

vulvānidhs

HOT INVASION

Episodio 6 | TSUYU... PERO DA IGUAL



“¿Has visto? ¿Te das cuenta? Has decidido ayudar a estas muchachitas en su misión, pero eres un papanatas que apenas puede defenderse de una vieja como yo ¡Debes aprender a luchar!”

Yaya Sake poniéndole las pilas a Kentaro

vulvianidas

Episodio 6 - Tsuyu... pero da igual

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
www.elautomata.org



vulviánidas

EN EPISODIOS ANTERIORES	pág. 05	CONCLUYENDO EL EPISODIO	pág. 23
EN SITUACIÓN	pág. 07	APÉNDICES	pág. 24
VERANO AZUL	pág. 07			
SOÑANDO UN CUENTO (NARAKU)	pág. 08			
FIESTA SORPRESA	pág. 09			
VUELVE LA LLUVIA	pág. 11			
HACIA LA CIMA	pág. 13			
PERCEPCIÓN EXTRAÑA (SONOKO)	pág. 13			
VISUALIZAR LAS HEBRAS	pág. 14			
Ups!	pág. 15			
UN DURO COMBATE	pág. 17			
TERRIBLE Y EXPERIMENTADA (VIDAHARY)	pág. 19			
KAMI	pág. 21			
DE VUELTA	pág. 22			
APÉNDICE: HISTORIA DE LA FAMILIA SAKE	pág. 23			

¿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 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 si solo esta tarea era cumplida, 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. 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. 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 contrareloj y escapar, protagonizando una emocionante huida.

Apenas unos días después de todo aquello, cuando las cosas comenzaban a calmarse de nuevo, Aya apareció en escena. Era la nieta de la Sra. Sasano, una amiga íntima de Yaya Sake. Como Sasano tenía que marcharse de viaje, iba a dejar a Aya al cuidado de Yaya Sake... y eso quería decir que la chica iba a pasar el resto del verano junto a Kentaro. Inevitablemente, Aya acabó por descubrir el secreto de Kentaro, conociendo a las Vulvis y su cometido en la Tierra. Al final no fue tan malo: las chicas malva ganaron una nueva amiga y Kentaro tuvo la oportunidad de estar junto a una chica de su planeta, cosa que empezaba a ser una novedad, ante tanto exceso alienígena.

Los siguientes días fueron agradables, especialmente cuando todos acudieron a La Honra de la Garza, un festival del pueblo de Takayama en el que pudieron relajarse un poco; Al menos hasta que Sonoko desapareció. Cuando finalmente la encontraron, la capitana aseguró haber sufrido una extraña visión en el bosque cercano. Fue solo el primer síntoma de un cambio que parecía estar transformándola espiritualmente. En este punto de la aventura, es posible que los Chack hicieran un nuevo intento por capturar a los PR.

Días después, el padre de Aya les invitó a todos a un relajado paseo en yate. Navegaron hasta llegar a un islote muy agradable, donde prepararon una buena comilona y disfrutaron del sol y de las olas. Pero Ichigo, siguiendo órdenes de La Emperatriz, tenía cierta misión sinistra que cumplir. Según la orden imperial, Midori es una peligrosa conspiradora que debía ser eliminada por el bien de la Soberana. Pochu-kun, la mascota de Ichigo,

había sido entrenada y mentalmente condicionada para reaccionar ante una orden verbal. Si Ichigo pronunciaba la palabra "Layla", Pochu se transformaría en un asesino implacable con un único objetivo: asesinar a Midori. Por suerte para todos (o eso esperamos), se evitó que esto sucediera. Pochu debió someterse a una complicada operación para extraerle el chip de control mental. Curiosamente, tras la operación comenzó 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, sirvió para reforzar los lazos entre los PR. Sin duda las cosas habían cambiado mucho, desde la nueva perspectiva: ¿Habían sido enviadas al espacio simplemente para que Midori pudiera ser asesinada lejos de Vulvia y mantener así intacta la reputación de la Emperatriz? ¿Seguía teniendo importancia su labor de estudios genéticos? ¿Qué interés personal tiene la Emperatriz en eliminar a Midori?... Durante esos días, Midori trató 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 era demasiado difuso. Para rematar todo esto, los PR pudieron ver como el Príncipe Chack salía por televisión lanzando un velado ultimátum a los PR. Para la mayoría de espectadores todo aquello no eran más que chifladuras de un freak, pero ellos supieron reconocer el alcance de la amenaza. En pocas palabras estaba avisando de que, o se entregaban, o declaraban la guerra a la Tierra.

¿Un último respiro antes de que todo comience a complicarse de verdad? Pues claro que sí.

¡Adelante con el episodio 6!



TSUYU... PERO DA IGUAL

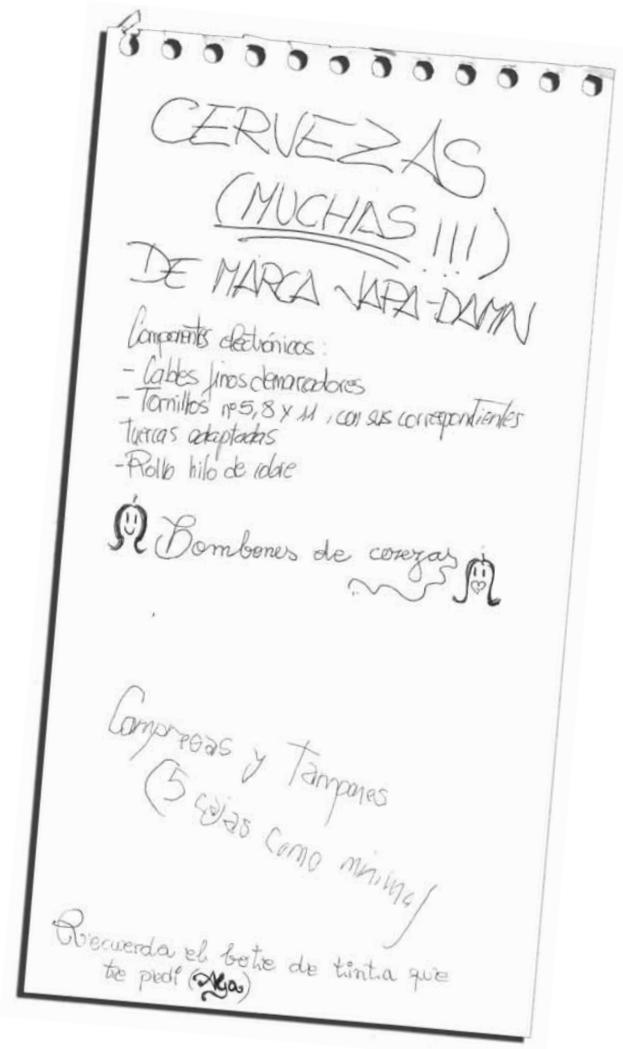
EN SITUACIÓN

Traspasada la frontera psicológica de la mitad de la temporada, y tras un capítulo anterior cargado de dramatismo, nos encontramos con unos sucesos menos traumáticos. En realidad este es el último capítulo ligero antes de que despuente el arco argumental más trepidante que les llevará hacia el final de la temporada. Un poco de humor rocambolesco para levantar los ánimos y algo de aventura, húmeda e inesperada... sin olvidar un final realmente impactante, que afectará notablemente a todos los PR, pero especialmente a Sonoko y a Kentaro

VERANO AZUL

Comenzamos con una breve escena para poner la mosca tras la oreja. Han pasado dos semanas desde el último capítulo, así que nos encontramos a finales de julio y es un miércoles a media mañana. Kentaro no ha tenido mucho tiempo para relajarse estos días. Por un lado, Yaya Sake ha estado muy pesada últimamente, pidiéndole que limpie bien los baños del ryokan y que realice un buen mantenimiento.

–Hay que mantener el respeto por nuestras tradiciones. A la familia le costó mucho montar su ryokan, y lo mínimo que podemos hacer es mantenerlo en buenas condiciones. Yo ya estoy demasiado vieja para eso, pero a tí te sobran las energías.



Evidentemente, el ryokan está en buen estado desde que se instalaron las chicas, así que no ha hecho falta trabajar mucho en ello. La única preocupación ha sido vigilar a Yaya Sake, por si se le ocurriera presentarse de improviso a comprobar si Kentaro ha hecho su trabajo. Por suerte no ha sido así.

Por si eso fuera poco, nuestro pringadillo Kentaro debe hacer frecuentemente de recadero para las chicas. Hoy precisamente debe bajar a Takayama a comprar algunas cosas que las chicas le han apuntado en una lista: cervezas para Naraku, algunos componentes mecánicos y electrónicos de la ferretería, bombones de cereza, salva-slips... en fin, ese tipo de cosas. Pídele a las vulvis que realicen una lista bien caprichosa. Entrega esta lista a Kentaro y deja que él mismo se monte la ruta.

El tiempo ha anunciado días de lluvia, así que Kentaro ha decidido hacer esta mañana todos los recados posibles. Para ello ha echado mano de su bicicleta y su mochila. Bajando por la cuesta hacia Takayama (haz una Tirada Instantánea sobre la PER de Kentaro) percibe una sombra pequeña y fugaz por el rabillo del ojo. Si no superas la tirada a la primera no te preocupes, puedes ir realizando tiradas (todas en secreto, aunque si haces muchas comenzarás a ponerle la mosca tras la oreja) según realiza sus compras por Takayama, hasta que queda claro que algo sigue a Kentaro, algo muy rápido y escurridizo. Seguramente nuestro protagonista intente de dar alcance a esa "cosa", pero lo tiene realmente difícil. Debe superar una Tirada Instantánea de AGI con un Dado Funesto adicional. Si llega a conseguirlo, puedes describir como Kentaro atrapa a un pequeño ser, una especie de ninja en miniatura con una gran cabeza. El mini-ninja le propina una buena sarta de golpes a Kentaro hasta que

le deja escapar. Si hace falta falsea alguna tirada secreta, pero es importante que Kentaro no descubra quién es – aunque un jugador avisado puede llegar a sospecharlo-. Se trata de que esta escena introductoria resulte intrigante y entretenida, pero no reveladora. El objetivo es que Kentaro se mosquee lo suyo y vuelva preocupado al ryokan, para hablar con las chicas. Justo cuando está de vuelta comienza a caer una lluvia abundante.

SOÑANDO UN CUENTO (Naraku)

Naraku ha tenido esta noche un sueño extraño. No está segura de si se trata de un recuerdo que ha aflorado precisamente ahora en su memoria o si simplemente es un jugarré de su mente. Lo que está claro es que evidencia alguna de sus obsesiones. En el sueño aparece un viejo cuento impreso en papel y escrito con una bonita letra:

Había una vez un reino donde sólo crecían flores. Eran unas flores hermosas y lozanas, de todos los colores y formas imaginables, que desprendían una fragancia que encandilaba a todos aquellos que caminaban bajo las estrellas. Tal era la belleza de este paraje que la viajera no sabía donde posar sus ojos, teniendo que elegir entre tanta maravilla. Era este un reino sin montañas y sin ríos, sin piedras y sin vientos, un lugar bucólico; un edén.

Un día una de las flores miró hacia un lugar que nunca había observado, pues todas las flores se miraban unas a otras constantemente porque no había nada más hermoso que mirar, y descubrió que había un lugar donde el reino de flores, que hasta ahora se le antojaba eterno, se terminaba. Era una frontera muy definida, donde los gráciles tallos de las últimas flores formaban una barrera, más allá de la cual se extendía una llanura de piedras y broza.

Levantó la curiosa flor su falda de hojas y comenzó a caminar hacia aquel lugar que ninguna otra flor había visitado. Y aun cuando las otras flores se reían de ella o le advertían que nada podía ser más interesante y hermoso que su propio reino, ella caminó hasta que sus pies pisaron la nueva tierra.

Lo primero que le sorprendió fue la brisa, que hizo caer uno de sus pétalos marchitos, cosa que la alivió. Más tarde, la humedad del rocío calmó su sed y la tierra fértil y desconocida le aportó alimentos que la saciaron como nunca antes. Era un lugar extraño y en algunas partes amenazador, pero estar allí la hacía sentirse bien. Los arbustos y las criaturas con pelo la observaban y murmuraban encandilados por su belleza. Eso la hizo sentir verdaderamente su virtud. Todo lo que la rodeaba era hermoso a su manera, todo parecía estar bendecido por una gracia que alguien hubiese repartido por igual, aquí y allá.

Al final de un valle húmedo la flor descubrió aquello que más le impresionó. Era un árbol recio, de largo tronco y con una cúpula de hojas que se extendía desde su cabeza en todas direcciones, como una corona con la que acariciaba el viento. Alrededor del árbol crecían algunas flores de colores más discretos que el suyo, pero igual de fragantes y preciosas. La sombra de aquel árbol le reconfortaba y supo que quería dejar caer su falda precisamente allí, junto a él, para sentir que formaba parte de un mundo mucho mayor que aquel campo de flores del que provenía.

El sueño prosigue. El libro se cierra, descubriendo una habitación conocida, una ventana a través de la cual puede verse el mar anaranjado del atardecer sobre los

degradados azul oscuro del mar. Decenas de aristas de roca surgen como dientes atravesando la superficie, perdiéndose en el horizonte. La atención se centra ahora en un pasillo y en los sonidos que provienen de una habitación al final. Salvando la distancia finalmente se aprecia algo a través de una puerta entreabierta: una mujer hermosa y delgada yace en el lecho con un hombre, que la acaricia con deseo. El macho es muy diferente a las mascotas de granja a la que cualquier vulviánida está acostumbrada. Su cuerpo esbelto y bien proporcionado resulta atractivo, y su rostro, su mirada, destilan inteligencia y verdadera pasión. Un hombre como el de las leyendas de los viejos tiempos...

Naraku despierta turbada y excitada de su sueño. Sin duda esa mujer era su madre, pero... ¿ese macho?. Sus recuerdos son confusos. Aun así está casi segura de que el sueño tiene que ver con algo que vio realmente cuando solo era una niña. Su mente se ha negado a dar crédito a ese recuerdo durante mucho tiempo. ¿Es posible que su madre se relacionara con un macho como aquel, atractivo, sensible y apasionado? ¿Puede que tenga que ver aquel descubrimiento infantil con la pasión y curiosidad que Naraku siente hacia el sexo opuesto?

FIESTA SORPRESA

Nada más extraño ocurre durante el resto de la mañana, salvo que la lluvia se detiene. Pide a los PR que describan lo que quieren hacer durante la tarde; te interesa saber exactamente dónde se encuentran y qué hacen. No lo preguntes muy directamente o pueden sospechar. Debes ir trabajando la atmósfera para generar un momento relajado. Y entonces...



Realiza una **TI de PER por cada PR** que esté en las cercanías del ryokan. A aquellos que la superen puedes advertirles de cierto jolgorio que comienza a escucharse por el camino que une la casa de la abuela de Kentaro con el balneario. Yaya Sake ha adelantado su fiesta de amiguetes anual en el balneario y se está presentando con siete viejales preparados para pasar una divertida tarde en los baños. La comitiva se acerca entre carcajadas y palmadas de emoción.

La escena puede resultar muy divertida a partir de ahora: las chicas deben avisarse entre sí para que las demás estén prevenidas y también deben ocuparse de ocultar todo aquello que pueda delatar la presencia de alguien en el balneario. Y si se aburren pueden darle su merecido a Kentaro por no avisarlas de que la abuela ha adelantado su día de fiesta (el pobre tampoco sabía nada del tema pero eso seguramente a las chicas les dará igual... ¿Qué tal un puñetazo estratosférico usando la carta de Realidad Super Deforme?

El desarrollo de la escena puede variar dependiendo el estilo de juego favorito de tu grupo. Puedes optar por un enfoque táctico, utilizando el plano del ryokan (capítulo 2) y describiendo lo que pasa en segmentos cortos de tiempo, dando lugar a un mini-juego del gato y el ratón. Otra opción es darle un enfoque más narrativo, utilizando tu creatividad para generar situaciones divertidas según te plazca. Lo importante es que sea divertido y que las chicas hagan lo imposible por permanecer ocultas, tanto ellas mismas como todos los objetos que las puedan delatar.

Los viejetes vienen bien servidos, con varios barriletes de cerveza, un equipo de música y muchas ganas de fiesta. No están muy interesados en pasear por el balneario y realmente se concentrarán en los baños exteriores. Eso sí, puedes poner las cosas más difíciles haciendo que algún vejete vaya de vez en cuando al baño (en los vestuarios) o que alguna pareja de viejetes decida esconderse en algún rincón íntimo para flirtear (en alguna de las habitaciones). Por suerte, Yaya Sake tampoco parece preocupada por visitar el resto del balneario. Se limitará a tomar el sol vespertino, darse un chapuzón, bailar un poco y tomarse algunos chupitos de su sake personal, mientras esboza una enorme sonrisa de satisfacción.

VUELVE LA LLUVIA

Como caída del cielo, nunca mejor dicho, la lluvia interrumpe la fiesta. Yaya Sake anuncia a todos sus amigos que se acabó la fiesta y que el año que viene habrá más. Las viejetas y viejetes comienzan a recoger sus cosas, apenados por el fin de la diversión. Minutos después, el balneario vuelve a estar en manos de nuestras chicas. Si se lo han currado mínimamente habrán conseguido que nadie descubra el secreto.

NOTA IMPORTANTE: En las pruebas de juego algún grupo creó un sofisticado sistema de sensores para cubrir el perímetro alrededor del ryokan. Esto les permitía advertir la llegada de alguien desconocido. Si a tu grupo se le ha ocurrido algo parecido, describe que alguien ha inutilizado los sensores a base de shurikens (estrellas ninja). Por eso los sensores no avisaron de la llegada de Yaya Sake y sus amiguetes. Ciertamente inquietante...

Cuando Kentaro y las chicas están hablando sobre el tema, o simplemente cuando se dispongan a reanudar sus actividades cotidianas, Yaya Sake aparece en mitad de una de las salas (no, no ha aparecido de la nada, pero lo parece porque es muy sigilosa) y saluda a los presentes con un semblante apacible. Todos deben realizar una **TI de Voluntad** debido al susto. Aquellos que la fallen no podrán evitar chillar. La pequeña abuela viste indumentaria ninja, aunque no lleva el rostro cubierto. Kentaro reconoce en su silueta al extraño perseguidor que le ha seguido durante el día.

—Parece que alguien está disfrutando de mi ryokan sin pagar ni un yen por el alquiler... mal, mal, maaaaal.

Tras esto mira a Kentaro:

—Yo preocupada porque nunca me hablabas de chicas y resulta que pese a tu cara de bobo eres todo un Casanova, Kentarín.

Yaya Sake lleva más tiempo del que se piensan estando al corriente de lo que ocurre en el ryokan. Sabe que las chicas dicen venir de otro planeta, que tienen una importante misión en la Tierra y que Kentaro les está ayudando. También sabe que Aya está igualmente al corriente.

–No pasa nada Kentarín. Las chicas pueden quedarse el tiempo que necesiten. Adelanté la fecha de la fiesta para divertirme a vuestra costa chicos... no sabéis lo que he llegado a reírme viendo lo que hacíais para esconderos de mi pandilla. Hacía años que no lo pasaba tan bien. Estáis perdonados todos. Además, Kentarín, es importante saber guardar ciertos secretos y me has demostrado que eres un chico fiel y entregado. Por eso he decidido que ya es el momento... ven aquí.

Cuando Kentaro se acerca, la Yaya le pide que "se acerque más, un poco más"... y le propinará un guantazo con sus dos enormes palas ninja (ella las llama "humildificadoras"), dejando la cara de Kentaro al rojo vivo.

–¿Has visto? ¿Te das cuenta? Has decidido ayudar a estas muchachitas en su misión, pero eres un papanatas que apenas puede defenderse de una vieja como yo. ¡Debes aprender a luchar! Nuestra familia, durante generaciones, ha atesorado un gran secreto: las técnicas ninja. El cofre de los Akagase contiene lo que necesitas para emprender la senda del guerrero silencioso. Pero para abrir el cofre necesitas una llave y esa llave está en un lugar peligroso al que debes acceder para demostrar tu valía. Siempre ha sido así, Kentarín. Ha llegado tu momento. Siempre llega durante el Tsuyu, la temporada de las lluvias.

Seguro que Kentaro y las chicas se quedan a cuadros ante las palabras de la abuela, pero Yaya Sake no da demasiada tregua. Pilla a Kentaro de la oreja (lo que le obliga a seguirla casi a cuatro patas) y camina hacia fuera del ryokan, donde la lluvia no deja de caer. Señala hacia la distancia, donde un promontorio rocoso se alza a través de las copas de los árboles.

–¿Ves aquellas rocas? En lo alto está el kami que juzgará si eres digno de recibir los dones de los Akagase. Lleva esperándote desde que naciste y esta lluvia revela que está impaciente. Parte inmediatamente hacia allí. Tus amigas pueden acompañarte y echarte una mano. Nada es casual, y un buen guerrero siempre debe saber en quien apoyarse. ¡Adelante!

Aya no se toma muy bien todo esto. Con palabras comprensivas trata de calmar a la abuela, creyendo que la pobre ha caído en un delirio senil. La reacción de Yaya Sake es rotunda: cierra sus ojos, pone una manita sobre sus labios arrugados y hace un gesto de silencio.... para comenzar a levitar segundos después ante la atónita mirada de la chiquilla y de los demás, que no saldrán de su asombro. Mientras se mantiene levitando, a un palmo del suelo, Yaya Sake susurra:

–Hay muchas cosas que los jóvenes habéis olvidado atender. No existe únicamente lo que ven los ojos, ni todo tiene respuestas lógicas. Los ocho millones de dioses siguen entre nosotros, esperando que sepamos escucharles para aprender los misterios del mundo. Y tú ya deberías haberte dado cuenta, chiquilla. El camino hacia la sabiduría que te ofrece el sensei Nakagami no tiene tanto que ver con la belleza de los trazos que nacen de tu pincel como con aquello que reflejan de tu interior.

Tras esto mira lentamente a todos los presentes y comienza a descender lentamente hasta volver al suelo.

–¿O acaso creéis que el hecho de que las chicas violeta hayan caído precisamente aquí, a los pies de mi Kentarín, es pura casualidad?... Ilusos.

HACIA LA CIMA

Crean o no a Yaya Sake es inevitable que nuestros protagonistas afronten este peculiar reto. Aun quedan unas horas de luz, pero no demasiadas. Deberían apresurarse.

Salvar la distancia entre el ryokan y el promontorio rocoso requiere cerca de una hora, si van a buen ritmo (pide **tiradas de Fortaleza** y por cada PR que no la supere aumenta el tiempo necesario en 15 minutos). Se trata de atravesar una zona boscosa, a ratos empinada, a ratos llana, entre árboles húmedos, piedras musgosas y pequeños riachuelos que danzan alimentados por la lluvia. La humedad y los olores del bosque pronto aturdirán los sentidos del grupo. La lluvia forma una cortina neblinosa que no deja ver más allá de unos metros y nuestros protagonistas avanzan porque saben que deben ir hacia arriba, aunque nunca demasiado seguros de la dirección concreta.

Esto parece haberse convertido de pronto en una aventura mística y épica a través de los secretos milenarios de Japón y su cultura espiritual. Y Kentaro con las gafas empañadas.

PERCEPCIÓN EXTRAÑA (Sonoko)

Nuestra sacerd... capitana vive con especial intensidad el ascenso. Realiza una **tirada secreta basada en su Empatía**. Puedes realizar varias durante el trayecto. Mientras no la supere puedes describir que se siente extraña. Por momentos le parece estar caminando por un sueño, porque todo muestra cierto matiz irreal. En el momento que la supera percibe a su alrededor algo parecido a lo que sintió junto a aquel pequeño altar en el bosque durante la Honra de la Garza: decenas de ojillos extraños observan al grupo en su caminar.

Sonoko percibe cierta tensión entre estas criaturas, como si hubiese dos grupos rivales. Según ascienden es evidente que las criaturas más benévolas se apartan ante la inquietante presencia de seres más oscuros y de dudosas intenciones.

Sonoko también comienza a percibir ciertas variaciones extrañas en el entorno, como si se le revelasen cosas que hasta ahora habían permanecido ocultas. Unas hebras "luminosas" de diferentes colores se hacen visibles en algunas partes, como si brotasen de las cosas (árboles, plantas, rocas, ríos, ellas mismas...). Se asemejan a un tejido caótico que entrelaza las diferentes hebras que nacen de las cosas. Si observa esto con detenimiento puede ver que todo lo que le rodea tiene el mismo patrón. Destacan sobretodo las hebras de color verde, azul y rojo, pero también pueden verse filamentos de un negro profundo que se agitan extrañamente más allá del alcance de su vista... ¿Qué significa todo esto? Sólo Sonoko es capaz de percibirllo, por mucho que los demás se esfuerzen.

Aunque ella no lo sepa de buenas a primeras, es necesario que tú, como Guía, sí lo tengas claro. Sonoko es capaz de ver y descifrar la esencia energética de las cosas. Su destino era convertirse en una Tejedora, una sacerdotisa de las que velan por el Tapiz de la Existencia. Pero su destino fue truncado cuando era sólo una niña. La manera en la que Sonoko acabó formando parte del ejército imperial es una historia larga de explicar y que queda por resolver en la siguiente temporada de Vulviánidas, pero basta con saber que consiguió crecer en un entorno que nada tenía que ver con sus verdaderos orígenes, lejos de los peligros que su destino y sus dones le pudiesen ocasionar. Centró todo su potencial en su relación con los vehículos y artilugios ETrina y su habilidad con estos factores sin duda está influida por sus

percepciones sobrenaturales de las “energías invisibles” aunque ella no se haya dado cuenta... hasta ahora.

Como una sacerdotisa Tejedora, Sonoko es capaz de hacer cosas increíbles manipulando el Tapiz de la Existencia. En realidad lo más difícil es percibir las hebras, cosa que ha desarrollado instintivamente y que se manifiesta por primera vez en este capítulo. Sonoko deberá notar que es capaz de manipular estas hebras. Es parte de tu trabajo como Guía exponerle la situación de manera suficientemente atractiva para que lo intente.

La manipulación del Tapiz requiere una mezcla de concentración y destreza. En cada turno de acción que utilice para visualizar el Tapiz debe superar una **tirada de EMP**. Si la supera puede manipular el tapiz en ese mismo segmento de acción, realizando una segunda tirada, esta vez de **DES** en el mismo turno. Si supera ambas tiradas, el jugador decide qué hebras teje escogiendo sus colores.

Visualizar las Hebras

Es fácil saber de dónde brotan las hebras. El color te ayudará mucho. Cada color se asocia con un tipo de energía o materia. Así, las hebras rojas son las que brotan de los seres vivos, mientras que las azules brotan de los objetos tecnológicos. Estas hebras brotan y se entrelazan con otras, de otros objetos o seres de alrededor, pero según se alejan de su fuente se vuelven menos visibles, hasta casi desaparecer. La mayoría de veces los seres y objetos no emanan un solo tipo de hebra, si no que tienen enredados varios tipos. Por ejemplo, una persona enferma tendrá sus hebras rojas enredadas con algunas negras. Tu propia creatividad te ayudará a encontrar muchas formas de describir estas relaciones. Una **tirada superada de EMP** puede revelar las siguientes hebras:

Trenzar el tapiz

Consulta el apéndice 2 para descubrir el sistema que rige la nueva capacidad sobrenatural de Sonoko.

COLOR HEBRAS	SIGNIFICADO
Gris	Materia inerte (una roca)
Rojo	Materia animada-viva (una persona)
Azul	Materia animada-artificial (un robot)
Amarillo	Influencia cósmica positiva (amor)
Negro	Influencia cósmica negativa (odio)
Verde	Neutralidad cósmica (equilibrio)

**UPS!**

—Me has decepcionado (poner el auténtico nombre vulvánido de Ichigo). Era tu gran oportunidad y la has desperdiciado. ¿Qué debería hacer contigo...? ¿Darte otra oportunidad... o matarte.

Esta amenazadora frase detiene al grupo a poca distancia de su destino. Se trata de una voz femenina, aunque grave y rotunda. La lluvia sigue cayendo, aunque ha disminuido de intensidad y pueden reconocerse unas viejas lámparas de piedra de las que antiguamente delimitaban un lugar importante. La mayoría están torcidas como viejos recuerdos de lo que fueron. Varias rampas adoquinadas conducen desde el bosque hasta un promontorio de piedra, en cuya base el suelo está enlosado, aunque los siglos lo han convertido en una superficie irregular, donde las viejas raíces han abierto brecha. El promontorio es el lugar que Yaya Sake señaló desde el ryokan. Parece una gran aguja de roca, de paredes irregulares y agrietadas. Sin duda es un lugar formado por la naturaleza, pero cuyo carácter peculiar sirvió en el pasado como lugar de espiritualidad, ahora en desuso.

Subida con gran equilibrio sobre una de las lámparas de piedra, en el límite entre el bosque y el lugar, una silueta alta y amenazadora observa a los recién llegados. A la escasa luz del atardecer es difícil percibir los detalles, pero parece una mujer enfundada en un ceñido y extraño traje oscuro que parece moverse sobre su cuerpo. Su rostro mantiene una expresión pétrea, y uno de sus ojos se abre sobre un tatuaje en forma de rombo, con llamas en la parte superior. Su cabello es rojo fuego y de su cinto cuelgan dos armas de filo curvas, pequeñas como dagas. Mantiene los brazos cruzados justo bajo sus prominentes pechos. Ichigo y Midori no deberían dudar al reconocerla: !Es Vidahary! , la mano derecha de la Emperatriz.

Procura que todos hayan entendido bien la descripción del entorno, porque Vidahary no va a perder el tiempo...

Lo primero que hace es realizar un gesto con una de sus manos y seguidamente varias luces se encenderán en el bosque, luces artificiales que les resultarán familiares: los robo-sepiáceos. Si alguien se molesta en preguntar, hay un total de tres artefactos. De momento se mantienen a una distancia prudente, justo detrás de la primera hilera de árboles y arbustos, oscilando con un zumbido inquietante. El siguiente "discursito" de Vidahary resume aquello que tiene que decir. No hace falta que lo leas exactamente; es mejor que lo intercale en fragmentos cortos, mientras nuestras PR le hacen preguntas:

-(dirigiéndose a Ichigo)... créeme que hubiese sido muy fácil destruiros a la cuatro, implantando, por ejemplo, un potente explosivo en Gamelia. Nadie se hubiese enterado nunca de vuestra desaparición. El espacio es muy grande y las mujeres de Vulvia hubiesen dado vuestra misión por fracasada. Pero si habéis llegado vivas a este planeta era para comprobar tu potencial, (auténtico nombre de Ichigo). En realidad no eres la protegida de la Emperatriz, sino la mía... veo en ti a la mujer que era yo en mi juventud. Fiel, valiente, resuelta, entregada y con grandes habilidades. Creo que mereces ser una de las nuestras. Te ofrezco, por última vez, la posibilidad de formar parte de las Hermanas Ardientes. Pero debes demostrar que estás realmente dispuesta, acatando la orden que te dio la Emperatriz. Debes demostrarme que para ti no hay nada por encima del honor de servir al Imperio de Urbina.

Las tres mujeres que se hacen llamar tus compañeras son en realidad una enfermedad para nuestra civilización.

Ella (señalando a Midori) es la peor de todas. Su mera existencia es un insulto para todas las vulviánidas. Pero las otras dos, y esto es un secreto que ni tan solo la Emperatriz sabe, son de su misma calaña. Te aseguro que ellas jamás volverán a Vulvia. Es más, te aseguro que perecerán en este miserable y apartado planeta. Ahora, tú decides si correr su misma suerte o apostar por un futuro glorioso al lado de las Hermanas. Ocúpate de esa malnacida (señalando a Midori) y yo lo haré de las demás... ¿qué dices?.

Vaya... una nueva decisión vital. Confiamos en Ichigo respalde a sus amigas. Si no es así, la acción se desarrollará de manera muy diferente. Sonoko, Naraku, Midori y Kentaro deberán enfrentarse a Vidahary, a Ichigo y a los tres robots asesinos. Evidentemente, pase lo que pase, si Ichigo se pone de parte de Vidahary dejará de ser un PR y pasará a ser un Secundario.

Pero lo más probable (y deseable) es que Ichigo se niegue. Vidahary muestra entonces un rostro enfurecido. Se siente humillada por el deshonor. Le ha costado mucho esfuerzo educar desde la sombra a Ichigo y ahora siente que todo el esfuerzo ha sido en vano. Intenta decir una frase increpadora... pero no le sale más que un resoplido de indignación. Con un gesto crispado en las manos, pronuncia una orden y los robots comienzan a avanzar amenazadoramente hacia los PR. "¡Te pudrirás en la agonía del fuego azul... con ellas!", grita Vidahary, mientras se mantiene a una distancia prudencial de lo que está a punto de ocurrir.

UN DURO COMBATE

Una salva de rayos láser azules surgen del bosque, lanzados por los robo-sepiáceos. Para esquivar este primer ataque todos los PR deben realizar una **TI de AGI** y superarla (puedes aplicar bonificadores o penalizadores, según lo atentas que las chicas estuviesen al entorno). En caso de fallar reciben el daño mínimo del primer impacto laser (2 Puntos de Daño). Los tres robots comienzan a avanzar hacia los PR. Son parecidos a aquel que derribó la nave, pero el metal del que están compuestos es oscuro y rugoso. Y a diferencia de aquel, estos SÍ son robots de combate.

Puedes utilizar el tablero de combate que te ofrecemos en la página siguiente, donde pueden ubicarse con claridad las posiciones de todos los combatientes (utiliza dados o tus propias miniaturas de otros juegos). Cada casilla corresponde aproximadamente a un espacio de 2 x 2 metros. Un PR puede desplazarse hasta 3 casillas y realizar una acción (una ataque, por ejemplo) durante el mismo turno. La gran formación de roca, en el centro del tableo, representa el promontorio de destino de los PR, al que solo podrán acceder una vez se quiten de en medio a sus enemigos.

Como buenos robots asesinos, utilizan sus recursos, sin compasión, hasta perecer, mientras Vidahary se mantiene al margen del asunto. Consulta la HP de los robots para descubrir su comportamiento durante el combate; el Acento negativo “Rutinario” marca una pauta de combate muy concreta por parte de los robo-sepiáceos.

Solo cuando los robots se hayan convertido en chatarra informe a los pies de nuestros PR, Vidahary adopta actitud de combate; primero concentra su atención en atacar a Midori. En el fondo tiene la esperanza de

que si la elimina, aun puede tentar a Ichigo para que se une a las Hermanas Ardientes. Pero si ve que Ichigo defiende a su amiga, Vidahary concentra toda su ira en su discípula. Si se ve rodeada, Vidahary utiliza su Hipnosis y Sugestión para tratar de hacer creer que hay una amenaza tras los PR: nuevos. También usará este poder para cosas más sutiles, como hacer creer a un PR que está sangrando abundantemente.

Cuando queda gravemente herida (salud 3 o menos), o cuando los PR dan muestra de una gran tenacidad o planificación en el combate, Vidahary cierra los ojos un instante y se impulsa con fuerza hacia arriba... para no volver a bajar; queda suspendida a unos dos metros y comienza una fantasmal levitación hacia el cielo, mientras una sombra rauda y oscura acude a por ella desde las alturas. Aunque los PR no dudan de que se trata de una nave, no pueden distinguir su forma con claridad. Y para que no se diga que hacemos desaparecer a la final boss así, por el morro, los PR disponen de un último turno para atacar a Vidahary. Si la dañan de gravedad (quitándole los puntos de Salud restantes), la Hermana no vuelve a caer, pero su cuerpo muerto sigue levitando hacia arriba, esta vez atraída por un rayo de tracción de la propia nave. Se distingue un resplandor, cuando las compuertas inferiores de la nave se abren para recibir a Vidahary. Instantes después la nave desaparece en el horizonte.

SAL											
AGI	1	2	3	4	5						
AST	1	2	3	4	5						
CAR	1	2	3	4	5						
DES	1	2	3	4	5						
EMP	1	2	3	4	5						
FOR	1	2	3	4	5						
INT	1	2	3	4	5						
PER	1	2	3	4	5						
VOL	1	2	3	4	5						

Combate cuerpo a cuerpo (tentáculos-cuchilla) +

Láser de combate + +

Autodestrucción dañina +

Esquivar y retroceder +

Rutinario -

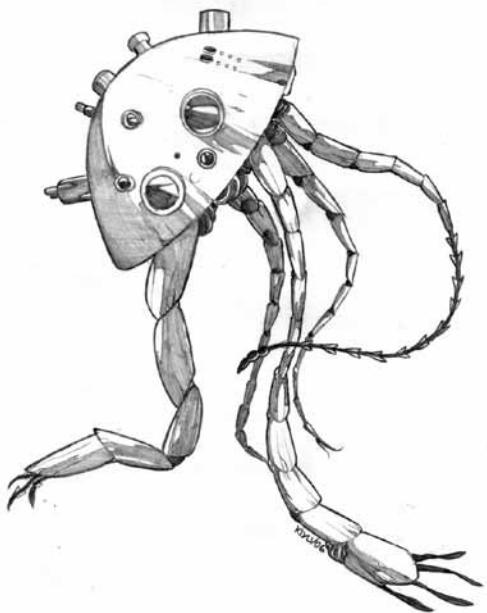
Tentáculos cuchilla: de los extremos de sus tentáculos brotan cuchillas rotatorias que prometen hacer mucho daño al golpear.

Éxitos Tirada Ataque	1	2	3	4	5
Tentáculos-cuchilla	1	2	2	3	3

Láser de combate: a diferencia del láser de precisión del primer robot-sepiáceo que conocieron, estos son más mortíferos.

Éxitos Tirada Ataque	1	2	3	4	5
Láser de combate	2	3	4	4	5

Esquivar y retroceder: Cuando un robot recibe un ataque puede intentar una esquiva. Si tiene éxito no solo esquiva el ataque, sino que se propulsa rápidamente y se aleja unos 10 metros de su enemigo, hacia un lugar despejado. Desde allí sigue combatiendo en condiciones más favorables (ver Acento negativo Rutinario, más abajo)



Autodestrucción dañina: Sí, la autodestrucción siempre es dañina para el objeto que se autodestruye, pero en este caso el robot está programado para acercarse al máximo a un enemigo cuando le queda un solo punto de Salud. En ese momento activa su autodestrucción. El robot realiza una tirada de AGI + este acento, tratando de acercarse, como una lapa, al enemigo elegido. El PR puede realizar una tirada de Esquivar. Si la supera no recibe daño (habrá conseguido cubrirse tras una roca, un árbol, etc.), pero si falla recibirá 3 Puntos de Daño.

Rutinario: estos robots son efectivos, pero previsibles. Sus ataques suelen seguir la misma pauta, cosa que puede ser útil para un observador despierto. Los robots se mantienen durante el mayor tiempo posible a más de 10 metros de los PR, para usar su láser de combate. Para volver a aproximarse al robot, los PR deben consumir una acción completa. El próximo turno se desarrollará en modo combate cuerpo a cuerpo, según el orden de iniciativa que corresponda.

SAL								
AGI								
AST								
CAR								
DES								
EMP								
FOR								
INT								
PER								
VOL								

SAL **AGI** **AST** **CAR** **DES** **EMP** **FOR** **INT** **PER** **VOL**

Hipnosis y Sugestión	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arma (daga)	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escaramuza	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidar	++	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Egocéntrica	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TERRIBLE Y EXPERIMENTADA (Vidahary)

Vidahary no actúa nunca al azar. Cada uno de sus movimientos (y riesgos que corre) están calculados para obtener un resultado preciso. Su objetivo en este encuentro era sencillo: darle la última oportunidad a Ichigo de servir fielmente a la Emperatriz. Y en caso de negativa, eliminar de raíz el problema.

Armadura especial: Aumenta en 2 la FOR. Se repara automáticamente, es virtualmente indestructible. Se trata de un prototipo.

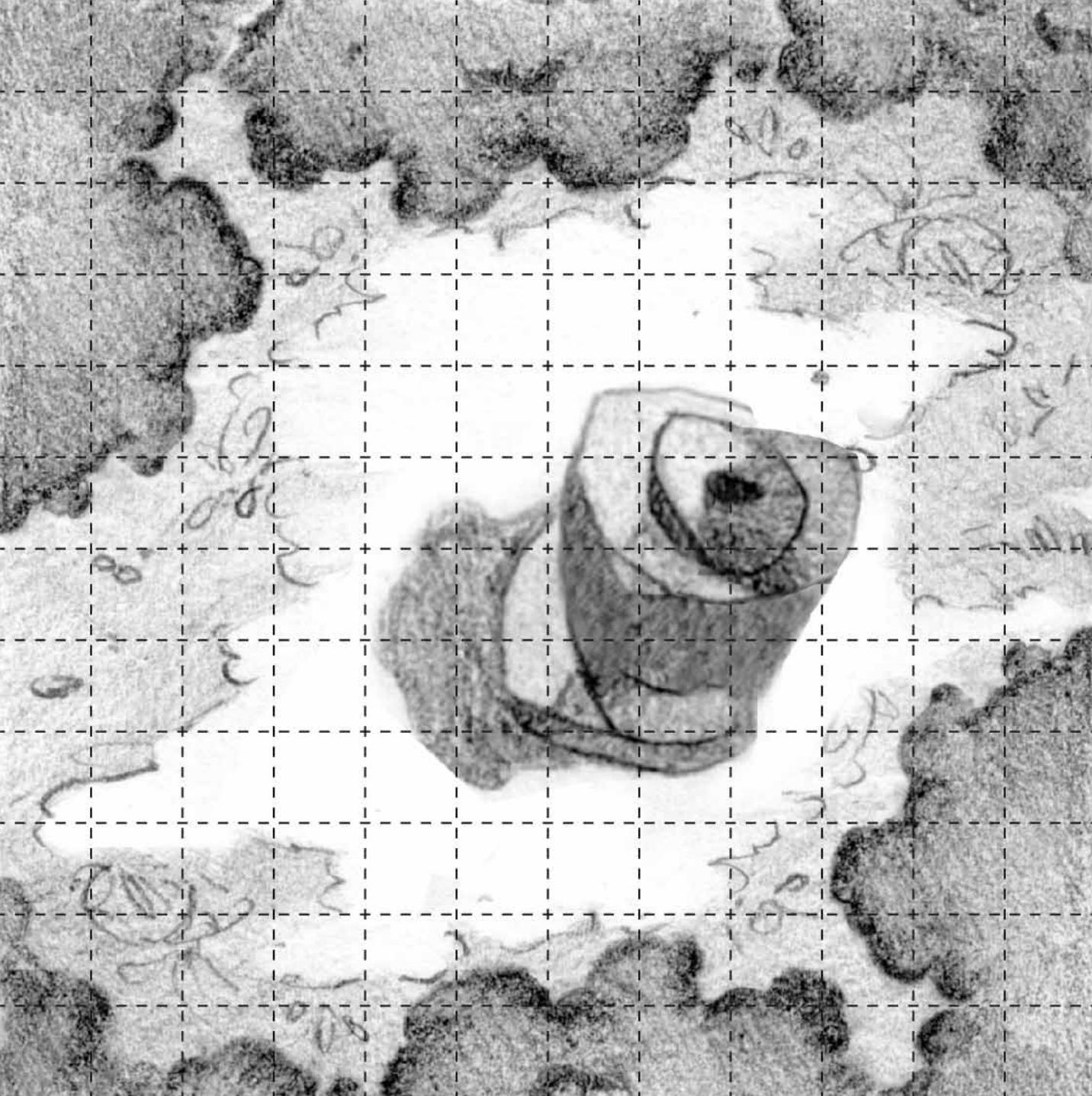
Hipnosis y Sugestión: Vidahary conserva parte de los poderes de las ancestrales mujeres de Vulvia. Aunque la manifestación de estos poderes está prohibida por la Emperatriz, ella puede usar sus dones impunemente. Con ellos puede inducir órdenes o provocar alucinaciones



(visuales o sonoras) en sus adversarios. Requiere concentración y superar una tirada de VOL + este acento. Factores de distracción pueden alterar negativamente la posibilidad.

Dagas de Aristas: Sus dagas están fabricadas con elpreciado acero de aristas. Ignoran 1 punto de la protección que pueda utilizar una adversaria.

Éxitos Tirada Ataque	1	2	3	4	5
Dagas de Aristas	2	2	3	3	4



KAMI

Tras sobrevivir al inesperado ataque, solo queda afrontar la escalada de la aguja de roca. Ni parece fácil, ni lo es. Como habrás supuesto, lo resolveremos con un reto de AGI.

Reto AGI

3 intentos

3 éxitos

3 min.

Todos los que quieran intentar subir deben superar el reto. Pero si son listos y van algo equipados, podrían decidir que solo subiera uno de ellos (el más ágil) y que desde arriba lanzara una cuerda, bien atada a algún rasgo oportuno del terreno. En este caso, el reto solo debería pasarlo el primero. Los demás deberían superar, simplemente, una **TI de FOR** para subir.

El ascenso por la pared rocosa, repleta de viejas raíces y grietas cubiertas de líquenes, adquiere cierto simbolismo, principalmente para Kentaro, que sentirá como si sus pulmones se fueran llenando con un aire cada vez más puro, según se acerca a la cima. Cuando llegan arriba ya es casi de noche. Las brumas se han disipado y la belleza del paisaje contrasta con los horribles momentos que acaban de vivir. Si Sonoko ha subido se queda alucinada ante cierta visión: puede percibir claramente las hebras de energía del mundo, como mecidas por la suave brisa de la noche. A lo lejos brillan las luces de Takayama, mientras el rítmico croar de las pequeñas ranas de une al susurro del viento. Una instantánea que siempre recordaran al pensar en este verano tan especial.

La parte alta del promontorio apenas tiene 4 metros de diámetro, es irregular y está totalmente expuesta a los elementos. Solo un árbol extraño y retorcido ha crecido allí. Sus raíces son las que han visto derramarse alrededor

del promontorio. El árbol tiene una copa nutrida de pequeñas hojas y parece que tras ellas se esconde algo:

–Vaya... por fin has venido. Llevo mucho tiempo esperándote. Por poco no te dejan llegar hasta tu destino, ¿eh? (sonará una carcajada gorgoteante). Yo soy aquel que debe comunicarte tu destino, y si estás aquí es porque quieras conocerlo ¿no es así?

En ese mismo instante baja del tronco un ser de aspecto inquietante, sin duda. Tiene un abultado cuerpo de oruga, verde y amarillo, con decenas de patas que más parecen brazos de bebé. Lo primero que ven es su cola, donde aparecen unas marcas horribles, fácilmente identificables como un rostro colérico. Pero antes de que se teman lo peor verán que el verdadero rostro está en la parte superior. Tiene la cara de una mujer anciana y delgada que apenas abre los ojos. Hay algo parecido a una sonrisa en sus labios.

–Todo lo que ocurre y ocurrirá lo hace delante de ti por un motivo. Estabas destinado a este gran reto desde que comenzó a brillar tu estrella, una que queda muy lejos, allí (señalará un lugar negro en el espacio en el que al principio no parece brillar nada, pero donde finalmente se distinguirá un fulgor malva). Sin ti, tus amigas no podrán cumplir sus propios destinos, que también son igual de importantes. Puede resultarte extraño de entender, pero todo lo que ves está relacionado, todo está conectado, del mismo modo que tu formas parte del tejido cósmico.

Como si percibiera lo que está a punto de ocurrir, el ser realiza una pausa. Justo en ese momento sopla una ráfaga de viento que mece la vida del bosque y los cabellos

de las chicas. Se trata de una brisa enérgica, pero agradable. La calma vuelve a imperar, segundos después.

—Ahora... te ofrezco estas llaves que cuelgan de la cadena en mi cuello. Con ellas abrirás el cofre que tu familia guarda celosamente de generación en generación. Sólo los elegidos pueden abrirlo y utilizarlo mientras vivan. A su muerte debe volver a cerrarse en espera de un futuro elegido... como tú. Utiliza con cautela la sabiduría de tus ancestros, honra su nombre y la energía del universo fluirá contigo y no contra ti. Siente el Chí. Afronta tu destino, Kentaro.

Tras esto la criatura hace algo parecido a una reverencia y revela una cadena colgada en su cuello, de la que pendían dos llaves antiguas. Kentaro puede cogerlas. El ser se despide y desaparece de nuevo entre el follaje. En ese instante deja de existir, cumplida ya su misión.

DE VUELTA

Tras rehacer el camino de vuelta al ryokan (o a casa de Yaya Sake, ahora que ya ha conocido a nuestras chicas malva), queda por resolver lo que esas llaves permiten abrir. Yaya Sake, emocionada, pregunta a Kentaro por su encuentro con el Kami y cuando se entera que le ha cedido las llaves del viejo cofre, esboza una enorme sonrisa de satisfacción. Minutos después invita a los PR a descender al sótano de su casa, donde reposa el Cofre de los Akagase.

Las dos llaves deben girarse a la vez para que el cofre se abra revelando el secreto de su interior: un atuendo ninja de hombre, antiguo pero bien conservado. Tiene algunos remiendos, pero se conserva en perfecto estado. Además, hay una pequeña arma curva, como una

katana corta (los samurais y ninjas de la familia nunca han destacado por su estatura). Eso es todo. Lo que a primera vista puede resultar algo decepcionante es en realidad un objeto místico, cargado con la energía de la tradición milenaria y bautizado por algunos kami guardianes de la familia como La Hoja Akagase.

Éxitos Tirada Ataque	1	2	3	4	5
Hoja Akagase	2	2	3	4	5

La katana, a parte de los efectos descritos en su tabla de Daño, también tiene su propio efecto místico. Cuando Kentaro recibe daño puede decidir acumular parte del daño recibido en la katana, hasta 5 puntos. Este daño puede añadirse a un siguiente ataque de Kentaro, siempre y cuando este daño retorne a la persona que lo infringió. Si atacase a otra persona con este daño acumulado recibiría él mismo dicho daño, lo cual es poco recomendable. Evidentemente la katana no trae un manual de instrucciones, así que posiblemente Kentaro se llevará un par de sustos las primeras veces que la utilice, hasta que descubra que, si es fiel a los preceptos defensores de su familia, puede ser un arma tremadamente letal y efectiva.

El traje también reserva sus sorpresas. A los pocos días de entrenar con él, Kentaro se notará más liviano (este efecto solo lo tienen los que han sido aceptados por su kami protector) y más vigoroso. Esta energía se potencia de verdad si antes de intervenir en un conflicto se producen unos instantes de meditación para acumular el Chí. El traje actúa como un receptor de energías vitales y positivas. Sonoko puede apreciar poderosas hebras amarillas y verdes surgiendo de él

Cada 10 minutos de meditación intensa (en absoluta ausencia de distracciones) supone un +1 a DES (hasta que acumule, como máximo 5 dados) hasta que Kentaro se vaya a dormir, momento en el que el Chí retorna al cosmos. Es importante ser estricto con el tema de la "meditación intensa". No vale decir "me meto en esa habitación y medito unos minutos" cuando ya ha empezado un combate. Se trata de que Kentaro sea previsor y dedique un rato a meditar al principio de cada jornada, o al menos unas horas antes de una situación de riesgo.

El siguiente apéndice explica detalladamente la curiosa historia de la familia Sake.

CONCLUYENDO EL EPISODIO

Los PR ahora conocen la verdad. O, al menos, han descubierto las mentiras de la Emperatriz. Todavía no saben a que es debida su animadversión por Midori, pero la realidad es que ha arriesgado la vida de todas ellas, y ha creado una conspiración falaz, para quitarla de en medio. Seguir con la misión no tiene, a priori, demasiado sentido. De todas formas, es posible que ya hayan estudiado suficiente el material genético masculino de los machos de la Tierra para saber que tienen una posibilidad de usarlo para frenar la extinción de las Hembras Vulviánidas. En fin, que su misión está cumplida, y ahora solo queda hacer todos los preparativos convenientes para que puedan volver a Vulvia y pedir algunas explicaciones. ¿Cómo llevan la reparación de Gamelia? A juzgar por las pruebas de juego, aun estarán lejos de tenerla reparada. Lo más probable es que, tras este episodio, se concentren en ello con todos sus recursos.

Pero nada será tan fácil... los Chack parecen estar realmente dispuestos a dar rienda suelta a su Love Ultimatum... y está a punto de aparecer un tercer factor que desencadenará el trepidante final de la temporada.

Por el momento, límítate a sonreír discretamente y a otorgar entre 2 y 4 puntos de Avance a cada personaje, según se hayan mostrado más o menos activos en los sucesos. Recuerda que es tan importante que hayan hecho las cosas bien como su interpretación entretenida y peliculera.



APÉNDICE 1: HISTORIA DE LA FAMILIA SAKE

Nuestro pringadillo Kentaro pertenece, sin saberlo, a una familia con una importante tradición mística. Es cierto que desde la muerte del Yayo Moto ciertas costumbres han quedado un poco en desuso y sólo Yaya Sake se ocupa de recordar a la familia lo importante que es honrar a los antepasados y a los ocho millones de dioses.

Los padres de Kentaro, absorbidos por completo por el frenético ritmo laboral de Takayama, decidieron que su hijo debería tener la oportunidad de elegir una vida más tranquila y cercana al pasado de la familia y por eso dispusieron que Kentaro fuese a pasar el verano con su abuela.

Yaya Sake no suele hablar abiertamente del pasado de la familia, precisamente porque sabe que Kentaro debe despertar primero a la llamada de los Kami, como han hecho otros varones de su familia (no todos) para que entienda la importancia de su legado. ¿Pero cuál es ese legado concretamente?...

La familia Akagase siempre ha sido fiel a sus gobernantes y la sabiduría ancestral de Japón, así como a sus aspectos religiosos. En tiempos de las antiguas familias, la suya era respetada por sus capacidades para proteger a sus señores. Nunca fueron una familia rica y en verdad nunca lo necesitaron porque los gobernantes les trataban con generosidad para ser defendidos. Esto les hacía parecer mercenarios a ojos de otras familias, pero nada más lejos de la realidad. Los Akagase, de puertas para dentro, siempre han tenido muy claro que eran defensores de la sabiduría, la armonía y la paz. Esto, que ahora suena tan heróico, era difícil de mantener en una sociedad feudal tan autoritaria y en ocasiones cruel como la

del Japón antiguo, por eso tenían tantos amigos como enemigos. Los Akagase no favorecían y defendían a cualquiera, sólo a aquellos que mostraban sabiduría y voluntad de paz.

Muchos antepasados de Kentaro fueron grandes samuráis y algunos eficientes ninja. Sirvieron a multitud de gobernantes, sacerdotes y sabios, siempre manteniendo las creencias de la familia y apegados a las doctrinas sintoístas. También coincidían en que eran guerreros especializados en la defensa y no en la destrucción. Podían resultar letales pero siempre respondiendo a los ataques de un enemigo, nunca causándolo. Este punto de vista originó un estilo de lucha (y de vida) muy particular, que podríamos definir como el aprovechamiento de la energía enemiga para su propia destrucción.

El último gran Guerrero Silencioso fue el Yayo Moto; él fue el último que llevó el traje que Kentaro encuentra dentro del cofre.

La propia Yaya Sake puede explicarle todo esto a Kentaro una vez haya sido “aceptado” por su kami protector.

APÉNDICE 2: SOBRE EL USO DE LAS NUEVAS FACULTADES MÍSTICAS

Sonoko y Kentaro han despertado en este capítulo a sus nuevas capacidades. Esto les ayudará notablemente a enfrentarse a los retos finales de esta temporada. Pero no debería marcar unas grandes diferencias respecto a las capacidades de los restantes PR. Naraku, como personaje dual y bien preparado, ya dispone de suficientes herramientas para cuidarse sola; y lo mismo pasa con Ichigo, que a parte de haber sido protagonista de sucesos vitales para la crónica, también dispone de su Gadget Bastón ETrina. Estas nuevas capacidades de Sonoko y Kentaro simplemente dan un toque de color y les permite poder intervenir en los conflictos tan en primera linea como los demás.

En ningún caso deberías agobiarte más de lo necesario en como controlar estos nuevos "poderes". Tú conservas siempre la última palabra sobre el alcance de los mismos y su repercusión en la historia. Utilízalos para enriquecer la trama, no para complicar las cosas.

En la página siguiente encontrarás una tabla que resume el uso de las energías del Tapiz de la Realidad por

parte de Sonoko. Ten una copia a mano; de esta manera te resultará muy fácil consultarla durante las sesiones de juego e ir describiendo a Sonoko el efecto de sus "trenzados".

Sonoko puede trenzar unos colores con otros y conseguir efectos sobre el entorno y los seres que lo habitan. Los efectos dan lugar si la PR tiene éxito en dos tiradas: una primera de EMP para detectar bien las hebras, y una segunda de DES, para realizar bien el trenzado. Si estas actividades se realizan bajo presión puedes aplicar La Mano del Guía en forma de Dados Funestos adicionales. En las "trenzados" más complejos o que duren más de unos momentos, puedes usar las reglas de Retos y decidir cuántos éxitos crees que son necesarios acumular con las tiradas para llegar a conseguir el efecto deseado: cuanto más espectacular y complejo, más éxitos serán necesarios.

A ojos de los demás, Sonoko parece estar manipulando objetos invisibles. Recuerda mucho a los movimientos realizados por los practicantes de Tai Chi.

COLOR HEBRAS	SIGNIFICADO
Gris	Materia inerte (una roca)
Rojo	Materia animada-viva (una persona)
Azul	Materia animada-artificial (un robot)
Amarillo	Influencia cósmica positiva (amor)
Negro	Influencia cósmica negativa (odio)
Verde	Neutralidad cósmica (equilibrio)

COMBINACIÓN DE HEBRAS	EFFECTO
Amarillo + amarillo	Aura de gran serenidad y positividad. Gran energía. +2 al Ánimo. Puede utilizarse así una vez por escena.
Amarillo + gris	Estructura y lozanía. Permite reparar materia inerte, como una escultura, o los peldaños de una escalera. La complejidad de la reparación debería marcar la pauta de tiempo necesario. Por ejemplo, reparar una taza rota podría llevar minutos, pero restaurar un antiguo cuadro podría llevar horas o días.
Amarillo + negro	Reflexión, meditación, pensamientos trascendentales sobre las cosas importantes de la vida.
Amarillo + rojo	Leve Sanación. Puede curar 1 Punto de Salud por persona/escena, pero para cada sanación debe superar las tiradas correspondientes de EMP y DES. Las hebras pueden manipularse desde cierta distancia (no más de 3 metros).
Amarillo + verde	Aura de gran serenidad y positividad. Gran Energía. +1 al Ánimo. Puede utilizarse así una vez por escena.
Amarillo + azul	Funcionamiento preciso / aumento de rendimiento / reparación. Sonoko puede reparar funciones averiadas en objetos tecnológicos. Las pequeñas reparaciones pueden realizarse al instante. Reparaciones más complejas pueden requerir horas o días de concentración en el Tapiz. Es posible reparar a Gamelia de esta manera. Sonoko puede reparar 1 punto de avería por día dedicado (en atención absoluta a su labor). En este caso no se necesita tirada, solo la concentración y el tiempo suficiente. Esto puede suponer un buen avance en la reparación de la nave que las puede llevar de vuelta a casa.
Negro + gris	Erosión y desestructuración. Permite destruir objetos inertes. La complejidad del daño a realizar debería marcar la pauta de tiempo necesario. Por ejemplo, dañar las bisagras de una puerta para que cedan podría llevar minutos, pero derribar una sección del muro de una muralla podría llevar días.
Negro + negro	Aura de intranquilidad y miedo / Negatividad / Entropía. Cualquiera que reciba este trenzado, o que esté cerca del lugar donde se ha realizado, debe superar una tirada de VOL o, en caso contrario, caerá presa del pánico y hará todo lo posible por irse de allí. Recuerda, afectará a todos los presentes.
Negro + rojo	Atrofia / Dolor / Negatividad / Cansancio / Enfermedad. Sonoko puede causar dolor de esta manera. Puede restar 1 Punto de Salud por turno, pero debe superar las tiradas correspondientes de EMP y DES. Las hebras pueden manipularse desde cierta distancia (no más de 3 metros).
Negro + verde	Podredumbre / Erosión / Corrosión. Distorsiona la paz y la armonía en un lugar. Puede dar lugar a efectos muy creativos: las cosas se desordenan, se genera cierta incomodidad en el ambiente, etc...
Negro + azul	Disfunción / Error. Permite destruir objetos inertes. La complejidad del daño a realizar debería marcar la pauta de tiempo necesario. Por ejemplo, inhabilitar un rifle láser podría llevar minutos, pero averiar lo suficiente una nave espacial como Gamelia podría llevar horas o días.
Rojo + gris	Curiosa combinación. Permite comunicarse con el "alma" de un objeto inanimado, lo que se traduce en la obtención de ciertas impresiones sobre su pasado, su posible uso, etc. También puede imbuirse temporalmente un "soplo de vida" a un objeto inanimado. Por ejemplo, hacer que un grupo de piedras rueden hacia un enemigo, o que un libro parezca aplaudir durante unos segundos. Estos efectos, no obstante, son difíciles de conseguir. La tirada de DES debería realizarse siempre con 1 o 2 Dados Funestos adicionales.
Rojo + rojo	Comunión emocional / Entendimiento / Sensualidad / Empatía. La mejor manera de que dos personas sean capaces de percibir lo que siente el otro. Se trata de una acción muy íntima, que expone nuestros sentimientos con total transparencia. Si se ejecuta este trenzado entre dos seres vivos, ambos están obligados a explicar lo que están sintiendo y pensando.
Rojo + verde	Sanación profunda. Sonoko puede curar 1 Punto de Salud por turno, pero para cada sanación debe superar las tiradas correspondientes. Las hebras pueden manipularse desde cierta distancia (no más de 3 metros).
Rojo + azul	Permite un entendimiento tecnológico elevado. Por ejemplo, Sonoko podría conseguir que una persona que no sabe manejar un Gadget ETrina aprendiera a hacerlo.
Verde + gris	Puede imbuir a los objetos de un aura sagrada que convertirá el lugar en un espacio muy especial. Este tipo de trenzado es el que se da, de manera natural, en los templos religiosos y otros lugares espirituales.
Verde + verde	Comunión absoluta con la neutralidad cósmica. Estado trascendente.
Verde + azul	Curiosamente, esta combinación supone una disfunción temporal en los objetos tecnológicos. De alguna manera el equilibrio cósmico y la tecnología parecen no llevarse muy bien.
Azul + gris	Sin efecto.
Azul + azul	Sincronización / Precisión / Reparación. ¡Una auténtica wifi cósmica! Trenzando las hebras azules de dos objetos tecnológicos pueden intercambiar energía i/o información, sin necesidad de cables ni redes.
Gris + gris	Compactación. Entre elementos que puedan ser ensamblados, de produce una estabilidad mayor. Por ejemplo, una cuerda que se ate a una roca, cuyo nudo podría volverse mucho más seguro si se trenzan ambos objetos.

Y EN EL PRÓXIMO EPISODIO

El aguacero del anterior episodio se transformará en una terrible tormenta en el episodio siete. ¡Una tormenta eléctrica y electrizante!

- Una mujer esconde sus desnudos encantos tras un conejito rosa de peluche, mientras a su lado un tipo con bigote (que resulta familiar) también se tapa sus vergüenzas, rojo como un tomate.
- Una fábrica repleta de esos conejitos de peluche rosa se convierte en el escenario de una escena de acción repleta de Hombres de Negro y otras invitadas MUY viscosas y especiales.
- Yaya Sake realiza una inquietante llamada que lo cambiará todo y les llevará hacia el Templo de la Orden del Pincel, lugar donde descubrirán que la abuela no exageraba un ápice cuando hablaba del peculiar destino de su nieto.
- Ante la atenta mirada de los antiguos dioses conoce-rán La Profecía y su lugar en ella.
- Dará lugar una insólita alianza, vital para afrontar la terrible amenaza que llega de las estrellas
- Midori caerá por fin en la cuenta de un detalle que desvelará toda la verdad sobre sus orígenes.

Se acabó el Verano Azul y las cosas se complican de verdad. Esto es Anime, señores. Es momento de la acción, la aventura y el ritmo trepidante.

**¡ATENCIÓN PUES AL EPISODIO Siete!
DISPONIBLE EN BREVE EN
WWW.ELAUTOMATA.ORG**