por casualidad y hasta ahora no había vuelto a acordarme. Me han dicho que te vas de viaje, así que puedes llevarla contigo. Nunca está de más recordar la infancia, ¿verdad?...–

Vilsia no contesta a más preguntas de las necesarias. No recuerda donde encontró la muñeca ni da más detalles al respecto. Acompaña a Midori a sus aposentos, mientras comienza a darle consejos para zanjar los asuntos protocolarios antes de su partida.

Nota final sobre la muñeca: Es muy probable que Midori te pregunte, tarde o temprano, donde está la muñeca. Lo cierto es que la ha perdido. Dile que recuerda haberla guardado con sus cosas cuando prepararon el equipaje para la misión espacial, pero que no la ha vuelto a ver. ¿Qué ha pasado entonces? Sencillo... alguien se la ha robado. Alguien más cercano de lo que cree...

AYA ENTRA EN ESCENA

Tras el incidente con los Chack, las cosas ya deben haberse calmado un poco. Yaya Sake vigila de forma insistente a Kentaro, cosa que le ha obligado a visitar con menos frecuencia el ryokan. El contacto entre el muchacho y las chicas malva ha sido esporádico y sigiloso, para no despertar las inquietudes de la abuela. Por suerte para él, Yaya Sake ha salido para atender un “asunto importante” y tardará en volver, así que Kentaro tiene, por fin, unas horas libres para compartir con sus extra-planetarias amigas.

Deja que los jugadores hagan un poco de las suyas, intercambien diálogos o practiquen un poco en sociedad, recordando quizá las aventuras que han pasado en estas primeras semanas del verano. Seguramente quieran comentar con calma el problema de los Chack (parecen demasiado cabezotas como para aceptar la derrota y seguramente volverán), o cualquier otro tema que les preocupe.

En fin, deja que se relacionen un poco, hagan planes de futuro, o lo que deseen.

El sol aún luce en el cielo cuando la furgoneta hippie de Yaya Sake se divisa subiendo por el camino hacia la casa. Por el momento tendrán que despedirse, aunque los avanzados comunicadores de las Vulviánidas les permiten seguir conectados a los sucesos que van a ocurrir en breves instantes.

Cuando Kentaro recibe a su abuela se da cuenta de que Yaya Sake no viene sola; a su lado está su amiga, la mujer que le saludó el otro día desde el coche (ver episodio 2). Ambas bajan de la furgoneta y saludan al chico mientras caminan hacia la casa.

EMPEZAR A TOPE

Si quieres captar la atención de los jugadores nada más empezar, nada mejor que un comienzo dinámico y divertido, cuando Kentaro y las chicas se reúnan de nuevo. ¿Por ejemplo?... Podrías plantear que justo cuando llega Kentaro aparece Pochu-kun con un pack de latas de cerveza colgando de la boca. Corre como poseído por el demonio, muy asustado... y es que justo detrás va Naraku, con su rifle láser, totalmente fuera de sí y dispuesta a dar un buen escañonazo a ese saco de pulgas con bigote. Si acompañas esta escena con una buena música repleta de ritmo y buen rollo, tienes asegurada una buena entrada en la sesión.

—¿Puedes preparar algo de té, Kentarín?—

Cuando Kentaro comienza a preparar el té, se da cuenta de que alguien más baja de la furgoneta... una chica; está de espaldas, sacando una maleta del maletero. Cuando se da la vuelta... ¡¡ARRGHHH!!!... ¡ESA CHICA!... ¿PUEDE SER ESA CHICA?... ¡¿OTRA VEZ?! Efectivamente, se trata de la chica que le escupió las pepitas de melón a la cara, la que trabajaba en la tienda de lencería, la que se sonroja cada vez que lo mira... maldita suerte. Todas estas casualidades relacionadas con la chica comienzan a ponerle un poco tenso y le provocan nerviosismo y torpeza durante el resto del día. Recuérdaelo de vez en cuando y no pierdas la oportunidad de crear situaciones en las que nuestro pringao quede en ridículo debido a su inquietud.

Yaya Sake llama la atención de Kentaro, que tendrá que superar una **Ti de DES** (al menos un éxito) para no derramar los potingues del té. Un poco extrañada ante la reacción de su nieto, Sake le presenta a la Señora Sasano, una vieja amiga que vive en Takayama. La mujer hará una cordial reverencia con su enorme cabeza:

—He venido con mi nietecita Aya. Creo que tenéis casi la misma edad, así que seguro que os caéis bien.—

Seguro, seguro...

El encuentro es inevitable por mucho que Kentaro trate de esquivarla. La peor parte del asunto, no obstante, recae sobre la pobre Aya, que se mostrará terriblemente avergonzada. Tras el shock inicial y ponerse de todos los colores, la muchacha hace varias reverencias rápidas y pide disculpas a Kentaro.

—Siento haberte tirado aquellas pepitas y las molestias que te causé en la tienda. No fue mi intención dejarte en ridículo...—

Las disculpas de esta bonita secundaria tienen un efecto inmediato sobre Kentaro: aumenta en 1 su puntuación de Ánimo.

Yaya Sake interrumpe a los atolondrados jovencitos y reclama su presencia en la cocina, donde les espera una succulenta merienda para cuatro. Tras una breve charla intrascendente sobre lo buenas que están las galletas de jengibre, Yaya Sake se dirige a Kentaro:

—Kentarín, como te he dicho esta es mi amiga Sasano. Nos conocemos desde que íbamos a la escuela y hemos trabajado juntas en varias ocasiones. Es una de mis grandes amigas y la única que conoce mi receta secreta para hacer el Sake (ambas se miran complacidas durante unos instantes). Y esta preciosa jovencita es Aya, su nieta. Está pasando una temporada en Takayama para estudiar algo muy específico. Los padres de Aya viven en Fukuoka y han confiado en la Señora Hayakawa para que cuide de Aya este verano, mientras perfecciona su técnica. Además, como Aya es muy buena chica está ayudando un poco en la tienda de lencería de su abuela. Sí, Kentaro, Sasano es una gran empresaria del mundo de la ropa íntima. En realidad, en su juventud fue una famosa vedette que creó su propia marca de ropa sexy.—

Ambas amigas se miran con una extraña picardía que debe dejar a Kentaro un poco más aturdido de lo que ya está.

Ese era el plan hasta hace unos días... pero resulta que un apuesto señor ha declarado su amor a Sasano (ambas se miran de nuevo, emocionadas como quinceañeras) y

la ha invitado a dar la vuelta al mundo para disfrutar un poco. Como comprenderás, Kentarín, a nuestra edad ya no está una como para pensarse mucho las cosas, así que la Señora Sasano no va a perder la oportunidad. Pero como le preocupaba no poder atender a su nieta yo le he propuesto que Aya pase el verano con nosotros. Te vendrá bien algo de compañía, para que descubras que hay algo más que películas y tebeos en el mundo.

—¿Qué te parece, Kentarín?...—

Aya, que ya parece prevenida del asunto, mira también a Kentaro con rostro avergonzado. En el fondo es evidente que para ella tampoco es fácil el brusco cambio de sus planes estivales. Las tres se mantienen a la espera de la aceptación de Kentaro. En el hipotético caso de que Kentaro exclame una negativa, sentirá una tremenda patada bajo la mesa de parte de la abuela (1 punto de daño al canto). Si se sigue negando, Yaya Sake se lo lleva fuera y le convence con los argumentos (y amenazas) que hagan falta. Le ha preguntado su opinión por cortesía, pero no acepta un no por respuesta.

—Como Aya necesita espacio para sus cosas he decidido que podrá disponer del balneario, de la sala que más le convenga. Acompáñala y ayúdala a adecuar el sitio. Hace varias semanas que no paso por allí y seguramente necesitará un poco de limpieza. ¡Ale pues!—

Ay, ay, ay... ahora si que se complica la cosa.

¡MALDITA SEA!

Mala suerte, ¿verdad?. Sake se muestra intransigente en el tema del balneario. Aya dormirá en la casa, pero debe poner su taller allí para que esté más tranquila. Si Kentaro insiste mucho en que Aya no vaya al balneario,

la muchacha comienza a advertir que ocurre algo raro relacionado con ese sitio, pero no comenta nada hasta que estén a solas.

Curiosamente, tras la vergüenza inicial, Aya se muestra más seria y distante. Siente las posibles molestias que puede causar a Kentaro pero ella tampoco es la causante de las decisiones de su abuela. Tendrán que aguantarse los dos. Así se lo hará saber a Kentaro si el muchacho no es amable con ella. Aya tiene carácter, no lo dudes.

Debes dar rienda suelta a las acciones de Kentaro para avisar a las chicas. Quizás sólo disponga del tiempo que Aya dedique a deshacer su maleta en la habitación de casa Sake. No será la mejor noticia para las chicas ¿verdad? ¿A dónde van a ir? Gamelia puede ser un buen escondrijo durante unas horas, pero vivir allí es ciertamente problemático. Deja que busquen soluciones. Cuando se les hayan ocurrido varias ideas más o menos factibles, escuchan a lo lejos el chillido histérico de una chica... ¿Aya?... Si alguien se molesta en preguntar sobre dónde está Pochu Kun, simplemente sonrío con malicia.

Efectivamente, Pochu ha vuelto a hacer de las suyas. Su extraña capacidad para olisquear cosas “diferentes” le ha llevado hasta Aya, que justo salía en dirección al balneario. Los gritos de la chica ponen los pelos de punta. Se requieren **tiradas de PER** para encontrar el origen de los mismos. Cualquier PR que saque al menos 2 éxitos consigue encontrar a la chica y a Pochu.

Encontrarán a la pobre Aya subida a un pequeño árbol, a los pies del cual Pochu sonrío mientras da pequeños saltitos. Aya está totalmente fuera de sí ante la extraña criatura. Cuando ve a Kentaro vuelve a chillar histérica pidiendo ayuda. Si las chicas también parecen por ahí,

ya será el acabose y Aya desmaya. Eso les da unos valiosos instantes para reaccionar. A lo lejos se escuchan las voces preocupadas de Yaya Sake y la Señora Sasano. Y para colmo de males...

AYA DE AHORA EN ADELANTE

Aya tiene un importante papel en los siguientes capítulos pero lo que hagas con ella en los momentos en los que no describimos específicamente sus intenciones queda en tus manos. Sin duda su actitud y su intervención en la historia depende, en gran medida, de si es puesta al corriente de la realidad o se la mantiene engañada. Ambas situaciones pueden ser igualmente entretenidas.

Si le explican la verdad a Aya, las vulvis pueden estar sumamente interesadas en aclarar detalles “reproductivos” con una fémina terrícola. Eso puede suponer que dejen de recurrir a Kentaro para todo y que comiencen a verlo con otros ojos, con un interés más sensual. Aya, tras el lógico aturdimiento inicial, se muestra amable y servicial, procurándoles aquello que necesitan y que Kentaro no sabía resolver muy bien. Ya no cabe discusión alguna sobre si Aya debe ocupar el balneario o no. Es más, Aya estará encantada en compartir el balneario con las chicas.

Por el contrario, si Aya es mantenida ignorante del tema de las vulvis, será divertido ver cómo se las ingenian para mantener el secreto, al menos durante un tiempo. No obstante, debes tener en cuenta que Aya es una chica lista. No la pueden mantener al margen demasiado tiempo. Por suerte, es igualmente discreta y no revelará la verdad a terceros si acceden a explicarle la verdad, o algo medianamente convincente.

A estas alturas te estarás preguntando que tipo de estudios ha venido a realizar Aya en Takayama. Basta con

que Kentaro se lo pregunte para que la joven le explique que ha venido a aprender los grandes secretos de la caligrafía artística antigua, una afición que tiene desde bien pequeña y que le ha granjeado varios éxitos escolares y premios en concursos especializados. En Takayama reside un famoso (aunque esquivo) maestro del arte caligráfico y Aya ha venido a aprender sus técnicas. Para ilustrarlo, la chica saca de su maleta varios rollos de papel que extiende por el suelo de una de las habitaciones vacías del ryokan. Saca también un juego de pinceles y una pequeña mesa reclinable, además que un pequeño reproductor MP3 con altavoces. Para Kentaro y las chicas, que seguramente son profanos en este arte, resulta impactante ver la hermosa encadenación de trazos, las florituras y adornos que a veces recuerdan a hojas, a juncos o alas de pájaro. Desde ese momento Aya ubica su taller en esa misma habitación y pide a los PR que respeten ese espacio, porque necesita mucho orden y concentración.

La rutina diaria de Aya pasa a ser la siguiente: se levanta temprano, desayuna (a partir de ahora con Yaya Sake) se hace un bocadillo y una ensalada y se marcha a Takayama, donde pasa el día. Vuelve a eso de las cinco y media de la tarde, se ducha y se encierra en su estudio, donde pone música antigua japonesa en su reproductor y practica los ejercicios del día, hasta la hora de la cena. De vez en cuando se toma algún día libre, en los que simplemente pasea o va de compras a la ciudad, algo que estará encantada de compartir con las chicas. Incluso con Kentaro, si es amable.

Todo esto debe hacer sentir a Kentaro un tanto desplazado. Ella no se toma muchas confianzas con él, aunque los encuentros son agradables. Entonces, querido Guía... ¿Qué papel tiene Aya en todo esto? ¿Sólo viene a molestar? Pues no, es más profundo y sutil a la vez.



Historia y Cultura Japonesa	+		
Shodo	+	+	
Tu mejor amiga	+		

SAL



Shodo: el arte de la caligrafía. Aya es una verdadera virtuosa para su edad del pincel, el tintero y el papel de arroz.

Tu mejor amiga: Aya es una chica encantadora, aunque a muchos que la conocen tan solo superficialmente les cueste verla. Si consigues entrar en su pequeño mundo, es capaz de estar siempre para echar una mano cuando un amigo la necesita y servir de apoyo anímico.

Siempre sabe escuchar, aconsejar y animar. Puedes usar este Acento junto a su EMP para consolar a un amigo, saber qué le ocurre emocionalmente, etc. Una tirada suficientemente exitosa, a discreción del Guía, puede aumentar un punto de Ánimo de aquel a quien Aya haya decidido ayudar.



AYA HAYAKAWA

Edad: 18 primaveras recién cumpliditas

Profesión: estudiante universitaria de Filología Japonesa en Takayama, y se plantea seriamente un traslado a la universidad de Tokio. Su gran pasión es la caligrafía tradicional japonesa, a la que se dedica con mucha constancia. Siente que es buena en esto y que tal vez puede llegar a ser su futura profesión

Su historia: Su abuela Sasano le ha inculcado desde siempre el amor por las tradiciones antiguas de Japón: Historia, Arte, y también las costumbres. Su padre, sin embargo, no siente la misma pasión por estos temas, es tan solo un millonario más a cargo de una importante empresa de embarcaciones y está siempre muy ocupado con su trabajo. La madre de Aya murió cuando la joven era muy pequeña, por lo que ha sido la Yaya Sasano la que se ha encargado de su educación y la ha criado como una madre. A pesar de todo, el señor Hayakawa adora a su pequeña y siempre que tiene unos días libres, prepara algún viaje para estar más cerca de su hija.

Personalidad: Aya es una joven madura y muy responsable, más de lo que debería ser en una chica de su edad. Por eso parece muy seria, y un tanto fría, aunque en el fondo es muy sensible. Desde que murió su madre, Aya se ha ido apagando poco a poco y a veces su mirada se torna melancólica. Comprende que su padre tenga mucho trabajo y numerosas ocupaciones en su empresa y agradece que se esfuerce en complacerla haciéndole regalos, organizando viajes o alguna actividad juntos, pero además de todo eso anhela algo mucho más sencillo que él no logra comprender nunca: su compañía. Además, quiere mucho a la Yaya Sasano, pero desde que ella conoció a un pretendiente, ya no puede estar tanto con ella

como antes, por lo que poco a poco ha tenido que asumir que debe ser fuerte e independiente para que nadie tenga que estar pendiente de ella y tenga cuidarla. Y es que en lo más hondo, Aya se siente un poco sola.

Por eso la caligrafía es su principal refugio. Con ella es capaz de distraerse de las preocupaciones interiores y puede poner orden sus pensamientos. Su maestría con la caligrafía se puede calificar de perfecta y por eso los maestros de Fukuoka no son capaces de enseñarle nada más. Ha decidido pasar el verano en Takayama, casualmente el famoso sensei Nakagami, un caligrafista de renombre de Japón, tiene allí una escuela. Aya sabe que no será fácil acceder a la escuela del sensei para que le enseñe todos los secretos que ella aún desconoce, pero está dispuesta a demostrar que ella es igual de válida. Ha nacido para esto.

Rasgos físicos:

Altura: 1,69 | **Cabello:** castaño | **Ojos:** marrón oscuro

Su estilo: La ropa de Aya va a la moda, pero no depende de ella. Aunque viste de manera femenina tiende al pragmatismo y no se parece demasiado a las otras chicas de su edad, que se visten de forma mucho más estética que ella. Aún así, se siente cómoda con su ropa, considerando su vestimenta una forma de representar su personalidad decidida que no quiere depender de nadie. Un toque distintivo es su lazo azul de la suerte, que siempre le gusta llevar puesto.

A primera vista: Aya es una joven bastante normalita que viste de forma un tanto inusual para una chica, aunque no por ello deja de ser femenina. Parece muy callada, y su comportamiento es un tanto serio, porque es una chica responsable con sus obligaciones. No suele sonreír mucho y a veces parece apagarse durante unos instantes, pero es una chica muy inteligente que demuestra tener una gran sensibilidad.

¿ES POSIBLE QUE...? (NARAKU)

Un poco después de la llegada de Aya, llévate a Naraku aparte y explícale que se encuentra extraña. Apenas tiene ganas de comer, evita (un poco) el sake y apenas puede concentrarse en sus pruebas científicas. No hace más que mirar hacia casa de Yaya Sake, esperando algo. No se atreve a reconocerlo, pero desde que ha conocido a Kentaro ha tenido esa sensación, aunque no tan intensa como ahora. ¿Será por la llegada de esa “niña bonita” de Aya? ¿Puede ser que esté celosa? ¡Por la Gran Llama!

Enamorarse de un varón es ciertamente una estupidez suprema. Además, ¿cómo diantres va a estar ella enamorada de ese enclenque inmaduro que no hace más que ponerse en ridículo?

No puedes obligar a la jugadora/or que controla a Naraku a iniciar una relación romántica con Kentaro sólo porque tú lo digas, pero si sugieres con suficiente habilidad el tema, la cosa puede ser divertida. Puedes utilizar algunos mecanismos de juego para forzar esa situación, como hacer que cada hora que Naraku pase relajadamente junto a Kentaro aumente 1 punto de Ánimo. Y, a la inversa, puedes bajarle 1 punto de Ánimo cada vez que Aya aparece por la puerta.

Aya representa la realidad del mundo femenino para Kentaro, en contraste con la “feminidad ideal” que suponen las vulvis (reconozcámoslo, una vulvi es demasiada mujer para un adolescente). Ciertamente debes esforzarte en que Kentaro se ponga cachondo cada vez que las vulvis estén cerca, pero del mismo modo debes potenciar que la presencia de Aya es más intensa y profunda, más real. No utilices un lenguaje muy romántico (a no ser que en tu grupo de juego predominen las almas románticas), pero destaca siempre algún detalle que evidencie lo que acabamos de comentar.



LA HONRA DE LA GARZA

Pocos días después de la llegada de Aya, Yaya Sake le comenta a su nieto y a su nueva invitada que La Honra de la Garza está al caer. Se trata de una celebración estival que tuvo su origen en las antiguas festividades de los campesinos y que ahora forma parte de las festividades tradicionales de la región. Durante todo el día la gente se engalana con ropajes de vivos colores, maquillajes estrambóticos y los más atrevidos se ponen zancos para simular garzas. Todos los participantes hacen una divertida procesión, repleta de música y baile. En uno de los templos sintoistas de la región, no muy lejos de la casa de Yaya Sake, la

gente reza, quema varitas de incienso para pedir favores a los dioses y comen y bailan hasta que cae el sol. También, según dice la tradición, es una fecha muy propicia para declarar tu amor a la persona querida, aunque claro está (dice la Yaya Sake) que ahora los jóvenes prefieren hacer esas cosas en las discotecas.

Sake pone mucho empeño en que vayan todos juntos a esa celebración. Aya parece interesada y le divierte la idea de los disfraces. Y cuando Kentaro les comente el tema a las vulvis (o ellas mismas lo escuchen gracias a los transmisores que suele llevar Kentaro) también pueden encapricharse. Dile a Ichigo que a ella le hace una ilusión especial, pues le recuerda a ciertas festividades que se realizan en Isia. Midori, acostumbrada desde bien pequeña a acudir a eventos culturales, también debería estar emocionada ante la idea.

Desde luego no parece una gran idea ir todos juntos, a menos que Kentaro se saque de la manga la excusa de que “Estas son amigas de mi colegio, Yaya”... Yaya, “están un poco creciditas las niñas, ¿no, Kentarín?”. El hecho de que la fiesta esté repleta de gente disfrazada facilita mucho las cosas de cara a que las chicas malva se atrevan a dar un nuevo paseo entre terrícolas para observar sus costumbres. Además... cuando Naraku se entere de que la fiesta es un momento ideal para que los amantes se declaren su amor debería ponerse nerviosa... ¿Y si Kentaro siente algo hacia Aya? ¿Y si Aya aprovecha la ocasión para desplegar sus encantos ante Kentaro? Lo mejor es estar por ahí, vigilante ante cualquier suceso de interés. Además, seguramente se venderá sake.

EL GRAN DÍA

El discurrir de esta escena depende mucho de la actitud y el feeling que los personajes hayan ido creando en

la historia hasta ahora. Sé receptivo y utiliza tus recursos creativos para improvisar extras divertidos y situaciones curiosas. Si los PR van a la fiesta por separado (lo más probable), procura alternar la atención entre ambos grupos, para mantener el interés de los PR. Piensa en como resuelven esto en una película o en los episodios de un libro, en los que van alternando entre diferentes puntos de acción, sin perder el ritmo de ninguno de ellos. Esto es algo que requiere algo de práctica, pero le pillarás el tranquilo rápidamente, ya lo verás.

La celebración comienza en una animada plaza de Takayama, engalanada para la ocasión. Todo está repleto de gente y de comerciantes que intentan sacarle el máximo partido a la jornada, vendiendo deliciosos dulces, incienso, sombrillas y tantos otros souvenirs. Esta es sólo una de las muchas festividades que celebra Takayama a lo largo del año, pero el buen tiempo ha asegurado una asistencia masiva. Todo el mundo parece dispuesto a pasar un gran día.

A parte de descubrir la belleza de este lugar, hay bien poca cosa que hacer hasta que la comitiva comienza a circular hacia uno de los templos que hay a las afueras del pueblo. El camino resulta igualmente estimulante. Aunque el sol se alza rotundo sobre las cabezas de los presentes, sin una nube que le haga frente, una dulce brisa permite soportar el prolongado ascenso, que lleva casi dos horas, a través de suaves mesetas, zonas cultivadas y, finalmente, un bonito bosque. Durante todo el trayecto no dejan de sonar los tambores, las flautas y otros instrumentos tradicionales.

El paseo acaba en las zonas ajardinadas que hay alrededor del templo. En realidad el templo está formado por varios edificios, de diferentes tamaños, dedicados

al culto sintoísta. La muchedumbre se adueña de ellos en pocos minutos, llevando a cabo varias liturgias que resultan entretenidas de mirar para ojos foráneos. Se celebran varias danzas [kagura](#) y un espectáculo de [bunraku](#), las tradicionales marionetas japonesas, acompañado por el sonido de los [shamisen](#). Si quieres ambientar estas danzas y espectáculos, prueba con este disco [Shinto Ritual Music](#) (Spotify).

Yaya Sake y Aya, tras realizar sus oraciones en varios de los templos, buscan una sombra bajo un árbol y plantan allí los utensilios de picnic.

EL AGUJERO DEL AMOR

El nombre suena marrano, sí, pero en realidad se trata de algo muy romántico. Junto a uno de los templos hay una gran piedra con un agujero en medio, desgastada por el paso de los siglos. Dicho agujero se encuentra a una altura que permite a la gente asomarse y ver el otro lado. Dice la leyenda que si dos enamorados se miran, uno desde cada lado, y son capaces de darse la mano, la fortuna les sonreirá con una larga y feliz relación. Y esto es especialmente cierto durante La Honra de la Garza.

Como podrás imaginar, hay una cola kilométrica para hacer el tont... perdón, para hacer el ritual en la piedrecita. No obstante, Yaya Sake intenta colarse y colar a los chicos (Aya y Kentaro) para que hagan el papelón. Le resta importancia, diciendo que es algo que todos los chavalitos jóvenes del pueblo deben hacer. Pero ciertamente se vuelve insistente y llega incluso a pelearse con la gente de la cola, que la increpan por colarse. Esta abuela...

OS PRESENTO AL SENSEI NAKAGAMI

Cuando llevan un buen rato de fiesta, Aya parece reconocer a alguien y sale corriendo hacia allí. Se trata de su maestro de caligrafía, al cual presenta como sensei Nakagami, líder espiritual y Gran Maestro de la Escuela Nakagami del Pincel y la Tinta. El sensei en cuestión es bajito, muy arrugado y fibroso, puro nervio. En su rostro destaca notablemente una barba cana, acabada en punta. Bien parece salido de otro tiempo. Viste un haori (chaqueta larga anudada con una cuerda) de color pistacho y una hakama (falda-pantalón) rojo sandía, además de una máscara picuda que lleva sobre la frente. Tiene una expresión severa, pero contesta amablemente a Aya y saluda a sus acompañantes. Si

¿NO QUIEREN IR DE FIESTA?

Si las chicas se muestran recelosas ante la celebración y empiezan a dudar si deberían ir, aquí tienes un recurso para acabar de "animarlas". Yaya Sake le pide a Kentaro que arregle la zona del jardín del ryokan pues ha invitado a varios conocidos para tomar allí un tentempié antes de marchar todos juntos hasta la plaza de Takayama donde se inicia la celebración. No aceptará excusas de Kentaro y le pide que esté todo preparado para ir a primera hora de la mañana junto a sus amigos.

Parece que será mucho más práctico que se hagan pasar por conocidas de Kentaro disfrazadas para la ocasión que no tener que esquivar a todos los que van a presentarse en el ryokan a primera hora de la mañana.

Aya está acompañada por alguna de las vulvis, el sensei Nakagami lanza una mirada extraña como si percibiera algo especial en ellas, pero se mantiene cortés, disculpándose para seguir la procesión. Por su parte, las chicas pueden llegar a tener una sensación extraña si prestan atención a este hombre. A parte de sentir que las recorre de arriba a abajo con la mirada (eso es normal, las chicas están acostumbradas) puedes hacer **una TI secreta de EMP por cada vulvi presente**. Cualquiera que obtenga al menos un éxito percibe que su antena no reacciona ante este señor. Como si no desprendiera emoción alguna. Nunca han sentido algo así. Por serena que esté una persona (o criatura), la antena siempre reacciona, aunque sea muy levemente ante cualquier presencia. Que no lo haga sólo puede decir dos cosas: que ese hombre no siente nada, o que es capaz de mantener un control absoluto de sus emociones, impidiendo que estas se manifiesten hacia el exterior.

En todo momento, Aya parece totalmente devota de la atención de Nakagami. Restará importancia a cualquier comentario inapropiado y se limitará a hacerles leves reverencias y a ofrecerle algún dulce de los que ha comprado en los tenderetes, que el viejo aceptará con sumo gusto. Puedes realizar **una segunda TI secreta, de nuevo de EMP**. Esta vez son necesarios 3 éxitos, como mínimo; es algo premeditado que sea tan difícil: el PR que lo consiga, no obstante, percibe que hay algo entre el sensei y Yaya Sake. Parece que están disimulando... En cuanto Aya y Nakagami se hayan despedido, Yaya Sake salta sobre Aya con los ojos muy abiertos y brillantes de la emoción.

—Ayita... tu profesor de caligrafía parece un hombre realmente interesante...—

Desgraciadamente el Sensei se ha esfumado y no habrá manera de encontrarlo durante el resto del día.

ENTRETENIMIENTOS DURANTE LA HONRA DE LA GARZA

Esta festividad es principalmente tradicional y religiosa pero tras la procesión al templo sintoísta, la liturgia y los rezos, el ambiente se relaja y se celebran actividades mucho más mundanas, con puestos de comida y bebida. Como te dijimos al principio, este episodio tiene mucho más que ver con el desarrollo de las personalidades de los PR y sus relaciones entre ellos y con los secundarios, pero si quieres mantenerlos entretenidos con alguna actividad extra, mientras todo eso ocurre, puedes probar con lo siguiente:

UNA CARRERA POR EL BOSQUE

Simplemente eso, una carrera por los bosques cercanos al templo. Como cada año, el recorrido es secreto y la carrera tiene también algo de prueba de orientación. Yaya Sake anima a “los jovencitos” a que demuestren su estado de forma participando en este evento.

Si algún PR se apunta, recibe un pequeño dorsal con su número de participante y se le indica dónde está la salida y a qué hora da comienzo la carrera. Además, le explican el funcionamiento: una vez salgan, deben seguir el camino que les van marcando unas estacas con banderitas de color que encontraran clavadas por el bosque. Gana aquel que primero vuelve a la explanada de la celebración con las doce banderitas que marcan el recorrido (en cada estaca hay banderas suficientes para cada participante).

Esta carrera supone un **Reto de AGI acompañado de algunas TI de PER** para orientarse por el bosque y encontrar las estacas. Tras cada tirada de Reto, el PR debe superar una **TI de PER** para poder volver a tirar en el reto:

Sus contrincantes, los chicos y chicas de Takayama, deben hacer las mismas tiradas. Puedes otorgar a estos una AGI de 3 dados, sin acentos, y una PER de 2 dados.

Reto AGI

8 intentos

12 éxitos

3 min

Si no quieres hacer docenas de tiradas, puedes hacer una solo por todos los contrincantes de los PR y valorar con esa cómo va la carrera, si el PR va el primero, si va en “el pelotón” o si se está quedando retrasado. Si más de un PR participa deja que todos tiren para ver cómo va la carrera entre ellos. Los ocho intentos indican que si en ese número de intentos ninguno de nuestros PR ha conseguido acumular los 12 éxitos, uno de los chicos del pueblo habrá ganado la carrera.

Una vez hayan pasado las dos primeras estacas, el PR que participe en la prueba descubre que el camino les lleva peligrosamente cerca de donde está escondida Gamelia (si es que tus jugadores decidieron esconderla en el bosque). Si no hace nada es posible que alguno de los corredores llegue a descubrirla. Más le vale apretar el paso o inventarse alguna estrategia.

Si algún PR va en cabeza déjale que modifique el recorrido cogiendo las estacas y clavándolas en otros lugares antes de que les den alcance sus contrincantes. Hacer esto les hace perder una tirada de Reto (un intento menos) pero los demás sí pueden hacer esa tirada. Si con esa tirada alcanzan al número de éxitos que llevaba el PR que está modificando el recorrido, le pillan in fraganti y tiene que responder ante la organización de la carrera, pero por lo menos habrán salvado el escondite de Gamelia.

Si ningún PR va por delante de los demás participantes, dejamos a tu elección si Gamelia es descubierta (con el consiguiente problemón para tus PR), si deseas hacer una tirada de PER por parte del corredor y dejar que la suerte decida o hacer sudar a tus jugadores dejándoles en la incertidumbre de si la nave habrá sido descubierta o no.

BEBIDAS ESPIRITUOSAS

Se han colocado diversos puestos de comida y bebida para la celebración, entre ellos uno de bebidas “espirituosas” (sí, sirven sake elaborado por Yaya) y deliciosos postres, pasteles de todo tipo de formas, colores y sabores. Cualquier PR que se pase por este puesto y pruebe los manjares y bebidas aumentará un punto su Ánimo para el resto de la sesión.

Por cierto, ¿qué ocurrirá cuando Naraku descubra este “paraíso”?

¡¿OH, ¿ERES NUEVA POR AQUÍ?!

Los chicos de Takayama no es que sean unos reprimidos desde luego pero no es habitual ver a unas chicas tan exuberantes como las Vulviánidas por esta zona. Eso provoca más de un silbido, comentario socarrón y miradas de deseo que rápidamente son reprimidas por los adultos en nombre de lo sagrado de la celebración.

Quizá las Vulvis piensen que es una buena ocasión para ir avanzando en su misión, ¿verdad? De todas formas, la excursión al Loto Roto no acabó del todo bien. Y aquí hay machos de sobra, y bien variados.

Kazuki, un feísimo adolescente de Takayama, vestido con un estrambótico traje blanco con algunas plumas colgando (él dice que es un disfraz de garza) se acerca a Ichigo intentando convencerla de que hagan el ritual

del Agujero del Amor. Y es muy insistente. Pobre chico, se ha tenido que fijar en la única mujer en la Tierra que considera Adiestrar Machos una disciplina académica...

EL MISTERIO DE SONOKO

Es hora de prestar especial atención a una de nuestras chicas malva. No importa si han ido junto a Kentaro y Aya o por su cuenta, las vulvis deberían estar disfrutando a su manera de esta jornada tan folklórica. Cuando las chicas estén cerca de uno de los santuarios realiza una **tirada secreta de PER** por Sonoko. Si la falla, dile simplemente que siente algo extraño y sigue describiendo la escena de la fiesta con normalidad. Realiza la tirada de nuevo (puedes hacerlo varias veces); mientras falle sólo sigue sintiendo una extraña sensación, como si alguien la estuviera observando fijamente desde alguna parte.

Pero si la supera... esa sensación extraña se convierte en algo tan intenso que es imposible de ignorar, algo que no puede explicarse con palabras. Sonoko está segura de que alguien (o algo) la está observando muy atentamente. Si echa una nueva mirada alrededor se da cuenta de que un ser extraño la observa desde un árbol, por encima de las cabezas de los presentes. Es como una esfera azul, con un gran ojo amarillo; sus brazos y piernas son largos y delgados, y tiene el pelo como alambres encrespados de color rojo. A través de su pequeña boca susurra constantemente el nombre de nuestra Sonoko, su nombre real... Si el PR todavía no había pensado en su nombre real (recuerda que Sonoko es un nombre clave que se puso al llegar a la Tierra), éste es el mejor momento para hacerlo.

Bueno, nombrecitos a parte, lo que acaba de ver Sonoko es para mear y no echar gota. Pídele **una tirada de VOL con 1 Dado Funesto adicional**. Si no consigue al menos un éxito, pídele que se baje 2 punto de Ánimo.

Y lo peor de todo es que por mucho que Sonoko señale a esa cosa y le diga al resto de PR lo que está viendo, nadie lo ve... excepto ella. La angustia de creerse loca supone para Sonoko la pérdida de 1 punto de Ánimo directo, sin tirada ni nada. Eso no hay quien lo aguante.

El ser hace un claro gesto a Sonoko para que le siga, y salta entre los presente totalmente invisible a cualquier mirada que no sea la de nuestra capitana. Mientras Sonoko le sigue entre los edificios del templo, el cielo comienza a oscurecerse, pero no por que el cielo se llene de nubes de tormenta, sino porque empieza a anochecer repentinamente a pesar de que aún faltan horas, y el cielo comienza a cuajarse de estrellas. No resulta del todo amenazador, pero sí le otorga a todo una pátina irreal. Estos detalles ambientales sólo los percibe Sonoko, el resto de los PR deben limitarse a alucinar viendo a la capitana señalar cosas que no existen y caminando entre la gente como alma que lleva el diablo. Por cierto... aunque Sonoko se quite sus habituales visores ETrina, la sensación es la misma. El ser se aleja de la muchedumbre y comienza caminar por un antiguo camino, casi borrado por el tiempo y la espesura. Sonoko (y aquellos PR que la acompañen, si se han dado cuenta de su extraño comportamiento) deben abrirse camino, apartando húmedos helechos, ramas y arbustos.

Finalmente llegan a un pequeño templo de piedra, torcido e invadido por el musgo y las malas hierbas. Extrañas tallas, muy antiguas, evocan un pasado repleto de conocimientos místicos ya olvidados. Una sensación eléctrica, muy palpable, pone a Sonoko el vello de punta. El resto de personajes presentes no sienten ni ven nada. El ser está sentado sobre el altar y cuando Sonoko se acerca da un pequeño salto hacia atrás, para quedar semi-oculto tras las piedras.



—¿Quién eres?... ¿Eres extranjera? ¿Eres de otro mundo?—

Desde la maleza, alrededor, se escuchan voces chillonas, roncadas, crujientes. Cuando Sonoko se atreve a dar un vistazo descubre a multitud de seres monstruosos e irracionales a su alrededor, asomados con recelo desde la espesura, observándola desde la neblina que se ha acumulado alrededor del claro. Algunos parecen seres peludos, con enormes fauces y brasas en los ojos, otros se asemejan a vegetales antropomórficos, mientras que algunos son apenas unas criaturas pequeñas, de formas

y colores extraños. Todos la miran con curiosidad y cuchichean entre ellos: ¿Es una diosa? ¿Podéis ver eso? ¿Puede vernos a todos? ¿Y esa marca?...

Solicita una **nueva tirada de VOL** a Sonoko, de nuevo con 2 dados Funestos (los demás no ven nada de esto, así que no tienen que tirar). Superarla supone que sólo pierde 1 punto de Ánimo. Si falla volverá a perder 2 puntos de golpe. Puede que la impresión ya se esté cobrando factura. Recuerda que cuando un PR llega a los niveles inferiores de Ánimo se ve afectado por penalizadores.

Esos lindos ojos bizcos

Bueno, esto es opcional, pero durante las pruebas de juego a alguien se le ocurrió que Sonoko, una vez sin sus visores, revela una mirada estrábica. Vamos, que está bizca. Con un ojo mirando a Tokio y otro a Takayama, vamos. Eso sí, unos ojos preciosos. Los jugadores suelen reírse mucho con este efecto, digno de comedia barriobajera. Si crees que les va a gustar, adelante, pero si prefieres que la capitana tenga una linda mirada, también adelante.

Pese al aturdimiento, puede que Sonoko intente charlar con estos seres extraños. En cuanto intente entablar contacto, una voz ronca y penetrante surge de un viejo árbol a su izquierda. De sus surcos brota un reguero de resina que resbala y acaba formando un rostro fantasmagórico.

—Eres una sacerdotisa con una venda en los ojos... ¿Porqué?—

Sonoko no entiende nada, eso seguro. Pero es el momento de que le describas como algo en su interior se estremece. Unos flashes de imágenes acuden a su mente. En ellos puede ver a una niña pequeña corriendo, llorando desconsoladamente. Figuras adultas corren y chillan a su alrededor. Alguien la coge en brazos... ¿mamá?... Fuego azul quemando las casas, quemando a algunas mujeres que no logran huir. Las montañas repletas de sombras... un ojo maligno dentro de un rombo negro, ardiente... Extenuada por la impresión, Sonoko cae inconsciente. Si alguien la acompaña seguramente la querrá sacar de allí y llevarla a un lugar más tranquilo, donde poder reanimarla. En realidad Sonoko despierta a los pocos minutos, aturdida y extrañada. El entorno parece haber vuelto a la normalidad pero ella se siente... distinta. Curiosamente su visor ETrina ha dejado de funcionar y no habrá forma humana (o Vulviánida) de repararlo.

Como Guía debes saber que esta revelación marca un antes y un después en la vida de Sonoko. Influenciada por la espiritualidad de los dioses Kami, se ha despertado una parte de su ser que permanecía aletargada. En realidad está comenzando a cumplir un antiguo destino. Todos los detalles sobre esto se proporcionan en el episodio 6. De momento te basta con saber que Sonoko está comenzando a sufrir una percepción expandida. No insistas mucho en el tema pero si lo deseas puedes describirle que, a veces, percibe hebras de energía luminosa de varios colores a su alrededor. Sólo las ve por el rabillo del ojo. Inquietante, ¿verdad?

¿QUÉ HAY DE NUESTROS CHACK?

Si en algo destacan nuestros húmedos antagonistas es en su tozudez. Si fracasaron la primera vez que quisieron capturar a las chicas (en el episodio 2) y también en los siguientes (ganchos para raptos del episodio 3) lo pueden volver a intentar ahora, al final de este capítulo.

COWBOYS CHACK-CHACK

SAL	Pilotar Nave Osmótica	+		
	Armas Chack	+		
	Hipnosis Chack	+	+	

COWBOYS CHACK-CHACK.

Vestidos como verdaderos forajidos del oeste, con polvorientos pantalones, sombreros marrones de ala ancha y cartucheras a los lados que guardan sus temibles armas inmovilizadoras, estos Chack se dirigen a los PR siempre con un extraño acento “gringo” y con frases del estilo “No muevas ni un pulgar o mi seis tiros te hará un agujero del tamaño de un dólar de plata”.

Hipnosis Chack: A través de cánticos, danzas, movimientos sincronizados y gestos extraños, los Chack-chack pueden hipnotizar a los que le rodean, convirtiéndolos en seres sin voluntad para poder aprovecharse de ellos. Haz tiradas de CAR acentuadas por Hipnosis Chack en un reto con oposición frente a quien quiera resistirse:

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

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 grande con respecto a su estatura normal. El cambio no requiere tirada alguna, pero si el Chack se pone nervioso puede perder el control y revelar su verdadera forma. A nivel de juego, siempre que un Chack metamorfoseado reciba daño, tiene que superar una TI de VOL , y conseguir tantos éxitos como puntos de daño recibidos. Si no lo consigue recupera su forma real inmediatamente. Por otra parte, la excitación también les pasa factura. Si usas el sistema presentado en la sección Un Poco de Diversión del Episodio 2, la TI de VOL debe obtener tantos éxitos como los obtenidos en la TI de CAR del objeto de sus pasiones.

Armas Chack: Su armamento está basado en la emisión de haces de energía inmovilizante a partir de un tipo de cristal. Para cualquier mente científica resulta un misterio saber si estos cristales emiten realmente haces de energía o si realmente canalizan algún tipo de poder mental del propio Chack. 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 queda 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 recibido, consigue liberarse de este efecto anticipadamente.

Reto CAR vs VOL más éxitos 1 turno

más éxitos

1 turno

BILLY EL CHACK

	AGI	AST	CAR	DES	EMP	FOR	INT	PER	VOL
SAL									
Armas Chack									
Pelea									
Intimidar									

BILLY EL CHACK

Este Chack fuerte y grandullón se diferencia bien del resto, tanto por su tamaño como por su sombrero negro como un cuervo. El resto de Chacks siempre parecen estar atentos a sus órdenes y se dirigen a él con suma reverencia. Habla poco pero dice frases del estilo “estos pardillos valen un buen puñado de dólares a ojos de ese jefazo de Ciudad Capital”. Por cierto, todos le llaman Billy el Chack y no dudará en desenfundar rápido como el rayo para atacar a todo aquel que pueda parecer una amenaza.

Nadie mejor que tú, como Guía, para determinar cual es el momento ideal para sacarlos a escena. Puede funcionar bien si lo haces tras la escena en la que Sonoko ha sido “abducida” por los dioses. La confusión que genera esta escena es perfecta como preludio a un nuevo enfrentamiento con los Chack. En esta ocasión puedes hacerles aparecer como cowboys de películas del lejano oeste, en blanco y negro o en los extraños colores saturados del primer cine a color. Los Chack han aprendido la lección y son más numerosos (hasta 2 por cada PR, o más si lo crees conveniente). Y si en la primera ocasión no lo habían hecho, ahora utilizan sin piedad sus armas inmovilizadoras. Si capturan a los PR dan lugar las escenas de raptó expuestas en el episodio 3.

NOTA IMPORTANTE: Si los PR ya han superado la huida del hotel del episodio 3 no debes sacar de nuevo a los Chack. Esto sólo tiene sentido si los pulpos aun no habían conseguido raptar a los PR.

CONCLUYENDO EL EPISODIO

Revelaciones del pasado, situaciones románticas, nuevos sentimientos descubiertos por alguna de las Vulviánidas, tradiciones japonesas y un par de personajes secundarios que tendrán un enorme papel a partir de ahora en nuestra historia. Todo esto aderezado con la inquietante experiencia mística de Sonoko. Puede que este episodio haya sido algo más relajado que el anterior pero desde luego no faltan situaciones divertidas, misteriosas y reveladores de cara al futuro de la serie. Por este Episodio puedes dar a los PR 3 o 4 puntos de avance más, con algún extra si crees que han interpretado de forma divertida.

A estas alturas de la historia, casi tocando su ecuador, los PR habrán empezado a acumular puntos de Avance con cada episodio concluido. Seguramente habrán

invertido varios puntos en las reparaciones necesarias de Gamelia pero ya es hora de que empiecen también a pensar en sus Acentos, si es que no lo han hecho ya. Sus Aptitudes aún están lejos de poder cambiar, a no ser que hayas sido generoso en tus recompensas al final de cada capítulo (recuerda que aumentar una de ellas tiene un coste de 20 puntos de Avance).

Como cada PR tendrá entre 16 y 18 puntos de Avance más o menos, restando de ellos lo que hayan invertido en Gamelia, puedes empezar a aconsejarles sobre nuevos Acentos a adquirir o en cómo modificar los que ya tienen. Tanto tiempo dedicado a la reparación de Gamelia puede hacer que Sonoko aumente su Acento Ingeniería Etrina (5 puntos de avance aumentar un grado) o puede ser que algún otro PR se haya interesado tanto en las reparaciones que decida comprar ese Acento (10 puntos de Avance). Los costes de las distintas acciones que pueden hacer con sus puntos de Avance los puedes encontrar tanto en el Episodio 1 como al final del 2.

Piensa en todas las situaciones que han vivido y eso te dará pistas sobre cómo pueden evolucionar sus Acentos. Quizá Midori haya decidido estudiar la cultura terrícola para integrarse mejor como diplomática y decida comprar un Acento llamado precisamente Cultura Terrícola, o incluso puede hacer lo propio con la lengua y la cultura Chack, ahora que ha tenido varios encuentros con ellos. Por otra parte, Kentaro lleva tanto tiempo despidiendo y engañando a la pobre Yaya Sake que quizá su Acento Puedes Creerme aumente.

Y desde su llegada a la Tierra han tenido tantas persecuciones, peleas y huidas que es posible que adquieran Acentos relativos a la pelea, el sigilo, el engaño, etc.

Por supuesto, todo esto es recomendable si quieres justificar de forma mínimamente narrativa la adquisición de nuevos Acentos o modificar los existentes, pero nadie te obliga a ello. Eres libre, como Guía, de permitir a tus jugadores que escojan Acentos que dudosamente hayan surgido durante la historia. Eso sí, todo debe tener tu consentimiento y no salirse del tono manga y de comedia de esta historia.

Recuerda que si algún PR compra un Acento que aún no exista en tu mesa de juego, debéis escribir una pequeña descripción del mismo y llegar a un acuerdo sobre las situaciones en que se podrá usar. Es mejor si esto se hace entre todos los jugadores y el Guía para evitar discusiones que frenen más adelante el desarrollo de alguna sesión. Siempre podéis acudir a los ejemplos descritos en el Episodio 1 para tener una idea de cómo definirlos.

Y EN EL PRÓXIMO EPISODIO

- En el próximo episodio descubrirás que nada es lo que parece.
- Nuestras chicas malva comienzan a desvelar sorprendentes secretos sobre la misión; una misión que parecía clara, heroica e inocente, pero que comienza a mostrarse como el centro de una poderosa conspiración en la que tienen mucho que ver las Hermanas Ardientes y la Soberana Emperatriz de Vulvia.
- Ichigo deberá usar a Pochu como nunca antes. Nada será igual después de descubrir la nueva faceta de la mascota de las chicas.
- Se desencadena un suceso terrible que tiene mucho que ver con el pasado de Midori... ¿Qué esconde nuestra diplomática más sensual?
- El padre de Aya invita a su hija y a sus amigos (los PR) a un paseo en su yate. Pasarán una bonita jornada de playa en la Isla sin Nombre.
- Aya tiene que hacer un ejercicio de caligrafía que la pondrá de los nervios. Y Kentaro tendrá algo que ver con su frustración...
- Y como guinda final, descubrimos el nuevo movimiento de nuestros queridos Chacks. Parece que van a por todas con tal de recuperar a sus diosas malva.

**¡NO TE PIERDAS EL QUINTO EPISODIO
DISPONIBLE EN BREVE EN
WWW.ELAUTOMATA.WORDPRESS.COM!**