



vulvianidas

HOT INVASION

Episodio 1

UN JUEGO DE ROL · UNA SERIE ANIME · UNA LOCURA

“¿Pasar las vacaciones en casa de la abuela? ¡No, no, no, para nada!... imposible... tengo planes. ¡No pienso ir!”

Kentaro Akagase

vulviñidas

Introducción + Capítulo 1

Redacción: Jose Lomo

Dirección editorial: Jonathan Delgado y Jose Lomo

Corrección: Sara Guerrero

Diseño Gráfico: www.periferiaestudio.com

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

Introducción

- ¡Poder malva! pág. 05
- Generando expectación pág. 05
- Tono pág. 07
- Material necesario (o recomendado) pág. 07
- Referencias pág. 07

Sistema de Juego

- Ready to Play pág. 09
- ¿Qué significa todo esto? pág. 10
- Términos básicos pág. 11
- Las Aptitudes pág. 12
- Los Acentos pág. 12
- Salud pág. 16
- Ánimo pág. 16
- Avances pág. 16
- Tiradas Instantáneas pág. 17
- La mano del Guía pág. 18
- Tiradas de Reto pág. 18
- Acentuar una tirada pág. 19
- El Combate pág. 20
- Regla chachi: Realidad Super Deforme pág. 21

Antecedentes

- Vulvia un planeta... diferente pág. 24
- Adiós a los machos pág. 27
- Reproducción vulviánida pág. 28

- La Gran Llama pág. 28
- Política malva pág. 29
- Ellas son... diferentes pág. 29
- Me gusta ser mujer pág. 31
- El mensaje de La Emperatriz pág. 32

Reparto de infarto

- Asignado protagonistas pág. 34
- Perfil de Kentaro pág. 35
- Perfil de Sonoko pág. 37
- Perfil de Midori pág. 39
- Perfil de Naraku pág. 41
- Perfil de Ichigo pág. 43
- Perfil de Pochu-Kun pág. 45
- Involucrar al reparto pág. 46

Episodio 1 - ¡Ya están aquí!

- El peor día de su vida pág. 47
- No puedo creerlo pág. 49
- Kentaro, saluda a Yaya Sake pág. 50
- De esta no salimos... pág. 53
- ¡Un OVNI quiere matarme! pág. 54
- Ya están aquíiiiiiiii pág. 56
- Mientras tanto nuestras chicas pág. 58
- Mujeres de otro planeta pág. 60
- ¿Y ahora qué? pág. 60
- Concluir el episodio pág. 61
- Y en el próximo episodio... pág. 62

INTRODUCCIÓN [*ICHI*]

¡PODER MALVA!

¡Aventura, emoción, desenfreno y cachondeo a partes iguales son los ingredientes del Poder Malva!

Vulviánidas es un experimento alrededor de nuestro proyecto editorial Ready to Play. Desde El Autómata planteamos un nuevo concepto de juego de rol, donde todo se reúna alrededor de una historia. Así, en un Ready to Play encontrarás todo lo necesario para ponerte a jugar rápidamente, desde la normativa de juego, los personajes y el guión de la propia historia. Un guión que, evidentemente, no es como el de una película o una obra de teatro, sino que está preparado para servir de estructura para crear la verdadera historia, la que se juega durante las sesiones.

Además de todo esto, con Vulviánidas apostamos por un formato muy especial: aventuras seriadas. Para otorgarle un sabor anime hemos diseñado la estructura de la historia de manera que cada sesión sea algo similar a un episodio. La primera temporada de Vulviánidas consta de 9 episodios, que suelen tener una duración corta, lo suficiente como para desarrollar una serie de conflictos clave, dar algunas pistas sobre la trama general e ir descubriendo más detalles sobre los Protagonistas. Los episodios pueden jugarse durante una única sesión de juego, o en varias, en el caso de los más largos y complejos.

Hemos diseñado Vulviánidas para que funcione de esa manera: capítulos auto-conclusivos que van desgranando, poco a poco una trama épica y galáctica. No te será difícil entender la dinámica porque ofreceremos un capítulo cada mes.

Vulviánidas se inscribe en lo que los japoneses llaman un *Harem*, una comedia amorosa que involucra habitualmen-

te a un solo personaje masculino en mitad de una coral de personajes femeninos y alocados. Y aunque es cierto que Vulviánidas tiene muchos elementos de *Harem*, se han añadido aventura a raudales, unas gotas de misterio y misticismo, un par de detalles surrealistas y bastante sensualidad. Gracias a los resultados de las sesiones de juego podemos asegurarte que no te dejará indiferente, y mucho menos a tus jugadores.

GENERANDO EXPECTACIÓN

Ok, te has atrevido a jugar Vulviánidas. Normalmente, la persona que se lee la historia adquiere el papel de Guía, y es la encargada de "Guiar" la historia, mediante los consejos que te daremos a lo largo de este libro. Así que ya puedes añadir el cargo de Guía a tu currículum o tus intereses y aficiones en Facebook. Ser Guía significa cierta responsabilidad, porque tomarás muchas decisiones, interpretarás a los Secundarios y a los extras, velarás por la atmósfera de juego y serás el árbitro en cuestiones de normativa. Parece difícil, pero verás que es algo muy natural, sobre todo si eres una persona extrovertida y sociable. Además, el Guía se reserva el gran placer de saber los secretos de la historia, lo que significa que disfrutarás como nadie viendo las caras de sorpresa y la emoción en el rostro del resto de los jugadores.

¿Y qué hacen el resto de los jugadores? Pues muy sencillo, serán los protagonistas de la historia (PR, en adelante). Tomarán el papel de uno de los PR pre-generados que encontrarás en el apartado 4 (Reparto de Infarto) y se enfrentarán a los retos que les planteas como Guía. Ser PR no implica tanto trabajo como ser Guía. Pero eso no signifi-

Esta es una invitación muy especial, exclusiva e intransferible, para formar parte del reparto de:

vulviánidas

THE HOT INVASION

Vulviánidas es una serie anime en formato juego de rol, rebo-sante de aventuras, acción, ciencia ficción y cachondeo galáctico.

¡Si te apetece jugar a algo realmente diferente ponte en contacto conmigo!

Sinopsis del primer episodio:

Kentaro Akagase es un muchacho bastante friki que ha sido castigado por sus malas notas. Deberá pasar las vacaciones de verano en casa de la Yaya Sake, en un pueblucho del interior de Japón.

A Kentaro no se le ocurre nada más terrible...

Pero algo sucede cuando apenas lleva unas horas en casa de la abuela, algo que lo cambiará todo: ¡un ovni cae del cielo! y a pocos metros del pobre Kentaro. Y si eso te parece increíble, espera a descubrir lo que llega dentro de la nave...

En la carpeta "extras" que has descargado junto con este libro electrónico encontrarás una invitación como la que ves aquí arriba, que puedes enviar por e-mail a tus amigos para despertar su curiosidad y animarles a jugar a Vulviánidas. También puedes colgarla en Facebook o cualquier otra red social en la que participes habitualmente.

ca que no tengan grandes responsabilidades: los PR son el alma de la historia y los jugadores deben interpretarlos de manera entretenida. Y deberán ser lo suficientemente hábiles como para trabajar en equipo con los otros jugadores, usando las Aptitudes de sus PR para solventar favorablemente los retos de la historia.

Despertar el interés

Lo primero que debes conseguir es despertar la curiosidad de los jugadores. El título de la serie ya es suficientemente curioso como para ponerles la mosca tras la oreja (Vul...¿qué?) con sólo nombrarlo. Pero no hay nada como usar la bonita invitación que hemos preparado, y que puedes enviarles, como archivo adjunto, por e-mail, o colgar en tus redes sociales más habituales. Puedes verla en la columna de la izquierda, pero para tu comodidad te la hemos preparado como una imagen independiente, que encontrarás en la carpeta "extras" que has descargado con este mismo libro electrónico.

Una vez los tengas engañad... motivados con la idea de jugar, lo mejor que puedes hacer es quedar con ellos y repartir los personajes.

Los personajes están definidos en las Hojas de Protagonista (HP, en adelante). Puedes encontrarlas en el capítulo 4: Reparto de Infarto. Las HP detallan tanto las capacidades numéricas y los parámetros que intervendrán en el juego como sus historias personales y notas sobre la personalidad de cada personaje. Te recomendamos que antes de entregarlas a tus jugadores las leas y pienses un poco en qué personaje le puede gustar más a cada uno de tus amigos. Deberán jugar con ellos a lo largo de nueve capítulos, así que asegúrate de que les gustará interpretar su papel.

Cuando los jugadores se lean sus personajes comenzarán a tener multitud de preguntas sobre la sociedad Vulviánida, su planeta, etc... puedes responder a algunas preguntas clave pero lo ideal es que realices una sesión previa, reuniendo a todas las Vulvis, para darles una clase acelerada

sobre el planeta Vulvia y sus costumbres. Hemos preparado un capítulo entero con información sobre Vulvia (capítulo 3: Antecedentes), que debes leer para poder contestar a las preguntas de tus jugadores. No tienes porqué leerse entero, ni explicárselo todo; basta con que les respondas a las dudas más generales y que empiecen a imaginar como es su planeta natal. Durante los propios episodios iremos facilitando más información que servirá para que tú mismo vayas explicándoles cada vez más cosas sobre Vulvia.

TONO

Vulviánidas es una historia en clave anime, repleta de ciencia ficción, aventura y acción. Pero si hay algo que destaque por encima de todo es el cachondeo. Los conflictos de la historia tienen (en ocasiones) cierto dramatismo pero nunca deberían mostrarse excesivamente terribles. Si en algún momento te apetece afrontar ciertas escenas con más seriedad, pues hazlo, pero recuerda volver poco a poco a un tono más cordial y divertido. En Vulviánidas existe el riesgo de morir o fracasar estrepitosamente en los objetivos pero son posibilidades remotas que sólo deberían suceder si los PR lo hacen realmente mal. El peligro y la tensión que aparecen en la historia de vez en cuando tienen como objetivo avivar el interés de los jugadores por los conflictos, pero en realidad la *chicha* de Vulviánidas reside en el buen humor, la aventura y la sorpresa. Una de las normas de juego ha sido creada específicamente para subrayar esa realidad hiper-cachonda de cierta clase de mangas y animes, como descubrirás más adelante.

MATERIAL NECESARIO (O RECOMENDADO)

Para jugar a Vulviánidas necesitas, a parte de este mismo libro-juego, algunas cosas más. Por suerte, muy fáciles de conseguir.

Dados: El sistema de juego se basa en dados de 6 caras, que solemos expresar como d6. Son los dados de toda la vida, que puedes re-utilizar de tus juegos de mesa o com-

prar en tiendas de juegos. Es recomendable disponer de un buen puñado de dados y que al menos algunos de ellos sean de un color diferente a los demás.

Copias de las Hojas de Personaje (HP): Deberás darle a cada jugador un personaje para que lo interprete, así que tendrás que imprimirlos. Los encontrarás en el capítulo 4: Reparto de Infarto.

Un lugar cómodo, iluminado y tranquilo: Vulviánidas es un juego de rol que se juega cómodamente alrededor de una mesa, en una habitación cómoda y lejos de distracciones, para que los jugadores pueden concentrarse en la historia. Si dispones de algo de tiempo y presupuesto puedes colocar algunas bombillas de colores en tus lámparas de ambiente, encender algo de incienso (muy apreciado en Japón y recomendable para las escenas más ancestrales y espirituales) o rociar la sala con algo de perfume (para las escenas más sexys). Si encuentras un mantel de colores vivos también ayudará a crear un ambiente más estimulante.

Y si de verdad quieres liarla...: Ponte de acuerdo con tus jugadores para comprar algunas pelucas de colores. Por muy baratas y cutres que sean le darán una nueva dimensión a las sesiones. ¡Te lo podemos confirmar gracias a las pruebas de juego realizadas! En la descripción de cada Vulviánida encontrarás el color de su pelo.

Y, por supuesto, el jugador que interpretará a Kentaro puede disfrazarse. Le resultará tan fácil como ponerse la camiseta más freaky que tenga y unas gafas de atrezzo. Cualquier cosa que e haga parecer algo ridículo ayudará. ¡Máندانos alguna foto, por favor!

REFERENCIAS

Manga & Anime

El manga y el anime son géneros realmente prolíficos, tanto que sería absurdo enumerar aquí todas las referencias que podrían ser útiles como inspiración. Así que nos limitaremos a darte algunos nombres de series que nos han in-

fluido de manera decisiva a la hora de diseñar Vulviánidas.

Lamu: conocida también como *Lum Invader*, es la historia de una extraterrestre que al llegar a la Tierra se ve ligada a un sagrado acuerdo de matrimonio con un despistado terrícola.

[Más información sobre Lamu.](#)

Oh, My Goddess: longeva serie que se sigue publicando a día de hoy, en la que un protagonista adolescente consigue, de manera fortuita contactar con una diosa llamada Belldandy. Alucinado por su belleza, el protagonista expresa su deseo de que Belldandy permanezca con él para siempre. Para su sorpresa el deseo se le concede. Cuando Belldandy se traslada a casa del protagonista lo hace acompañada de varias de sus diosas hermanas, punto de partida de las problemáticas aventuras que vemos en la serie.

[Más información sobre Oh, My Goddess.](#)

Love Hina: La serie que más ha influido sobre Vulviánidas, sin lugar a dudas. El protagonista de *Love Hina* hereda una residencia femenina de su abuela, que tendrá que gestionar tan bien como pueda. Por supuesto, la residencia está repleta de chicas, a cual más pintoresca, que harán de la vida del protagonista una verdadera aventura. Su autor, Ken Akamatsu, elevó a un nuevo nivel el lenguaje de este tipo de historias combinando de manera magistral los momentos románticos, la acción y un humor desternillante. Aunque la serie se trasladó a televisión en formato anime, lo cierto es que el manga es mucho mejor y más atrevido a todos los niveles.

[Más información sobre Love Hina.](#)

Chobbits: Siendo una historia menos coral que las que acabamos de comentar *Chobbits* utiliza los mismos recursos del *Harem*. Descubrimos a un protagonista un tanto freaky, y con tendencia a meter la pata, que encuentra por casuali-

dad un *Persocon*, que viene a ser un ordenador con forma de persona. Este *Persocon* tiene la forma de una dulce adolescente tan tierna como bonita. No obstante, no funciona del todo bien, cosa que da lugar a multitud de situaciones entretenidas. En la línea de otras series como, *Video Girl Ai*, o la propia *Oh! My Goddess* que acabamos de comentar, la historia nos muestra que es lo que ocurre cuando nuestros verdaderos deseos están al alcance de la mano. Este trabajo del estudio CLAMP supone un entretenido ejercicio de humor y romanticismo, que contiene momentos de gran sensibilidad y un mensaje más profundo del que se aprecia a simple vista.

[Más información sobre Chobbits.](#)

Música recomendada

Utilizar música para crear atmósfera durante las sesiones de juego no sólo es una genial idea sino muy recomendable. Es un recurso sencillo y asequible. Sólo tienes que seleccionar algunas canciones y hacerte una lista en tu reproductor habitual. Puedes elegir un tema para cada escena o simplemente tener varios temas ambientales genéricos. Sea como sea hay que hacerlo con cierta elegancia para que la música potencie lo que esté ocurriendo en la escena.

Os recomendamos algunas bandas sonoras que pueden ser útiles en determinadas situaciones. La mayoría se corresponden con series anime pero también hay algunas bandas sonoras de video-juegos o de películas convencionales:

Escenas divertidas, románticas, relajadas y dramáticas: *Love Hina, Chobbits, Oh! My Goddess, Video Girl Ai, Cowboy Bebop, Suzuka, Escaflowne, Densha Otoko, Tonari no Totoro...*

Escenas de aventura y acción trepidante: *Tales of Phantasia, Kingdom Hearts (I y II), Escaflowne, algunos temas Joe Hisaishi, Hack Liminality...*

Escenas en clave galáctica (sci-fi): *The X-Files, Evangelion, War of the Worlds, Gundam...*

Escenas sobrenaturales, místicas y misteriosas: *War of the Worlds, Parasite Eve, Hack Liminality...*

SISTEMA DE JUEGO

READY TO PLAY

La principal diferencia entre este juego y el resto de los juegos de rol del mercado es que queremos que te pongas a jugar lo antes posible. Sabemos que te aburren las interminables páginas de normativa y que no dispones de tanto tiempo como querrías para preparar tus propias partidas. Con historias como Vulviánidas pretendemos ponértelo muy fácil, explicarte lo imprescindible, darte materiales útiles y fáciles de aplicar y pasar a lo interesante: jugar con tus amigos y pasarlo de miedo construyendo juntos una historia al estilo anime. Ése es el espíritu del concepto *Ready to Play* en general y de Vulviánidas en particular.

Nota para almas caritativas: conseguir lo que acabamos de exponer en el párrafo anterior no es tarea sencilla. Vulviánidas es un primer experimento, una prueba piloto. Estamos seguros de que encontrarás varios puntos discutibles y mejorables, por eso te animamos a que nos comentes tus impresiones e ideas a través de nuestro correo electrónico: info@elautomata.org. Nos ayudará mucho a mejorar la experiencia de juego en futuros productos que publiquemos.

Vulviánidas está pensado para 6 jugadores. 5 de ellos harán de Protagonistas de la historia (PR, en adelante) y el jugador restante hará de Guía. El papel de Guía debe asumirlo la persona que ha descargado y leído este e-book, ya que debe conocer los secretos que se ocultan tras el telón.

Una manera sencilla de comenzar es darle un vistazo a la HP de ejemplo que te mostramos en la página siguiente.

JUGAR A ROL

Vulviánidas es un juego de rol, una actividad que seguramente conozcas si has descargado este e-book. Si nunca has jugado a rol te basta con saber lo siguiente: es tan sencillo como sentarse con algunos amigos alrededor de una mesa y comenzar a improvisar una historia. Un poco como el teatro, pero usando únicamente la palabra y los gestos. No hace falta que te levantes de tu silla, aunque si tienes una necesidad imperiosa de hacerlo y dar saltos de emoción, por nosotros perfecto.

Si esta va a ser tu primera experiencia en los juegos de rol el mejor consejo es este: disfrútalo. Aunque Vulviánidas tiene una fórmula de juego sencilla, no deja de ser una actividad repleta de nuevas posibilidades y, como tal, requiere algo de dedicación por tu parte. No te preocupes si no puedes asimilar todos los consejos de golpe. Cuando tengas una ligera idea de cómo funcionan las cosas ¡empieza a jugar! Así es como hemos empezado todos.

EL GUÍA PONE ALGO DE ORDEN

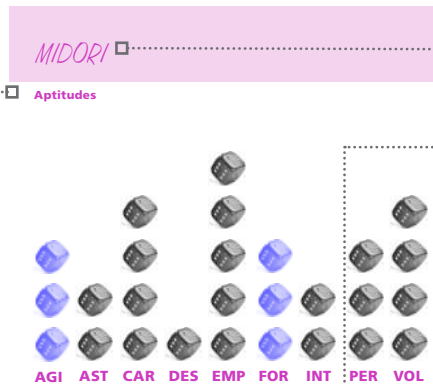
Como Guía debes leer este e-book, comprender el reglamento que se explica en este capítulo y, como el nombre indica, *Guiar* la historia durante la sesión de juego. *Guiar* no significa *explicar* la historia, sino ir introduciendo ciertos elementos de estímulo para que los PR vayan aportando sus interpretaciones y enfrentándose a los retos que planteas. Si esto te parece demasiado extraño, no sufras, durante todo el texto del capítulo en si te iremos dando consejos para que lo hagas, y que además lo hagas con clase y estilo.

Aptitudes

Agilidad (AGI), Astucia (AST), Carisma (CAR), Destreza (DES), Empatía (EMP), Fortaleza (FOR), Inteligencia (INT), Percepción (PER) y Voluntad (VOL). Estos parámetros definen las capacidades globales del personaje y todas las tiradas tienen que ver con ellos. La cantidad de iconos de dados que hay sobre cada Aptitud indica cuantos dados deberá lanzar el PR cuando tenga que utilizar dicha Aptitud. La mayoría de veces los dados son de color gris, pero en otras ocasiones la Aptitud se expresa con dados de otro color. Eso significa que esa Aptitud tiene ciertas cualidades excepcionales. Lee más adelante para más información sobre las Aptitudes.

¿QUÉ SIGNIFICA TODO ESTO?

Todas las tiradas del juego se realizan en base a los parámetros que los personajes tienen apuntados en sus Hojas de Protagonista (HP). Conócelos.



Acentos

Los Acentos son palabras que definen ciertas habilidades, pericias, ventajas y desventajas que hacen destacar al personaje de alguna manera especial. No son una lista de todo lo que el personaje sabe hacer sino de aquello en lo que realmente se sale de la media, para bien o para mal. La mayoría de Acentos son positivos y se expresan con el signo "+", pero algunos tienen una influencia negativa y se expresan con el signo "-". Los Acentos pueden tener hasta tres niveles. Basta con anotar el símbolo en la casilla correspondiente para llevar un control. Los Acentos permiten mejorar la posibilidad de superar algunas tiradas de Aptitud, aunque en el caso de los Acentos negativos es al contrario, ya que dificultan la tirada. Cuando un Acento puede intervenir en una tirada se dice que estamos *acentuando la tirada*.



Equipo Especial

Un rincón para anotar, a modo de recordatorio, aquellos objetos especialmente relevantes que el personaje lleva encima.

Nombre del personaje

Ánimo

Un registro de la motivación general del personaje. Equivale a su estado de salud emocional. Superar ciertos retos importantes aumenta el Ánimo, mientras que fracasar provoca que disminuya. Cuando un personaje alcanza valores muy altos de Ánimo (flechas que apuntan arriba) le resulta más fácil superar los retos, mientras que si se encuentra en valores muy bajos las tiradas le resultarán más difíciles. La puntuación base de Ánimo de un PR es igual a su puntuación de VOL. Los números que hay en las casillas ayudan a situar la marca.

Salud

Los populares *puntos de vida*. Cada corazón indica un punto de Salud del personaje. La cantidad de puntos de Salud depende, en parte, de la FOR del personaje, por eso la cantidad de corazones varía entre un personaje y otro. Cuando el personaje llega a los dos corazones inferiores sufre penalizaciones que afectan negativamente a sus tiradas.

Avances

Un espacio para acumular los puntos de Avance que se consiguen durante las aventuras. Los puntos de Avance permiten mejorar ciertos parámetros de la HP, entre sesión y sesión, y también dan acceso a objetos especiales y otros extras que se irán anunciando durante el desarrollo del capítulo.

TÉRMINOS BÁSICOS SOBRE SISTEMA DE JUEGO

Algunos términos que debes conocer para entenderlo todo un poco mejor y más rápido.

Acento: Todos, para bien o para mal destacamos en algunas cosas. Y los Protagonistas de Vulviánidas no iban a ser distintos. Todos los personajes tienen rasgos positivos y negativos que pueden ser de utilidad o entorpecer sus acciones. Los Acentos positivos permiten volver a lanzar los dados no exitosos de una tirada, para intentar conseguir más éxitos. Por el contrario, los Acentos negativos le van a obligar a volver a lanzar dados exitosos con el peligro de que finalmente marquen un fallo. En caso de que en una tirada puedas aplicar tanto un Acento positivo como uno negativo, resta uno de otro y aplica el resultado.

Ánimo: Una medida de la salud emocional del PR y su estabilidad. Puede subir y bajar en función de los sucesos y tiene una influencia importante sobre ciertas tiradas.

Aptitud: todos los personajes que te vas a encontrar se definen principalmente por sus Aptitudes, que son valoraciones numéricas de sus capacidades físicas y mentales. Las Aptitudes en Vulviánidas son Agilidad, Astucia, Carisma, Destreza, Empatía, Fortaleza, Inteligencia, Percepción y Voluntad.

Dados: Siempre que aparezca la expresión Dado se refiere a los dados de seis caras de los de toda la vida.

Dado Funesto: Un dado especial que se añade a todas las tiradas y que puede tener un efecto negativo. Para facilitar su reconocimiento es recomendable que sea de otro color, preferentemente negro. A parte del Dado Funesto que se añade a todas las tiradas, el Guía puede introducir más Dados Funestos en la tirada de un PR, para aumentar la dificultad de la misma.

HP: La Abreviatura de Hoja de Personaje. Es donde tienes apuntados los rasgos principales de un personaje: sus Aptitudes, Acentos e historial.

Lapso: una medida del tiempo que transcurre en el universo de juego con cada tirada en un reto. Te ayuda a tener un control de cómo se desarrolla la escena a medida que el personaje intenta acumular los éxitos necesarios y a

describir de forma trepidante o calmada como el PR supera el reto.

Número Posibilidad (NP): Para saber qué dados de los que hemos tirado han sido éxito debemos fijarnos en el Número de Posibilidad que tenemos. Cada dado que iguale o supere ese NP se considera un éxito. Cuando lanzamos dados que están indicados en gris en el diseño, el NP es 4. Si los dados indicados en el diseño son de color azul en NP es 3. Este número puede verse afectado por la baja Salud o Ánimo del personaje.

PR: La abreviación de Protagonista. Son personajes que tienen un papel fundamental en la historia. Disponen de una Hoja de Personaje (HP) con parámetros útiles para el juego y notas que facilitan su interpretación. Un Protagonista siempre será interpretado por un jugador.

Reto: Un reto es parecido a una Tirada instantánea pero es algo más dinámico que se desarrolla a lo largo de un periodo más o menos corto de tiempo. En un reto no se trata simplemente de obtener éxito o no sino de intentar acumular un número de éxitos determinado con una cantidad de intentos limitada.

Salud: Estos puntos marcan la integridad física del personaje. A medida que bajan indican un deterioro del personaje. Perderlos todos puede suponer la muerte.

Secundarios: Son personajes que tienen un papel más o menos importante en la historia pero que no son controlados por ningún jugador, sino por el Guía.

Tirada (TI): Una tirada (generalmente llamada Tirada Instantánea o TI) se realiza cuando el Guía plantea una acción en la que es posible el éxito o fracaso del Protagonista y eso puede determinarse tan solo con un único éxito en una tirada. Para hacerla, el Guía indica qué Aptitud es la que debe usar el personaje según la acción que éste quiere realizar y el PR lanza los dados de seis indicados por esa Aptitud. No olvides que en cada tirada debes añadir un dado Funesto a tu Mano además de todos aquellos que el Guía crea oportuno otorgarte. Fíjate también en qué NP tienes.

Turno: Lapso muy breve de tiempo, apenas unos segundos, que los personajes utilizan para hacer acciones de combate o en momentos trepidantes.

LAS APTITUDES

Representan los atributos más esenciales del personaje y son la base de la mayoría de tiradas que se realizan durante el juego.

- **Agilidad (AGI):** Define la flexibilidad y elasticidad.
- **Astucia (AST):** Define el instinto y la picardía innata.
- **Carisma (CAR):** Define la capacidad de influir en las emociones de los demás en base al poder de nuestra personalidad.
- **Destreza (DES):** Define la habilidad y la coordinación manual.
- **Empatía (EMP):** Define la capacidad de percibir el estado anímico y las intenciones de los que nos rodean.
- **Fortaleza (FOR):** Define el tono muscular, la fuerza y la resistencia física .
- **Inteligencia (INT):** Define el coeficiente mental y el provecho que sacamos de los conocimientos adquiridos.
- **Percepción (PER):** Define la capacidad de usar los cinco sentidos para percibir estímulos del entorno.
- **Voluntad (VOL):** Define la fuerza de voluntad frente a factores adversos.

Las Aptitudes están representadas como una serie de dados de 6 caras que el PR podrá lanzar durante las tiradas. En la HP se indica, de manera muy gráfica, la cantidad de dados que pueden lanzarse en función de la Aptitud.

LOS ACENTOS

Representan un conjunto de especialidades, habilidades, entrenamiento, ventajas y desventajas asociados al personaje. A diferencia de otros juegos de rol los Acentos no pretenden ser un listado de todo lo que sabe hacer el PR; sólo representan aquello en lo que se ha destacado más notablemente, tanto a nivel positivo como negativo. La mayoría de Acentos de un PR son positivos.

Sean positivos o negativos, los Acentos tienen un valor de uno a tres representados por símbolos positivos (+) o negativos (-) según el caso. Cuanto mayor sea su rango, más influencia tendrán en las tiradas de reto, sea para facilitar o entorpecer una tirada.

En la página siguiente encontrarás una descripción de los Acentos que intervienen en Vulviánidas.

LOS ACENTOS NO LO SON TODO

El listado de Acentos no pretende cubrir todas las habilidades del personaje. No deben verse como un reflejo de todo lo que sabe hacer, sino de aquello en lo que realmente destaca, para bien o para mal. Una manera sencilla de entenderlo es diciendo que los Acentos son un listado de las cosas que otros destacarían al hablar de nosotros. Por ejemplo, un personaje del que los demás dirían que tiene "mucha labia" tal vez tenga el Acento de Charlatanería o algo similar.

Aunque los personajes de Vulviánidas ya vienen definidos, no hay ningún problema en que el Guía invente Acentos nuevos o que cambie el nombre de los actuales.

TODO, DENTRO DE UNA LÓGICA

Se supone que, tenga o no tenga un Acento concreto, un personaje puede intentar hacer cualquier cosa que esté dentro de la lógica. Esto, que es tan fácil de decir, puede provocar algunas confusiones cuando un jugador quiere intentar algo que al Guía no le parezca lógico. Por ejemplo, un personaje no podrá intentar analizar una muestra biológica si en su historial no se comenta nada sobre sus conocimientos de Biología. Por eso, los conocimientos más especializados y académicos del personaje deben estar expresados con Acentos. Evita discusiones.

Si se da algún caso de conflicto relativo a esto no tienes porqué cargar con toda la responsabilidad de la decisión. Pide a los jugadores de la mesa que voten si les parece lógico que el personaje "conflictivo" pueda hacer una tirada sobre la materia. Si la mayoría vota que sí, permite la tirada.

ACENTOS UTILIZADOS EN VULVIÁNIDAS (1)

¡A mi señal!: Antes de una escena de acción o infiltración estratégica puedes realizar una TI de CAR acentuada con este Acento. Si obtienes al menos 3 éxitos consigues elaborar un plan astuto y efectivo y durante la escena de acción o infiltración posterior los PR no deberán lanzar el Dado Funesto en ninguna de sus tiradas. El efecto acaba al terminar la escena. Esta tirada sólo puede intentarse una vez antes de cada escena de acción.

Arma ETrina: Has entrenado asiduamente en el uso de un arma específica basada en energía ETrina. Sabes cómo utilizarla y como mantenerla a punto. Cada arma necesita disponer de un Acento diferente y se expresa, por ejemplo, así: *Arma ETrina / Microláser*. Utilizas *Armas ETrina* para acentuar acciones usando un arma específica durante el Combate.

¡Cálmate Sonoko!: Te cuesta mantener la calma. Todas las Vulvis lo saben y hacen lo posible para que estés relajada, cosa que no resulta sencilla. Utilizas *¡Cálmate Sonoko!* para acentuar negativamente las tiradas durante una situación de nervios, incomodidad o tensión.

Cuéntame tus secretos: Sabe como obtener toda la información que le hace falta hablando con la gente. Utilizas *Cuéntame tus secretos* para acentuar tiradas de EMP que te permitan saber si alguien guarda algún secreto, o para acentuar tiradas de CAR a la hora de intentar convencer a alguien de que hable contigo. Esto suele funcionar como un Reto con Oposición: Realizas una tirada de CAR o EMP (según el caso) y tu interlocutor hace una tirada de VOL. Si el interlocutor no saca más éxitos que tú, no podrá evitar contarte sus secretos o explicarte cualquier cotilleo.

Acicalarse: Has aprendido las más elevadas artes de la belleza personal: aseo, depilación, cosmética, perfumería, peluquería... Con este Acento conviertes el acto de arreglarte en un arte para despertar los sentidos. Cada vez que quieras ponerte guapa puedes hacer una TI de CAR acentuada con *Acicalarse*. Si obtienes al menos 3 éxitos podrás ignorar el Dado Funesto durante cualquier tirada social. El efecto se pierde cuando dejas de estar arreglada. Y sólo tiene que ver con el Dado Funesto obligatorio de cada tirada; no afecta a otros posibles Dados Funestos que el Guía pueda añadir por otras circunstancias adversas.

¿Artes Marciales?: Kentaro nunca ha sido alumno de una escuela de artes marciales pero siempre le han fascinado los movimientos que veía en algunas de sus series favoritas. Como siempre ha tenido que hacer frente a abusos que no entendían sus aficiones ha ido desarrollando un *estilo* propio de pelea que intenta imitar aquello que ve en sus series anime. Ridículo visto desde fuera pero suficientemente efectivo como para ahuyentar a algún compañero de clase indeseado. Utilizas *¿Artes Marciales?* para acentuar cualquier tirada de Combate relacionada con la lucha sin armas.

Ciencia Médica: Representa una mezcla de todos tus conocimientos de biología, medicina y genética. Usas *Ciencia Médica* para acentuar cualquier tirada que tenga que ver con la aplicación de este tipo de conocimientos. Este Acento también tiene un efecto pasivo. Cualquier PR herido que al que atiendas personalmente recupera puntos de Salud a razón de 1 cada 6 horas.

Diplomacia: Has recibido la más exquisita educación sobre el trato con los demás y las buenas maneras. Esto es fundamental a la hora de relacionarte con personajes conflictivos, negociar, convencer o calmar los ánimos. Utilizas *Diplomacia* para acentuar tiradas que tengan que ver con la interacción social en momentos delicados.

Adiestrar machos: Conoces las técnicas de adiestramiento masculino que tan bien funcionan con los hombres mascota de Vulvia y puedes controlar y dar órdenes a Pochu-kun. ¿Funcionarán las mismas técnicas con los terrícolas? Utilizas *Adiestrar Machos* para acentuar una tirada de CAR y conseguir que Pochu-Kun responda a tus órdenes. Pochu haría cualquier cosa por ti... menos aquellas que le supongan un grave peligro físico.

Atraer las miradas: Las Vulvis no pasan desapercibidas en la Tierra pero tú, especialmente, eres un faro en mitad de una noche oscura. Sobretodo para los hombres. Este Acento afecta negativamente a cualquier intento de pasar desapercibida o hacer algo sin que nadie te esté observando (posiblemente con cara de bobalicon y murmurando algo sobre una diosa en la tierra).

¡Cómo en aquel episodio!: Tu afición desmesurada por el anime, el manga y los videojuegos es tal que has aprendido más de ellos que de cualquier otra cosa en la vida. En algunos momentos de la serie (se indicará cuando corresponda) puedes utilizar este Acento para realizar una TI de AST. Si la superas, el Guía te facilitará cierta información que hubiera sido imposible descubrir de otra manera, como por ejemplo el punto débil de un enemigo galáctico, el funcionamiento de un cacharro fantástico y cosas por el estilo que sólo pasaban en los cómics... hasta ahora.

Escabullirse: Eres un especialista en escurrir el bulto cuando las cosas se ponen feas. Usas *Escabullirse* para acentuar cualquier tirada de AGI a la hora de salir de un sitio sin llamar la atención.

ACENTOS UTILIZADOS EN VULVIÁNIDAS (2)

Esquivar: Eres pequeña y rápida. Estás especializada en esquivar los ataques de tus enemigos. Utilizas *Esquivar* para acentuar dichas tiradas de Esquivar durante un Combate.

Gadget ETrina: Conoces los fundamentos de algún tipo de gadget que funciona con energía ETrina. Cada gadget necesita disponer de un Acento diferente y se expresa, por ejemplo, así: *Gadget ETrina / Sensores*. Utilizas *Gadget ETrina* para usar acentuar tiradas que tengan que ver con el uso del gadget.

Informática: como buen *geek*, sabes sacar todo el jugo a un ordenador y sus aplicaciones. Usas *Informática* para acentuar cualquier tirada relacionada con el uso de ordenadores, recopilar información por Internet, etc...

Ingeniería ETrina: Posees los conocimientos técnicos especializados sobre el funcionamiento de la ETrina. Utilizas *Ingeniería ETrina* para diseñar, construir o reparar gadgets o armas basadas en ETrina. El Guía puede solicitar que superes Tiradas de Reto más o menos complejas en función de los objetivos y de la disponibilidad de materiales para la construcción.

Intimidar: Tiene la capacidad de transmitir tu desacuerdo y tu malestar mediante sus gestos y una mirada que hiela la sangre. Puedes acentuar una tirada de CAR para intimidar a otro personaje. Funciona como un Reto con Oposición. Haces una TI de CAR acentuada con Intimidar y tu posible víctima hace una TI de VOL. Si sacas más éxitos que tu adversario, le dejas aturrido e intimidado. La víctima se resta inmediatamente 1 punto de Ánimo y, además recibe un Dado Funes-to adicional en cualquier tirada que tenga que ver con atacarte o relacionarse contigo. El efecto de la Intimidación dura una escena.

NERV: Perteneces a un club de aficionados al manga, al anime y el cosplay llamado *NERV*, en honor a la famosa organización de la serie *Evangelion*. Con este Acento puedes acudir a tus compañeros en busca de ayuda, sea a través de Internet, una llamada o acudiendo directamente a cualquiera de los socios repartidos por todo Japón. Esto te permite conseguir disfraces, ocultarte en el piso o local de algún socio, conseguir entradas para eventos, etc... Puede parecer una tontería pero estas cosas pueden ser muy útiles en la serie. Usas *NERV* para acentuar tiradas de CAR que permitan convencer a algún socio del club para que te ayude o te deje algo.

¡No puede fallar Kentaro!: No puedes evitarlo, parece que la mala suerte te persigue. Te llaman El Centollo por tus meteduras de pata en los momentos cruciales. Siempre que dependa de ti el éxito o fracaso de una escena deberás acentuar tu tirada con este Acento negativo.

Oda a la Gran Llama: representa la educación cortesana y religiosa que has recibido. Se manifiesta como un cántico ritual, hermoso y ancestral, que despierta en las féminas (Vulviánidas o no) un sentimiento de comunidad y de confort. Utilizas *Oda a la Gran Llama* en las ocasiones en las que creas que necesitas mejorar el Ánimo de las chicas. Realizas una TI de CAR acentuada con *Oda a La Gran Llama*; si la superas consigues que todas las chicas suban un nivel de Ánimo. Si la fallas, no obstante, tu Oda provocan cierta añoranza y desasosiego por lo que las chicas que la escuchan deben restar uno a su Ánimo. Sólo puede usarse una vez al día y en situaciones de calma.

Obsesiones y fetiches: tienes facilidad para obsesionarte con las cosas más inesperadas, es algo que no puedes evitar. En algunas escenas de la serie surgirán ciertos estímulos que te pueden llevar a obsesionar. Cuando el Guía te lo comente deberás realizar una tirada de VOL, acentuada negativamente con *Obsesiones y Fetiches*. Si no logras superar la tirada quedarás totalmente obsesionada por ese objeto o detalle durante las siguientes semanas.

¡Oh, hombres libres!: Tienes un secreto, eres incapaz de sentir deseo sexual hacia otra Hembra. En la Tierra, con tanto macho no amaestrado a tu alrededor, te estás empezando a poner nerviosa y caliente. Este Acento negativo te afecta siempre que intentes mantener la calma (por ejemplo con una tirada de Voluntad) ante un posible encuentro erótico con un terrícola.

Pasar desapercibida: Sabes utilizar el sigilo, el disfraz y el disimulo para evitar la atención de los demás. Usas *Pasar desapercibida* para acentuar tiradas de AGI (acciones de sigilo) o de CAR (para engañar a alguien mediante el disimulo o un disfraz).

Pilotar: Estás entrenada para manejar casi cualquier tipo de vehículo vulviánido, sea terrestre, anfíbio o volador. Por suerte, los vehículos terrícolas son versiones rudimentarias de los vehículos de Vulvia y también eres capaz de conducirlos sin problemas. Utilizas *Pilotar* para acentuar tiradas relacionadas con situaciones de riesgo o de precisión al mando de vehículos.

ACENTOS UTILIZADOS EN VULMIÁNIDAS (3)

¡Por La Emperatriz!: Eres fanáticamente fiel a La Emperatriz. No harías nada que transgrediera su grandeza o sus órdenes. Si en algún momento de la serie alguien te obliga a hacer algo que vaya en contra de los deseos o la imagen de La Emperatriz, así como de la sagrada misión que os ha encomendado, deberás acentuar negativamente dicha tirada con este Acento.

¡Prueba mis nudillos!: Se trata, básicamente, de tu capacidad para pelear sin armas o con armas improvisadas. Utilizas *¡Prueba mis nudillos!* para acentuar tiradas de DES relacionadas con el Combate y conseguir así más éxitos a la hora de hacer daño a los malos.

Puedes creerme: No eres muy hábil en situaciones sociales pero con el tiempo has aprendido a expresarse de forma que aquellos que te escuchan (inocentes) tienden a pensar que dices la verdad. Puedes usar este Acento siempre que intentes convencer a alguien de algo, aunque sea una mentira tan grande como una catedral.

Sé lo que quieres...: Eres una experta diplomática en la vida pública y una seductora de cine en la privada. Entiendes a la perfección los juegos sensuales y te sientes inmensamente cómoda en ellos. La parte lúdica del erotismo te divierte sobremanera y te has convertido en una auténtica experta de los juegos a corta distancia. Usas *Sé lo que quieres* para acentuar tiradas de CAR que tengan que ver con juegos de seducción. La seducción habitualmente funciona como un Reto con Oposición entre el CAR de la seductora y la VOL del seducido, si es que este pretende resistirse.

PUNTOS DE SALUD

Representa los universalmente conocidos *puntos de vida*. Su valor depende, en cierto modo, de la FOR del personaje, por eso observarás que cada PR tiene más o menos casillas disponibles. Los personajes ven mermada su Salud cuando reciben puntos de Daño en situaciones de riesgo, violencia o enfermedad.

Cuando un personaje llega a los dos últimos puntos de Salud sufre ciertos efectos adversos que afectan a sus tiradas. Las cosas se ponen más difíciles. Llegar al penúltimo corazón (marcado con +1NP) significa que el Número Posibilidad aumenta un grado. Llegar al último corazón (+2NP) significa que el Número Posibilidad aumenta dos niveles. Esto, como verás más adelante, se traduce en que al personaje le resultará más difícil obtener éxitos en sus tiradas.

Cuando un personaje pierde su último punto de Salud queda inconsciente. Si sus heridas son graves y no puede ser atendido de urgencia muere irremisiblemente. También lo hace si pierde su último punto luchando contra algún personaje o criatura hostil que pueda rematarlo.

Recuperar Salud: Si el PR recibe atención urgente puede llegar a sobrevivir. En el caso de que el personaje no haya recibido heridas demasiado terribles, basta con que alguien le atienda, curando sus heridas superficiales y llevándolo a un lugar de reposo. Un personaje recupera, por sí solo 1 punto de Salud cada 12 horas.

Si las heridas son graves, el Guía puede determinar que se necesita una atención especializada de un médico, o el ingreso en un hospital. Un personaje atendido por profesionales especializados de la salud recupera 1 punto de Salud cada 6 horas.

EL ÁNIMO

Indica la estabilidad emocional del PR, sus ganas de salir adelante sobreponiéndose a las adversidades. Su valor depende básicamente de la VOL del PR. Los jugadores deben

velar por mantener alto el valor de Ánimo de su PR, o al menos hacer todo lo posible para que no descienda, ya que puede tener un efecto notable sobre las tiradas. Cuando un PR alcanza su casilla más alta (tienen forma de flecha ascendente) puede hacer todas las tiradas con un NP menor, cosa que le facilita las cosas. Por el contrario, cuando un PR llega a los valores inferiores, expresados a modo de flechas descendentes deben hacer tiradas en base a un NP más alto, cosa que se traduce en menos posibilidades de éxito. Más adelante te explicamos lo que significa esto del Número Posibilidad (NP). Por el momento basta con que sepas que tener un Ánimo alto influye positivamente en las tiradas, y tenerlo bajo influye negativamente.

Recuperar Ánimo: El Ánimo tiende hacia su puntuación original a razón de 1 punto por día. De esta manera cuando el PR despierta debe comprobar su Ánimo: Si tiene un valor superior a su valor inicial de Ánimo (su VOL), debe disminuir su Ánimo 1 punto. Si, en cambio, el personaje está por debajo de su valor inicial de Ánimo, debe subir 1 punto. Esto sigue sucediendo así, día tras día, hasta que el PR recobra su valor inicial de Ánimo.

LOS AVANCES

Son puntos que el PR acumula gracias a la resolución de ciertos retos especialmente importantes. Los jugadores reciben puntos de Avance durante la historia. Antes de cada nueva sesión de juego pueden decidir si los invierten en mejorar ciertas capacidades del personaje.

- **Con 20 puntos** de Avance los PR pueden aumentar en uno el valor de una de sus Aptitudes.
- **Con 10 puntos** de Avance los PR pueden adquirir un nuevo Acento positivo a nivel uno (+)
- **Con 10 puntos** de Avance los PR pueden eliminar uno de sus Acentos negativos de nivel uno (-)
- **Con 5 puntos** de Avance los PR pueden aumentar un grado en cualquiera de sus Acentos.

- **Con 5 puntos** de Avances los PR pueden disminuir un grado cualquiera de sus Acentos negativos. Esto no sirve a la hora de eliminar el último punto del Acento negativo. Para eliminar ese último punto hay que invertir 10 puntos de Avance, como se indica más arriba.

Los Avances también sirven para tener acceso a equipo o situaciones especiales (como reparar la nave estropeada de las Vulvis) que se indican en algunos momentos de la serie.

¡TIRAR DADOS, TIRAR DADOS!

Ok... Vale, vale, toca explicar cómo se juega. Vulviánidas utiliza varios tipos de tiradas para solucionar los diferentes conflictos y retos que plantea la historia. Las explicamos a continuación.

TIRADAS INSTANTÁNEAS (TI)

Son las tiradas más sencillas y rápidas que se realizan en el juego. Se realizan estas tiradas cuando hay que averiguar si un personaje consigue algo inmediatamente o no lo consigue, sin más detalles. Ciertas actividades menores o sucesos aislados suelen requerir de TI.

Las tiradas siempre tienen que ver con el uso de una Aptitud concreta que se anuncia durante el texto del capítulo, y se realizan siempre del mismo modo. Cada PR tiene una serie de dados, expresados gráficamente encima de cada Aptitud. **Cuando se requiere una tirada, el Guía anuncia a qué Aptitud atañe y el jugador toma esa cantidad de dados para hacer la tirada.** Así, si un PR tiene 3 dados encima de su Aptitud AGI, podrá lanzar 3 dados para afrontar una tirada de AGI.

Verás que los dados de los personajes (sean PR o Secundarios) pueden tener varios colores. Los dados grises representan el baremo humano. Los dados azules representan cierta capacidad sobrehumana, que otorga cualidades heroicas. Los diferentes colores suponen notables diferencias a la hora de determinar el éxito de las tiradas.



Además de los dados indicados por la Aptitud pertinente, siempre se añade a la tirada un Dado Funesto, que debe ser de un color diferente al resto de dados, preferentemente negro.

Una vez lanzados todos los dados se procede a contabilizar los éxitos del siguiente modo:

- Todas las tiradas tienen un **Número Posibilidad (NP)**. **Cualquier dado que iguale o supere ese NP se considera un éxito.** Cuando un personaje utiliza dados expresados en color gris el **NP siempre es 4**. O sea, cualquier dado que marque 4 o más, será contado como un éxito. Si la tirada se realiza con dados expresados en azul, el NP baja a 3, así que cualquier dado que marque un 3 o más, se considera un éxito. Por último, en el raro caso de usar los dados rojos, el NP desciende a 2, aumentando notablemente las posibilidades de éxito.

- **El Dado Funesto sólo es un éxito si marca un 5 o un 6. Cada éxito en este dado resta uno de los éxitos conseguidos en los dados normales.** Acabas de descubrir porqué lo llamamos Dado Funesto. Tus jugadores aprenderán a odiarlo.
- Todos los dados que marquen un 1, sean del color que sean, se quedan **anclados** y no se pueden volver a tocar. Esto es determinante a la hora de Acentuar tiradas, como verás más adelante.
- Si todos los dados marcan unos (el negro incluido), sucede una **Pifia**: el PR se resta un punto de Ánimo.
- Si todos los dados marcan seis (el negro incluido) se obtiene una **Gloria**: el PR se suma un punto de Ánimo.
- **Se contabilizan los éxitos restantes. Si no hay ningún éxito la tirada ha fallado. Si se obtiene al menos un éxito, la TI se ha superado.**

LA MANO DEL GUÍA

A parte del Dado Funesto que se añade a todas las tiradas, el Guía puede introducir más Dados Funestos en la tirada de un PR, para aumentar la dificultad de la misma. Añadir un **Dado Funesto adicional indicaría una acción más difícil** y **dos Dados Funestos una acción extremadamente difícil**.

Recuerda que cuando un Dado Funesto marca 5 o 6, eliminas uno de tus éxitos en los otros dados normales.

Se recomienda usar esta norma con moderación y nunca añadir más de dos Dados Funestos de esta manera. Durante los capítulos se sugiere su uso cuando es necesario.

TIRADAS DE RETO

Los retos son un tipo de tiradas más sofisticadas que las TI, en las que intervienen más factores. Los retos se utilizan para darle más emoción a ciertos conflictos. A diferencia de las TI los retos pueden prolongarse durante varios segundos, minutos, horas o incluso días o semanas. En realidad

no son más que varias tiradas juntas que permiten saber si se superan ciertos conflictos relevantes.

Un reto tiene cuatro parámetros clave:

Aptitud necesaria: indica qué Aptitud concreta deberá usar el/los PR para intentar superar el reto.

Intentos: indica la cantidad de veces (máxima) que un PR puede tirar para acumular la cantidad de éxitos requeridos.

Éxitos a acumular: la cantidad de éxitos que el/los PR deben acumular para superar el reto.

Lapso de tiempo: una medida del tiempo que implica cada tirada en el universo de juego. No es lo mismo afrontar un reto trepidante en el que todo debe resolverse en pocos segundos, que afrontar un reto de larga duración como reparar un ordenador.

Cuando aparecen en el texto los retos se expresan de la siguiente manera:

Reto CAR → **3 intentos** → **5 éxitos** → **Lapso 1 minuto**

En este caso estaríamos hablando de un reto en el que hay que realizar una tirada de Carisma (CAR). Pueden realizarse hasta 3 intentos con el objetivo de acumular 5 éxitos. Y cada tirada supone aproximadamente 1 minuto de tiempo dentro del universo de la historia.

Existen varios tipos de retos según la cantidad de personajes que intervienen en ellos:

Reto individual: en los que un único personaje trata de superar el reto. Se procede como hemos explicado.

Reto colaborativo: en el que participan varios personajes que arriman el hombro para tener más probabilidades de éxito en la acción emprendida. El PR con la Aptitud pertinente más elevada debe realizar una tirada inicial. Si en esta tirada obtiene al menos un éxito sus ayudantes pueden realizar entonces sus tiradas y añadir cualquier éxito que obtengan a los que haya sacado el primer personaje. Las tiradas separadas de cada personaje no cuentan como

diferentes intentos. Es la suma de las tiradas de todos los personajes lo que constituye un intento. Luego, si el reto permite varios intentos, puede procederse de nuevo, una y otra vez, mientras el reto lo permita. Si alguno de los personajes participantes obtiene una Pifia, el reto se declara fallido. Una pena.

Reto con oposición: en ocasiones, los éxitos de un personaje pueden restar los éxitos obtenidos por otro. En estos casos, los retos se expresan así:

Reto AGI contra AGI

10 éxitos

Lapso 1 turno

El factor “intentos” desaparece. **El PR puede tirar tantas veces como necesite. Mientras consiga los éxitos requeridos antes que el adversario, superará el reto. Si el adversario los acumula antes, el reto falla.** En caso de empate, aquel que usara un Acento (ver más adelante) siempre gana a quien no lo use. Si los dos usan Acentos deberán desempatar lanzando 1 dado de 6. El que saque más gana.

ACENTUAR UNA TIRADA

Los Acentos tienen efectos específicos, positivos o negativos, sobre las tiradas. Cuando el Guía propone una tirada asociada a una Aptitud el jugador debe comprobar si tiene algún Acento que pueda influir de algún modo en el resultado de la tirada. El Guía es quien decide, en última instancia, si el Acento puede aplicarse o no a la situación. Si es así, el personaje puede “acentuar la tirada”.

¿Y qué efecto tiene esto? Pues **permite repetir la tirada de cualquier dado que no haya sido un éxito en la tirada. Esto no es aplicable a los 1, que siempre quedan anclados.** Cada nivel de Acento permite repetir la tirada de 1 dado. Así, un personaje con un Acento positivo de nivel 2 (++) puede repetir hasta 2 dados en una tirada en la que pueda acentuar.

¿Y qué pasa con los Acentos negativos? Pues que obligan a repetir la tirada en los dados exitosos. Cada nivel en un Acento negativo obliga a relanzar la misma cantidad de dados exitosos de esa tirada.

¿Puede intervenir más de un Acento en una tirada?

No se permite aplicar dos Acentos positivos sobre una misma tirada. La lógica narrativa debería dictar en la mayoría de ocasiones cual es el Acento preferente. Pero si se da al caso de que ambos Acentos pudieran ser perfectamente válidos se aplicará el más favorable de los dos, o sea, el de mayor puntuación. Si ambos Acentos tienen el mismo valor, que decida el propio PR cual le gusta más.

UN EJEMPLO DE TIRADA

Imagina una posible situación en la que Sonoko está atravesando un puente. Como Guía sabes que el puente tiene una peligrosa grieta que puede significar que el puente caiga ante el más mínimo peso.

Para darle a Sonoko la oportunidad de que descubra la grieta, le pides una TI de PER. Sonoko tiene 5 dados de PER, a los que suma el obligatorio Dado Funesto de color negro. Lanza estos 6 dados y obtiene un 2, un 3, un 6, un 3 y un 1. En el Dado Funesto saca un 5.

Como la Aptitud de PER de Sonoko está representada con dados de color gris, el NP es 4. Eso quiere decir que todos los dados que marquen 4 o más son éxitos. Mirando su tirada anterior vemos que sólo el 6 supone un éxito. Por desgracia el Dado Funesto ha marcado también un 5. Y cualquier Dado Funesto que marque 5 o más siempre anula un éxito obtenido. Así que Sonoko no ha conseguido ningún éxito.

No obstante, el jugador que controla a Sonoko recuerda que tiene un Acento que puede serle de utilidad: Gadget ETrina / Sensores. El uso de ese visor de alta tecnología le permite acentuar cualquier tirada relacionada con la PER. Sonoko tiene dicho Acento a nivel dos (++) y eso le permite repetir cualquiera de los dados fallidos de la tirada anterior, a excepción del dado que marcaba el uno (que queda anclado) y el Dado Funesto. El PR vuelve a lanzar dos de los dados fallidos y esta vez obtiene un 4 y un 3. ¡Al final ha conseguido un éxito! Suficiente para que le puedas comentar que, gracias a sus Sensores ETrina se da cuenta de la peligrosa brecha en el puente.

Un caso especial se da cuando en una misma tirada pueden intervenir un Acento positivo y uno negativo. En este caso sus puntuaciones son excluyentes. El de menor valor influye sobre el de mayor valor. Por ejemplo, si un PR tiene un Acento positivo de nivel 2 (++) y uno negativo de nivel 1 (-) y ambos pueden aplicarse a la tirada, el PR se queda únicamente con un nivel positivo (+). Sucedería exactamente igual a la inversa, si se da el caso. En caso de que ambos Acentos (el positivo y el negativo) tengan el mismo valor se anulan mutuamente. Fácil.

EL COMBATE

El combate usa el mismo procedimiento básico que hemos ido explicando pero como intervienen más variaciones que en un reto convencional no se expresa mediante una barra gráfica, sino que transcurre mediante las siguientes normas:

Cuando el Guía anuncia que ha comenzado una situación de Combate, todos los personajes implicados deben hacer una **tirada de Iniciativa**, sumando a su AGI el resultado de lanzar 1d6. **Los personajes actúan en orden decreciente.** En caso de empate prevalece el personaje con mayor puntuación de PER. Un nuevo empate se resuelve con una nueva tirada entre los empatados. El orden de Iniciativa se mantiene durante todo el Combate.

Los personajes actúan por turnos. **Un turno es una medida de tiempo que equivale a unos pocos segundos en el mundo de juego.** El personaje con más iniciativa expone sus intenciones y realiza la tirada correspondiente.

Los personajes pueden realizar una única acción cada turno, salvo que el texto del capítulo indique lo contrario. Los personajes también pueden realizar una acción de Esquiva o Parada cada turno.

Dependiendo del tipo de ataque que el personaje quiera realizar se utilizará una u otra Aptitud:

- Si el personaje desea realizar un **ataque cuerpo a cuerpo, sea desarmado o con armas de combate cuerpo a cuerpo** (palos, cuchillos, espadas, una piedra...) puede

ARMAS Y DAÑO

Arma utilizada	Éxitos conseguidos en la Tirada de Ataque				
	1	2	3	4	5
Puños y armas improvisadas	0	1	1	2	2
Bastón ETrina	1	2	2	3	4
Microláser ETrina	2	2	3	3	4
Rifle ETrina	3	4	5	6	7

SOBRE LA TABLA DE COMBATE, EL DAÑO Y LAS ARMAS

La tabla de arriba te muestra las armas que los PR pueden llegar a utilizar durante el primer episodio. Las armas que utilizan los Secundarios se comentan durante el propio episodio, para tu comodidad, y se expone su potencial de daño de manera similar a como lo hacemos en esta misma tabla.

Usar la tabla es tan sencillo como cruzar la cantidad de éxitos resultantes de la Tirada de Ataque con el arma empleada. La casilla indicada te marca la cantidad de puntos de Daño que recibe el atacado. Recuerda que cada punto de daño obliga al atacado a restarse un punto de Salud.

SOBRE LA CAPACIDAD DE LAS ARMAS

Las armas ETrina, una vez cargadas en un generador ETrina, tienen capacidad para realizar hasta 50 disparos. Una vez agotada la batería deben recargarse.

Las capacidades de las armas empleadas por los Secundarios se irán indicando en su apartado correspondiente de la Hoja de Secundario.

decidir si **usa su FOR o su DES**; lo más lógico es usar aquella en la que tenga más dados. Los personajes que usan su FOR para pelear suelen basar sus ataques en golpear “a lo burro” y sin demasiada precisión, mientras que los que usan su DES suelen utilizar ataques más precisos y localizados. Sea como sea pueden llegar a hacer mucha pupa si lo hacen bien.

- **Si el personaje quiere usar un arma a distancia**, ya sea un simple tirachinas o un fusil de energía ETrina, **debe utilizarse la Aptitud de PER**.

Como siempre, si el Protagonista quiere y puede, **estas tiradas pueden acentuarse con los pertinentes Acentos**. Por ejemplo, si un Protagonista tiene el Acento “Pistola ETrina (++)” podrá repetir hasta dos dados fallidos de su tirada de PER para intentar obtener más éxitos.

Una vez determinado el número de éxitos del atacante, pasamos a ver qué tal se defiende el objetivo. Todos los personajes pueden tratar de Esquivar o Parar un único ataque por turno. En el caso de que un personaje reciba varios ataques, deberá decidir cual de ellos pretende esquivar o parar. Existen dos formas de evitar un ataque:

Esquivar: El personaje puede realizar una **tirada de AGI** cuando es atacado. Lanza sus dados a la vez que el atacante. Cada éxito obtenido en esta tirada de Esquivar resta uno de los éxitos obtenidos por el atacante. Si esto significa que todos los éxitos del atacante quedan anulados, la esquiva es total. Los personajes con el Acento “Esquivar”, como Ichi-go, pueden acentuar la tirada. No se pueden esquivar los disparos ni los rayos láser, pero sí algo lanzado con la mano.

Parar: El personaje puede intentar parar un ataque siempre que pueda utilizar otra arma u objeto igual de duro que el arma de su adversario. No hace falta ser demasiado detallista en este punto, simplemente utiliza la lógica.

El defensor realiza una **tirada de DES**. Debe obtener, como mínimo, la misma cantidad de éxitos que el atacante. Si no es así la parada no es efectiva y el ataque impacta en todo su esplendor. Por contra, si un personaje consigue parar no

sólo detiene el ataque sino que obtiene un dado adicional que podrá sumar a su próxima tirada de ataque, siempre y cuando realice dicho ataque sobre el adversario al que acaba de parar. Este dado extra debe utilizarse en el ataque inmediatamente posterior, no puede guardarse para otro momento. No se puede parar un ataque a distancia.

Puede acentuarse la tirada de Parar si se dispone del Acento específico relacionado con el arma utilizada para parar.

Armaduras y coberturas: hablamos de chalecos antibalas, armaduras, coberturas proporcionadas por ciertos objetos... en fin, de todo aquello que pueda proteger de manera pasiva a un personaje.

Las armaduras están expresadas en las HP y las fichas de los Secundarios y tienen un valor entre 1 y 3, según su grado de protección y calidad. Estos puntos se restan directamente de los éxitos obtenidos por el atacante.

Las coberturas son aquellos obstáculos del terreno que dificultan un ataque. Así, si un personaje se encuentra medio agazapado tras un bloque de hormigón el Guía puede determinar que dicho personaje tiene una cobertura de 2 ante los ataques a distancia. Funcionan de manera similar a las armaduras pero es el Guía quien decide su grado de protección (de 1 a 3) según la lógica de la situación.

Cuando un ataque es certero, sólo queda **calcular el daño**: basta con consultar la cantidad de éxitos obtenidos con el tipo de arma utilizado en el ataque. Para ello debes recurrir a la tabla de la página anterior. Esta tabla contempla los “puños” como un arma, pero debes tener en cuenta que “puños” resume cualquier tipo de ataque sin armas que pueda realizar el personaje, desde un cabezazo hasta una patada en la espinilla.

REGLA CHACHI: REALIDAD SUPER DEFORME

El gran momento. Lo que todos estaban esperando. ¡La regla que cambiará tu vida! Bueno, que mola mucho.

Cualquier aficionado al manga y el anime sabe que inclu-



¡LAS CARTAS SUPER DEFORMED!

Aquí las tienes. Basta con imprimirlas y recortarlas y... ¡tachán! ya las podrás usar en el juego.

Como ves no son muy discretas que digamos. El hecho de lanzar una estas cartas e invocar la Realidad Super Deforme debería ser algo espectacular y repleto de color, así que no está de más que salten a la vista.

Para tu comodidad hemos añadido un PDF extra a la carpeta de extras que has descargado con este mismo libro-juego.

so en las historias más serias hay momentos en los que los personajes hacen cosas desternillantes. Cosas como subir de un salto a un árbol al recibir un susto, darle una patada al pesado de turno para ponerlo en órbita o sangrar a chorro por la nariz al ver a la prota en bikini. Estas cosas forman parte del alma del estilo anime y Vulviánidas te permite llevarlo a la mesa de juego con suma facilidad.

En la página siguiente tienes unas cartas recortables que representan a los diferentes PR de Vulviánidas. Imprímelas, recórtalas y dale a cada jugador la suya.

¿Cómo se usan? Muy fácil. Siempre que un PR se encuentre en Ánimo elevado (en las casillas de Ánimo en forma de flecha ascendente) puede decidir invocar la ¡Realidad Super Deforme! El PR debe lanzar la carta delante de sus compañeros y, en ese momento, puede realizar una acción tan absurda o exagerada como quiera, sin necesidad de hacer ninguna tirada. Esto permite incluso superar, por el morro, una TI o una Tirada de Reto. Esto debe describirse como uno de los típicos sucesos histriónicos que suceden en los manga, siempre usando el humor y la exageración.

Una regla tan molona como esta, no obstante, debe tener algunas limitaciones por el bien de la cordura popular:

- Sólo puede utilizarse una vez por sesión. Aunque el PR se mantenga o vuelva a llegar a un estado de Ánimo elevado no podrá invocar la Realidad Super Deforme si ya se lanzó anteriormente su carta. Así que es recomendable que guardes las cartas de los jugadores una vez las hayan usado y se las devuelvas al iniciar la siguiente sesión.
- Como Guía puedes reservarte el derecho a vetar el uso de esta regla en alguna situación que consideres especialmente seria. Nosotros mismos te lo sugeriremos en alguna ocasión en el texto de los capítulos.
- La Realidad Super Deforme puede invocarse durante un acción de Combate. Permite al PR realizar un espectacular ataque certero sin necesidad de hacer tirada, pero dicho ataque provocará, como máximo, que el

enemigo pierda 1 punto de Salud y quede en ridículo. Eso sí, el PR puede describir que a su enemigo le sale un chichón enorme, o que le ha sacado un metro de lengua de un tirón o que le ha tapado la cara con sus propios calzoncillos, etc. La realidad Super Deforme no puede usarse para quitarle a otro personaje su último punto de Salud; en otras palabras, nunca se puede matar a alguien usando esta regla.

- La Realidad Super Deforme sólo se aplica a la acción del PR que la ha invocado. No puede obligar a otros personajes a hacer algo. Otra cosa es que la acción que describa el PR afecte a otros, como en el caso de una acción de combate, o resolver un Reto de Oposición.
- Invocar la Realidad Super Deforme puede permitir al PR hacer movimientos espectaculares, o incluso salir de escena por un momento (el ejemplo típico es el salto hasta las estrellas para luego volver a caer), pero en todos los casos el PR debe concluir la acción dentro del mismo espacio donde se está desarrollando la escena.

Por supuesto puedes inventar tus propios usos y limitaciones para esta regla, siempre teniendo en cuenta que debes informar de ello al resto de jugadores. Esta regla tiene un valor principalmente estético. Permite crear situaciones rocambolescas de un estilo muy manga. Otorga un gran poder durante una acción, pero da mucho color al juego.

ALGUNAS IDEAS SOBRE EL USO DE LA REALIDAD SUPER DEFORME

Saltar varios árboles, de copa en copa, para huir del malo · Darle una patada a alguien que te está molestando y enviarlo, durante unos instantes, a la estratosfera · Sangrar por la nariz al ver una chica guapa y hacer que la pobre se caiga a suelo ante ti al pisar la sangre · Hacer que tu arma parezca veinte veces más grande · Romper una pared de un trompazo para entrar a un lugar inaccesible · Atravesar un pasillo en llamas y llegar al otro lado chamuscado pero indemne · Caminar de puntillas, tan sigiloso como un ninja, para evitar al vigilante · Aumentar de manera increíble tu atractivo durante unos instantes para parecer un galán de las películas (sí, esto lo hemos robado del doctor Slump) · Levitar de la emoción · Esconder todo tu cuerpo tras una delgada caña de bambú, para que los malos pasen de largo...



ANTECEDENTES

VULVIA, UN PLANETA... DIFERENTE

En la nebulosa Coddington (al menos así la llamamos desde la Tierra), se encuentra un exuberante planeta que gravita alrededor de una doble estrella. Sus habitantes lo llaman Vulvia. Desde luego ese no fue el nombre que tenía originariamente, si es que originariamente los planetas tienen nombre, pero su anterior denominación ya no le interesa a nadie. Y es que Vulvia es un planeta que mira hacia su pasado con resentimiento... y hacia su futuro con temor.

Vulvia es, por lo general, húmedo y caluroso, aunque existe una evidente variación climática entre las diferentes partes del planeta, en función de las estaciones y la ubicación de las diferentes zonas respecto a sus polos. En eso no se diferencia demasiado de nuestro planeta Tierra. La vida animal y la flora es variada y exótica y las Vulviánidas sienten gran

respeto por ella. Curiosamente las habitantes de Vulvia, que han sido muy severas con los machos de su raza, han evolucionado en consonancia con su entorno natural.

Su tecnología responde a principios mucho más ecológicos que los humanos, y quizás esa es la razón por la que son mucho más avanzadas, pues cuentan con la sabiduría del orden natural a su favor. En lugar de centrarse en la metalurgia o la explotación mineral han desarrollado avanzados métodos de trabajar con sustancias resinosas, polímeros y cauchos naturales, los cuales pueden generar de manera no contaminante y controlada.

En el planeta predomina casi tanto el verde como el azul de las aguas. Son abundantes los pantanos y las ciénagas, por lo que han desarrollado ingeniosos medios de transporte anfibios. Aun así, las dimensiones del planeta son tales que

Cierto, la energía ETrina es un poderoso aliado a la hora de darle nombres chulos a los cachivaches y los procesos de ingeniería. Las armas y los gadgets ETrina de las Vulviánidas son una herramienta poderosa y un gran aliado en su misión. Les permitirá hacer cosas espectaculares a ojos de los humanos... y superar ciertos obstáculos GRAVES que sucederán en futuros capítulos.

De momento, tienen en cuenta que todos los objetos ETrina funcionan con dicha energía. En la nave de nuestras chicas llevan un generador de Energía Neutrino, pero la colisión lo ha dejado dañado y deberán esforzarse en repararlo, si quieren que sus armas y gadgets sigan funcionando. En las tablas de armas verás que se indica una "cantidad de cargas" o "tiempo aproximado de uso" que los PR deberán ir contabilizando. Si se agota deberán recargar ETrina en el generador... una vez que logren repararlo.

gran parte de los continentes (en algunos casos los continentes al completo) siguen inexplorados.

Hace varias décadas que sus avances espaciales les permiten moverse con total libertad por su galaxia, e incluso aventurarse más allá (como será el caso de nuestras protagonistas).

Hasta hace escasos siglos, la principal fuente de energía del planeta provenía de la radiación de Las Gemelas (así llaman las Vulviánidas a sus soles), del aprovechamiento de la energía hidráulica y de la combustión de carbón y un compuesto similar a nuestro petróleo, aunque ellas llaman a todas estas cosas de otra manera, por supuesto. Pero algunas brillantes mentes científicas consiguieron encontrar la manera de extraer energía de los neutrinos, elementos de densidad e interacción casi inapreciables, que son generados constantemente por las reacciones de fisión en Las Gemelas. La condensación de neutrinos es lenta, pero una vez conseguida, y mediante un complejo proceso de reacción, se convierte en energía capaz de ser utilizada para lo que sea. Actualmente casi toda la tecnología del planeta funciona con ETrina (Energía Neutrino).

Las ciudades de Vulvia son tan variopintas entre si como las de la Tierra. Generalmente son más ordenadas, pues las Vulviánidas respetan una jerarquía profesional muy estricta que enfoca las vidas de las Hembras (sinónimo de Vulviánida) hacia direcciones muy concretas.

Con el fin del uso de las antiguas energías no-renovables, muchas de las Hembras que trabajaban en ello se han mudado a las ciudades, donde se han generado nuevas fuentes de negocio y economía (cosmética, ocio, peluquería, cosmética, alimentación, cosmética, salud, cosmética, desarrollo tecnológico, cosmética, confección, cosmética...). El urbanismo de las ciudades podría asemejarse a la idea de *calles gremiales* que existía hasta hace unos siglos en las ciudades de la Tierra, aunque en lugar de calles son auténticos distritos de ocio, de cuidado personal, de deporte, de comercio, de investigación tecnológica, etc. Normalmente las Hembras residen en los distritos en los que trabajan o en zonas residenciales.

Pero si bien las ciudades son grandes, algunas casi titánicas, muchas Vulviánidas siguen viviendo en regiones agrestes, boscosas o en mitad de parajes naturales, ya que las necesidades de las Hembras requieren de la constante obtención de materias primas.

La estética de las ciudades es muy diferente a las que conocemos en la Tierra. Las diversas religiones, políticas y corrientes sociales de las Vulviánidas siempre han defendido el Pensamiento Holístico, una expresión un tanto pretenciosa para definir que las Hembras anteponen las reacciones del hemisferio derecho de su

cerebro al izquierdo: así las Vulviánidas anteponen la intuición a la lógica, lo operativo a lo teórico, lo múltiple a lo secuencial, lo fantástico a lo realista, los simbólico a lo literal, la calidad a la cantidad, lo subjetivo a lo objetivo, la imaginación a la deducción, el sentimiento al intelecto, etc... Esto, lógicamente repercute en una sociedad MUY distinta a la de la Tierra y se manifiesta en todos los aspectos de su vida, su forma de ser y su entorno.

Los edificios vulviánidos son poco homogéneos y caprichosos en arquitectura y estética. Aunque existen las modas y las tendencias, son tan cambiantes que es difícil encontrar uniformidad y concierto. Detalles simbólicos, filigranas, materiales extraños y formas insospechadas recorren fachadas, calles, avenidas, lugares de ocio, templos, lugares de deporte... no hay más límite que la imaginación de las Hembras. Rincones cursis, otros hedonistas, otros arrebatadoramente íntimos o rotundamente fantasiosos configuran las ciudades, los pueblos, etc... esto es extrapolable a sus vehículos, los artilugios de su vida cotidiana... y por supuesto a su forma de vestir y arreglarse. Se podrían escribir libros enteros sobre esto. Tras su obsesión por la guerra contra los Machos (que ganaron hace ya taaaanto tiempo) la principal actividad de las Hembras es su estética personal. Conscientes de que sus "vecinas" observarán, criticarán o analizarán al detalle su aspecto, la Vulviánida media invierte largas horas en tener el mejor aspecto posible, y si se tercia, sobresalir entre las demás.

Es importante saber que la actividad profesional es de vital importancia para las Hembras y eso marca su indumentaria durante el día y la noche: una Hembra soldado siempre parecerá eso, una soldado, aunque pueda variar con un millón de matices diferentes su aspecto. Incluso en las ocasiones de ocio, las Hembras nunca olvidan mostrar su rango profesional. Si esto es una simple costumbre o responde a algún patrón de orden holístico, nunca lo sabremos. Así, nos encontramos con que visten tejidos naturales para las prendas livianas, y utilizan polímeros, cauchos y resinas para sus prendas más rígidas (botas, zapatos, bolsos, armaduras, etc...). Nunca utilizan a los animales para conseguir





comida, tejidos ni cualquier otra cosa. Principalmente porque esa era una desagradable costumbre que erradicaron cuando exterminaron a los machos. Lo que si que utilizan a menudo son cristales, cuarzos y otras piedras preciosas, las cuales son capaces de trabajar con una precisión y belleza increíble para un humano. Eso se refleja en sus adornos y joyería, e incluso en la arquitectura.

Las relaciones sociales entre las Vulviánidas son diversas y variopintas. El núcleo social básico es algo parecido a un harén (nosotros los humanos lo llamaríamos así) que es una asociación íntima entre varias Vulviánidas que comparten cariño, sexo y un espacio común a modo de edificio o palacete. Esto es lo más parecido a una familia, pero hay una clara diferenciación entre las Hembras que han desarrollado sus instintos sexuales (hembras adultas) de las jóvenes, que aunque también comparten lazos de comunidad, no mantienen vínculos sexuales y se limitan a compartir juegos, educación y un hogar.

Entonces ¿Se enamoran las Vulviánidas? ... Desde luego, y con una intensidad que nos asustaría, pero para ellas es difícil comprender la devoción permanente hacia una sola persona. Son poligámicas por convicción, aunque es natural que sientan predilección por algunas amantes en particular. Esto genera no pocas rencillas por envidias y celos, fuente de muchos conflictos entre las Hembras malva.

ADIÓS A LOS MACHOS

Hablando de conflictos, el mayor de ellos y que marcó a las Vulviánidas y transformó su sociedad (y todo su planeta) fue su guerra y victoria contra los machos. Los varones del planeta comenzaron adoptando un papel muy similar al de los ancestros machos de la Tierra, subyugando a la mujer y compitiendo con otros machos por el derecho a territorio y procreación. Pero las hembras lograron organizarse y hacer entender a los machos que no contaban con su apoyo si pretendían una sociedad así. Ocupados como estaban

los machos con sus propias batallas, subestimaron la organización femenina. Primero fueron unas pequeñas revueltas, pero pronto las Hembras se alzaron en armas contra la tiranía de la testosterona.

Al principio los machos trataron de contenerlas y hacerlas entrar en razón, hasta que la líder de las Hembras, llamada Urbina, decapitó de un solo golpe a un poderoso rey que se reía de sus peticiones de igualdad. Y ya no hubo macho que volviera a tomar a la ligera a una fémina. Se produjo una guerra abierta de sexos, una guerra larga y sangrienta que acabó con la victoria de las mujeres. Supieron usar su intuición y su creatividad ante la previsible estrategia masculina de machacar, destruir y triturar. La mayoría de los machos fueron aniquilados y los pocos que dejaron con vida fueron esclavizados. Desde ese día han servido como mano de obra y como generadores de simiente, lo que ha provocado que el material genético masculino haya degenerado hasta su mínima expresión.

Actualmente, los machos cumplen funciones bien simples: sementales o mascotas. Y frecuentemente ambas cosas a la vez. Por suerte, gracias al paso de los siglos, ya no recuerdan haber sido otra cosa, así que la mayoría viven felices y cómodos en su papel.

REPRODUCCIÓN VULVIÁNIDA

Con esta situación que a los terrícolas puede parecer tan extraña, la pregunta que nos viene a la cabeza es ¿cómo se reproducen las Vulviánidas?. Pues la verdad es que hay dos métodos, el tradicional y el moderno.

El método tradicional y el que hasta hace decenios utilizaban la mayoría de Vulviánidas era el que conocemos en la Tierra: Hembra y macho se aparean y si se dan las condiciones adecuadas la vulviánida se queda embarazada. Simple proceso mamífero. Para tal efecto la Hembra acude a un centro de apareamiento y tras un ritual (pura parafernalia para hacerlo más agradable) se aparea con uno de los poco pasionales *machos de cría*. Si la Hembra se queda embara-

zada reza a La Gran Llama para que se trate de una niña, porque en el caso que de a luz a un macho, éste pasa a engrosar las filas de los machos de cría, lo cual es sinónimo de no haber tenido descendencia. Si tiene una Hembra, se celebra con una gran fiesta y ésta es presentada a su familia con todos los honores.

Por suerte, la modernización y el avance imparable de la ciencia en Vulvia han permitido utilizar métodos correctores. Las mujeres optan ahora por el método moderno, una fecundación *in vitro*, controlada y con altísimas garantías de gestar a una Hembra. Los machos se limitan en este caso a producir esperma, que las científicas congelan, analizan y preparan para su utilización. Esto, aunque evita muchos traumas a las Hembras, también tiene grandes inconvenientes. Por un lado, los machos deben criarse también *in vitro*, porque las Hembras tienen muy pocos varones, lo cual está mermando su ya de por sí escaso valor genético. Lo mismo ocurre con las Hembras, aunque en menor grado. Por otro lado, y aunque muchas Hembras no lo admitan, esta modernización ha acabado con los esporádicos coitos hembra-varón que se llevaban a cabo, y a decir verdad, muchas Vulviánidas lo echan de menos... incluso cuando el coito se realizaba con un estúpido macho atontado, tenía su gracia.

LA GRAN LLAMA

Desde su victoria contra los machos las Hembras han erigido una sociedad que, aunque diversificada, mantiene unas raíces comunes muy fuertes, y esto se refleja sobretudo en la religión predominante del planeta. Todas las Vulviánidas veneran a La Gran Llama, fuente cálida de la vida y las emociones, aunque cada cual le atribuye diferentes magnitudes de poder. Hay Hembras que ven a La Gran Llama en las pequeñas cosas cotidianas, y otras la ven en la misma génesis del universo. Sea como sea, La Gran Llama es una idealización de lo femenino, del misterio procreador, de la madre de todas las cosas, lo cual es tomado como ejemplo por todas las Vulviánidas, así como fuente de consuelo en los mo-

mentos de temor. Incluso aquellas Hembras con un pensamiento más progresista y científico son reverentes y humildes ante su concepto.

La representación simbólica de esta deidad es muy variada pero siempre cobra forma de una estilizada llama que recuerda al sinuoso cuerpo de una mujer.

POLÍTICA MALVA

Aunque las Vulvis están mucho más avanzadas a nivel científico de lo que estamos en la Tierra, sorprende el grado de tradición que mantienen en ciertos aspectos religiosos y políticos. El gobierno de Vulvia es algo similar a las dinastías monárquicas de algunos puntos de nuestro planeta. Desde los albores de su historia las grandes sacerdotisas han gobernado naciones, bajo el único poder de la Emperatriz, siempre una mujer del linaje de Urbina, la Hembra que inició la revuelta contra los machos. Las sacerdotisas actúan como Damas de Honor de esta Emperatriz y la mantienen al corriente del estado de las cosas en sus respectivas áreas de influencia.

Por debajo de las Damas de Honor ya se encuentran las Generalas, responsables directas del poder militar; las Maestras, líderes de los Gremios; y por último las Justas, encargadas de establecer las leyes que regulan la convivencia civil. Ninguno de los poderes interfiere en el otro y cada cual resuelve sus problemas. Así, cuando se dan problemas laborales, los Gremios ejecutan sus propias leyes, cuando hay que tomar decisiones militares lo hacen las Generalas y cuando hay que dirimir diferencias civiles lo hacen las Justas. Siempre bajo el poder supremo de la Emperatriz, claro está.

ELLAS SON... DIFERENTES

Hemos descrito en términos generales la civilización vulviánida, pero seguro que esperas que describa lo que diferencia a una Vulvi de una mujer terrícola, a parte de su piel malva. En realidad hay algunas *pequeñas diferencias* que hay que tener en cuenta:

Percepción emocional

Las vulvis son muy sensibles a los cambios bruscos en las emociones. La ciencia ha averiguado que se trata de una especial sensibilidad ante las alteraciones hormonales que provocan las emociones desbordadas. Desde hace muchos siglos las Hembras han desarrollado una pequeña "antenita" que la mayoría del tiempo

A ti te adoramos Gran Llama

Espíritu de la Diosa,
calor de la noche

Tú que inflamaste la Ira de Urbina

Y nos diste la victoria

No dejes de iluminar el camino

Y dar luz a nuestras miradas

A ti que nos muestras lo que somos

Y lo que nunca debemos ser

A ti te adoramos Gran Llama

está oculta en su cabello, pero que se alza y oscila señalando la fuente emocional. Esto puede resultar muy chocante para los terrícolas. La antena vulviánida no sólo tiene este efecto anecdótico, también se ha demostrado que aumenta la percepción de las Hembras. Si una mujer se concentra, y es capaz de aislarse de su entorno, puede recibir mucha información sobre la fuente de la alteración emocional.

El mecanismo en cuanto a normativa se resuelve del siguiente modo: Si en un radio aproximado de unos 50 metros a la redonda sucede algo de gran intensidad emocional, como por ejemplo, que alguien suba o descienda un punto de Ánimo, el Guía puede describirle a la PR vulviánida que su antena se endereza y comienza a inclinarse ligeramente hacia el origen de la emoción. Cuanto más intensa y cercana es dicha emoción, más se inclina la antena.

Si la vulviánida desea saber más sobre esa fuente emocional debe concentrarse, realizando una tirada de EMP. Si la tirada es buena podrá desentrañar las características de la emoción. Según la cantidad de éxitos que se van acumulando, se obtienen más o menos datos. La tabla adjunta te ayudará a describir los datos obtenidos por la mujer tras la tirada. Es importante tener en cuenta que la vulviánida requiere concentración absoluta. Cualquier posible distracción del entorno puede distraerla. El guía puede solicitar una tirada de VOL antes de la de EMP, si cree que concentrarse en esa situación es difícil. Si la concentración se pierde en algún momento, los éxitos se eliminan y hay que empezar de cero.

Si las tiradas fallan, simplemente la antena sigue oscilando hasta que la emoción intensa desaparece o se aleja de la vulviánida más allá de su radio de percepción emocional. Si la vulviánida se encuentra en un lugar repleto de estímulos (una discoteca, por ejemplo), esta percepción sutil se satura; la antena deja de ser útil y vuelve a esconderse entre el pelo.

Vitalidad mejorada

Bueno, en realidad esto tiene truco. En Vulvia las condiciones de gravedad son algo diferentes a las de la Tierra. Digamos que los cuerpos de estas mujeres están expuestos a una gravedad más intensa, y por ello su esqueleto y musculatura está más desarrollado en relación al humano. Esto no se percibe a simple vista y puede ocasionar más de una sorpresa a aquellos que las vean realizar chocantes demostraciones de fuerza y agilidad. Ellas serán las primeras sorprendidas, créeme.

Los efectos de esta ventaja se manifiestan nada más pisar la Tierra. Si te fijas en las HP de las vulvis verás que tienen destacadas en azul las Aptitudes de AGI y FOR. Como hemos comentado en la sección de Aptitudes, tener las Aptitudes de

PERCEPCIÓN EMOCIONAL

Éxitos - Info recibida

1 - Tipo de emoción primaria (odio, miedo, deseo, frustración, amor...)

2 - Ubicación aproximada de la emoción.

3 - Sexo del emisor.

4 - Edad aproximada del emisor.

5 - Causa aproximada de la emoción.

6 - Intenciones aproximadas del emisor.

¿TODO ES POSIBLE?

Empatía tecnológica, energía ETrina, percepción emocional... este tipo de cosas son las que molan en las historias manga y anime y hemos preparado todos estos sistemas para que lo pases de vicio.

No obstante, una cosa es divertirse y otra diferente que todo el mundo haga lo que le de la gana y la cosa se descontrole. Como Guía, es tu responsabilidad mantener la coherencia y cierta sensación de que el universo está regido por ciertas normas.

Sí, es cierto que la Empatía tecnológica permite a las Vulvis utilizar cualquier trasto tecnológico convencional, pero si un jugador te dice que convierte su barbaoca en una bomba nuclear estás en tu deber al decirle que no. Es más, como castigo podrías decirle que vaya a buscar algo de merienda.

La misma recomendación te damos respecto al uso de la energía ETrina. No tienes por qué limitarte a usar las armas y gadgets que te recomendamos en este libro, pero cualquier nuevo elemento o modificación tecnológica que tenga que ver con la ETrina debería ceñirse a ciertas normas y efectos (chulos, pero limitados).

color azul supone que el NP de las tiradas relacionadas con esas Aptitudes es 4. Eso significa que todos los dados que marquen un 4, 5 ó 6 son éxitos (menos los dados negros, que sólo son éxitos con un 5 o un 6).

Empatía tecnológica

De nuevo esta ventaja surge en relación a su llegada a la Tierra. En Vulvia la tecnología hace décadas que dejó atrás a la rudimentaria ciencia terrestre, así que cualquier vulviánida, incluso las más jóvenes e ineptas, sabrán utilizar cualquier aparatejo, por complejo que nos parezca, sin la más mínima dificultad.

La maravillosa ETrina

A nosotros nos parecerá magia, pero es ciencia. En la nave con la que llegan a la Tierra hay un sofisticado y portátil generador de ETrina. Por desgracia, algo estropeado. Es imposible fabricar más generadores de este tipo con la tecnología de la Tierra, así que más vale que lo reparen y lo cuiden. Pero bueno, lo importante es que con esta ETrina las chicas pueden hacer funcionar sus sorprendentes armas y gadgets. Alguna de las chicas es incluso capaz de fabricar o adaptar nuevos artilugios, utilizando las simples tecnologías terrestres.

Con ETrina pueden conseguirse cosas que nos resultarían impensables. Pequeños cacharritos con tremenda potencia y funcionalidad. Y algo más... esto que voy a decirte es un secreto, de momento... pero creo que como Guía debes saberlo ya. La ETrina en realidad es la cercanía más absoluta hacia la Divinidad del Cosmos... esto resulta flipante, pero así es. La entidad (o entidades) que crearon el universo no están escondidas en ningún planeta, observando, más bien lo contrario. Ellos son el universo. Lo que nosotros llamamos neutrinos son fragmentos mínimos de divinidad, su menor partícula consciente, cargada de energía creadora. El hecho de que hayan sido las Vulviánidas las primeras en darse cuenta de esto quizá ha sido fortuito... o no. Tiempo al tiempo. No desvelemos más sorpresas.

ME GUSTA SER MUJER

Bueno, esto va a ser algo embarazoso...

Las Vulviánidas se diferencian en otro factor importante de las mujeres de la Tierra: Su menstruación no es mensual, sino semanal. Queridas lectoras, cómo me gustaría transmitir a los lectores varones lo que realmente significa tener la regla, para que entendieran lo que puede suponer vivirla una vez por semana. Mirán-

dolo por el lado bueno, si es que se puede, todo se concentra en un solo día. Pídele a cada jugador que lleve una vulviánida que elija un día de la semana y pídele que lo apunte en el apartado Notas relevantes de su HP. Una vez decidido no se puede cambiar el rumbo de la naturaleza.

¿Y qué signos y síntomas tiene una vulvi durante su día de periodo? Pueden ser cambiantes e imprevisibles, pero pocas veces pasan desapercibidos. Cuando una PR despierte en su día de periodo deberá lanzar 1 dado de 6 y mirar el resultado en la siguiente tabla.

EL MENSAJE DE LA EMPERATRIZ

Hoy, adoradas mujeres de Vulvia, es un día muy importante para nuestra raza. Durante milenios hemos convertido este planeta en un lugar a nuestra imagen y semejanza y hemos demostrado que es posible un mundo en armonía, donde cada diferencia sea interesante y no un obstáculo; una sociedad donde lo importante es compartir y repartir y no guerrear por una parcela de tierra. Nosotras, las Vulviánidas, hemos creado un mundo perfecto.

Pero, tal vez, unos pequeños puntos de soberbia hacen que nuestro gran plan peligre después de tanto tiempo. Nos creíamos capaces de salir adelante sin machos, a los cuales utilizamos únicamente como productores de simiente genética. Criándolos en cautividad y bajo control, nos hemos asegurado de que sus instintos destructivos no amenazarán nunca más nuestra armonía, pero es evidente que todos estos siglos de involución varonil han hecho mella en la calidad de sus genes, cada vez más débiles y atrofiados.

Mi mayor interés como Soberana Emperatriz de Vulvia ha sido el estudio del futuro de nuestra raza. Las mejores investigadoras genéticas del planeta han estado trabajando bajo mis órdenes durante los 15 años que llevo en el trono, y sin ninguna duda podemos afirmar que se trata de malas noticias. Para mí resulta tremendamente doloroso comunicar hoy, duodécimo tercer día del primer arco de ascendencia, que, debido a la decreciente calidad de los genes varo-

ESE HORRIBLE DÍA DE LA SEMANA

¿Es tu día? Pues lanza 1D6 y mucha suerte...

1 - Ovarios Malditos

Duele, duele mogollón. Si te sientas, duele. Si caminas, duele. Si comes como una leona, duele. ¡Hagas lo haga duele! Cualquier Dado Funesto que lances durante este día tendrá un NP de 4.

2 - Nada en la Nevera

Manifiestas un hambre atroz e insaciable durante toda la jornada. Tus tiradas de CAR se realizan lanzando dos Dados Funestos en lugar de uno.

3 - Un Mar de Lágrimas

Hoy tienes la sensibilidad a flor de piel. Cualquier cosa te hace llorar, sea de alegría, de tristeza o simplemente porque sí. Cualquier posible ganancia o pérdida de Ánimo durante este día se duplica. Y además no puedes evitar llorar a mares cuando eso sucede.

4 - El Grito de Urbina

*¡Los hombres no merecen existir! Se te ocurren mil razones, pero la principal de ellas es que los muy cabr**** nunca sufrirán el periodo.* Tu Ánimo desciende de pronto a la casilla "cero". Cada bofetada (o agresión similar) que des a un macho te permite recuperar 1 punto de Ánimo, hasta recuperar tu valor habitual (tu puntuación de VOL)

5 - En Celo

Estás muuuuuy caliente... y necesitas apagar ese fuego cuanto antes. Cada hora que pases sin tener una relación sexual disminuye en 1 tu valor de Ánimo. Una vez te satisfaces recuperas el valor habitual (tu puntuación de VOL). Esto ocurre durante todo el día, hasta que te vayas a dormir.

6 - Divina Proyección

Comienzas el día con los efectos descritos en Ovarios Malditos (1), pero por algún motivo que sólo La Gran Llama puede comprender, eres capaz de proyectar el malestar hacia otro personaje a tu elección, sea hombre o mujer, que sufrirá el efecto durante el resto del día.



nes - la Gran Llama nos proteja - el futuro de nuestra raza es la extinción. Parece que el Misterio de la Creación es demasiado complejo para que sea comprendido por nosotras, mortales, y nunca seremos capaces de clonar satisfactoriamente un macho, incluso en su simplicidad. Tampoco hay solución genética alguna para la clonación directa de una mujer, tarea que, lógicamente, es mucho más complicada. Esas son mis tristes noticias para hoy, mujeres de Vulvia.

Pero como Soberana Emperatriz de nuestra raza, no pienso quedarme de brazos cruzados tras saber la terrible noticia. Incluso aunque el problema no afecte a las generaciones más próximas, no puedo permitir que nuestra calidad genética, fuente de nuestra gloriosa civilización, siga su lento camino hacia la extinción. Es mi deber y el deber de todas las mujeres de Vulvia, afrontar este destino adverso con determinación y ánimo. Estando como estamos en el zenit de nuestra historia, la exploración espacial ya es una realidad para nosotras, lo cual nos abre posibilidades de salvación. Así, del mismo modo que os he comunicado las tristes nuevas, os comunico también cual ha sido mi decisión para luchar contra tan adverso destino. Ayer, como bien sabéis todas las mujeres de Vulvia, hubo un consejo internacional que reunió a todas las Damas de Honor del planeta, vuestras dirigentes directas. Nos reunimos en mi Palacio y tras comunicarles la noticia que acabo de exponer, debatimos sobre la posibilidad de mandar en misión de exploración interplanetaria a un grupo de preparadas Vulviánidas, cuya misión será la captación de material genético masculino de calidad.

Ha sido una dura prueba el debatir quienes eran las mejores para afrontar el mayor reto de nuestra historia, pero finalmente se han elegido cuatro expertas profesionales de diferentes regiones de Vulvia. Y van ustedes a conocerlas de inmediato...



REPARTO DE INFARTO

ASIGNANDO PROTAGONISTAS

Debes entregar a cada jugador uno de los protagonistas pre-generados que encontrarás a partir de la página siguiente. Cada PR está representado en su propia HP que, como sabes, define al personaje con una serie de números y conceptos. Además, cada PR va acompañado de unas notas sobre su historia y su personalidad, ilustradas con un bonito dibujo que les ayudará a imaginarse al alter-ego que encarnarán durante esta locura.

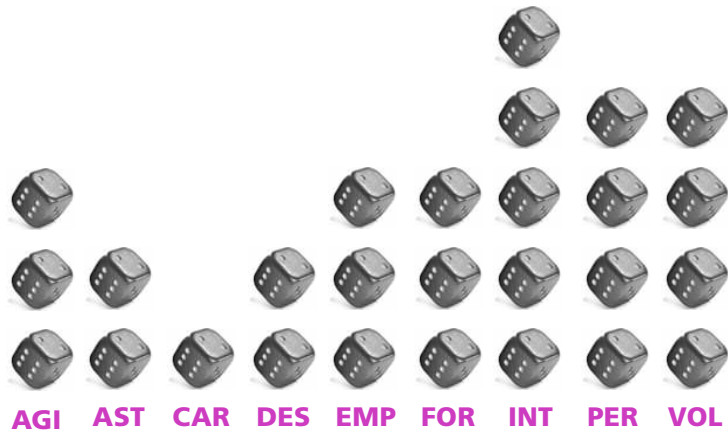
Antes de repartir los PR deberías leerlos y decidir cual puede ser más adecuado en relación a la personalidad de tus amigos. Si crees que esto es demasiada responsabilidad o no conoces suficiente a tus jugadores, mejor los repartes a suertes y que decidan los astros. No obstante, tienes más posibilidades de que aumente la diversión si otorgas a cada jugador un PR que encaje con su forma de ser. Aunque Vulviánidas esté repleto de sorpresas y giros argumentales (como las mejores series manga) su principal objetivo es la diversión inmediata. Así que pónse-lo fácil a tus jugadores y dales el PR que más cómodamente puedan interpretar.

JUGAR CON MENOS DE CINCO PROTAGONISTAS

Si se da el caso de que no sois suficientes jugadores para cubrir los papeles de los cinco Protagonistas, puedes prescindir del personaje de Naraku. Se perderán algunas sub-tramas interesantes, pero la historia se seguirá sosteniendo. Eso no significa que Naraku sea el PR menos importante, ¿eh?; es sólo que representa el PR con menos efectos colaterales en la trama principal. Como medida extrema podrías llegar a prescindir también de Midori... ¡Qué digo!... no, no... pobre Midori ¿Que sería de Vulviánidas sin sus grandes talentos y su incombustible sonrisa? Olvida lo que acabamos de decir.

KENTARO AKAGASE

Aptitudes



Acentos

¡No puedes fallar Kentaro!

¡Como aquel episodio!

Informática

Puedes creerme

¿Artes Marciales?

Escabullirse

NERV

-	□	□
+	+	□
+	□	□
+	□	□
+	□	□
+	□	□
+	□	□
□	□	□
□	□	□

Ánimo

▲

▲

6

5

✓

3

2

1

▼

▼

Salud

♥

♥

♥

♥

+1NP

+2NP

Notas relevantes

.....

.....

.....

Avances

.....

*¿CÓMO? NO HAS VISTO EVANGELION?
PERO... ¿TÚ EN QUE
MUNDO VIVES, COLEGA?*

COSAS SOBRE KENTARO

Edad: Mayor de edad... pero poco.

Altura: 1,73

Cabello: castaño claro

Ojos: marrón oscuro

Piel: tirando a paliducho

Profesión: Kentaro nunca ha trabajado, aún es un estudiante que apenas tiene claro a lo que quiere dedicarse.

Profesión: Kentaro nació en Chiba y ha vivido su infancia y su pubertad en esta gran ciudad. Su familia siempre ha sido muy humilde y se ha dedicado a trabajar en las cadenas de producción de grandes multinacionales. Precisamente por esto sus padres quieren para Kentaro un futuro mejor y se han esforzado mucho en incentivarle en sus estudios. Pese al esfuerzo de sus padres Kentaro no está mucho por la labor y prefiere dedicar su tiempo a leer cómics, jugar a video-juegos o ver películas de ciencia ficción. Desesperados, sus padres decidieron gastar mucho dinero en apuntarle a uno de los mejores institutos de Chiba.

Pero tanto da... Kentaro sigue fatal en sus estudios. Además se siente muy frustrado al tener por compañeros a una manada de niños pijos con los que no puede hablar de las cosas que mas le gustan. No ha logrado integrarse ni tener nada parecido a un amigo en el instituto. Más bien al contrario, Kentaro suele ser el centro de las bromas de la gente de su instituto. Esto se vuelve especialmente preocupante cuanto los matones de la clase le buscan las cosquillas. Kentaro tiene bastante habilidad para escaquearse, pero en varias ocasiones ha acabado con la nariz sangrando por culpa de una pelea. Y lo cierto es que Kentaro tiene buenos puños... cuando acierta. De algún modo Kentaro utiliza su propia versión de las artes marciales. Verle utilizar sus téc-

nicas resulta entre ridículo y aturdidor. Parece una grulla coja en época de apareamiento... Pero más de uno ha recibido un bofetón o un dedo en el ojo mientras se reía, así que en general los matones de clase están comenzando a dejarle en paz.

Por suerte Kentaro forma parte, a través de Internet, de un club llamado NERV (sí, en honor de Evangelion) con los que puede compartir lo que realmente le gusta: el manga, el anime, la ciencia ficción, las pelis flipadas de artes marciales, el cosplay y los videojuegos. Kentaro suele chatear con gente de este club y a veces queda con ellos en jornadas frikis.

Su personalidad: Kentaro tiene un perfil similar al de muchos adolescentes japoneses que se han criado en una gran ciudad. Para sobreponerse a la masificación y la frialdad de una sociedad tan competitiva busca distracciones en las aficiones que antes hemos comentado, intentando imaginar un mundo más emocionante. Su moral y su comportamiento están más basados en lo que ha aprendido de sus series favoritas que en la educación de la escuela.

Es habitual que Kentaro utilice símiles y comparaciones a las situaciones que ocurren en sus entretenimientos de ficción. No es que no distinga realidad de ficción (las distingue con más facilidad de lo que le gustaría), pero sería estupendo que las cosas se parecieran más a lo que ocurre en sus mangas o su colección de DVD's de ciencia-ficción.

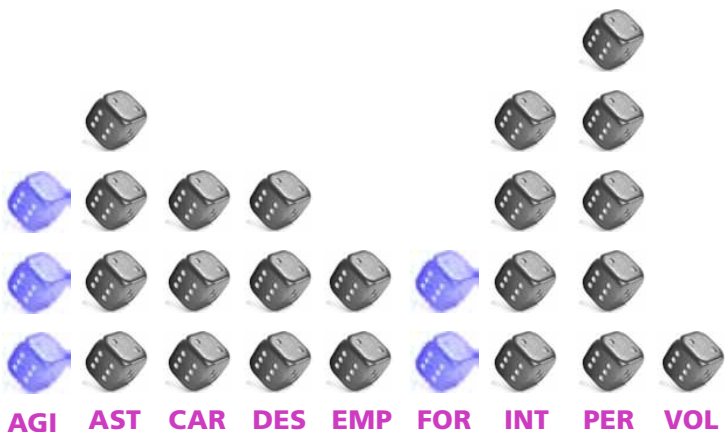
Además: Kentaro ya es mayor de edad, casi un universitario, y sus hormonas comienzan a hervir. Sus ojos comienzan a fijarse en algunas chicas... pero aun no se atreve a ir más allá de una mirada.

Por último Kentaro guarda un secreto que no ha compartido con nadie. En ocasiones tiene sueños recurrentes, en los que se ve a si mismo practicando una extraña arte marcial en mitad de un bosque. Alguien parece practicar cerca de él pero nunca logra ver más que una silueta recortada en la bruma del bosque. Los movimientos de combate que Kentaro ha utilizado en ocasiones contra los matones de su clase están inspirados en lo que ve en estos sueños.



SONOKO

Aptitudes



Acentos

Gadget ETrina Sensor	+	□	□
Ingeniería ETrina	+	□	□
Arma ETrina Microláser	+	□	□
¡A mi señal!	+	□	□
Pilotar	+	+	□
¡Cálmate Sonoko!	-	□	□
		□	□
		□	□
		□	□
		□	□

Ánimo



Salud



Notas relevantes

Microláser

Avances



VUELVE A TOCAR MI NAVE, MACHO RETRASADO, Y COMPROBARÁS EN TUS PROPIAS CARNES LA PRECISIÓN DE MI VISOR ETrina

COSAS SOBRE SONOKO

Edad: Aunque tiene 41 años aparenta unos 25 a ojos humanos. Es la mayor de las chicas del equipo, aunque las demás procuran no recordárselo a menudo...

Altura: 1,73

Cabello: verde esmeralda

Ojos: ¿Los has visto?

Piel: malva pálido

Profesión: Militar y Piloto

Su historia: Nacida en una familia de pilotos, nunca dudó en seguir la tradición familiar y ya desde muy joven había perdido el miedo a gobernar grandes artefactos anfibios y aeronaves. Pero varias profesoras de la academia vieron en ella un gran potencial para la estrategia militar y un carácter fuerte, por lo que trataron de educarla para el liderazgo.

Aunque aún es muy joven comparada con otras capitanas y generalas, su ascenso ha sido meteórico y ahora es casi una leyenda dentro del ejército. Su vocación guerrera no es demasiado intensa, prefiriendo las buenas ideas y la astucia al uso de la fuerza. Este rasgo hace que algunas Vulviánidas de alto rango la tilden de tener un carácter débil o poco autocontrol (cosa que a ella le saca de quicio, todo sea dicho).

Sonoko ha recibido varios méritos especiales por su exploración espacial, tarea por la que siente una evidente fascinación. El más grande de estos méritos al coraje espacial le fue concedido por la propia Soberana Emperatriz en una ceremonia que hizo de Sonoko un personaje públicamente reconocido.

Actualmente reside en Arcélina, porque sus desplazamientos al desierto de Sagnia son bastante frecuentes. Allí donde se realizan la mayoría de pruebas con aeronaves y grandes vehículos ETrina.

Su personalidad: Seria y aparentemente fría, nuestra capitana parece siempre dueña de su control, aunque es una simple fachada porque en los momentos más insospechados sufre crisis de tensión y ataques de nervios que suelen acabar al borde del desastre, sobretodo cuando está a los mandos de Gamelia, la aeronave. Las chicas procuran que su capitana esté relajada...

En realidad toda su frialdad es una máscara para corregir su timidez.

Sonoko es fiel y muy responsable y lo daría todo por sus compañeras y la misión. Comprende que en sus manos se encuentra el futuro de su planeta y alienta a las chicas para que nunca lo olviden.

Ver a un macho le pone tan cachonda como las demás pero procura mostrarse distante y controlar a las chicas para que no abusen... demasiado.

Además: Su pelo la trae de cabeza... es indomable y se le crispa en cuanto se crispa, por lo que practica doctrinas de serenidad (tipo zen) para calmarse en situaciones de tensión y mantener el cabello en su sitio... aunque las chicas saben que pocas veces lo consigue (*tranquila, Sonoko, respira hondo, respira, no te crispes...*).

Su otra gran pasión es la nave Gamelia, que ella misma supervisó durante su diseño y construcción. La bautizó así en honor a las Gemelas, las dos estrellas que iluminan Vulvia.

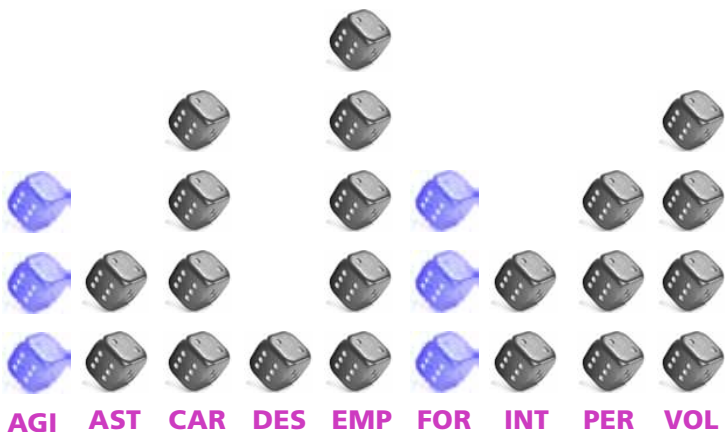
Actualmente Sonoko ha sido puesta al frente de un proyecto de importancia capital... quizá el más ambicioso que una vulviánida haya realizado jamás. La Soberana Emperatriz en persona la ha elegido como la capitana ideal para dicha misión.

Equipo Especial - Sensores ETrina: Al inicio de una escena Sonoko puede realizar una tirada de INT acentuada por su Acento de Gadgets ETrina. El número de éxitos obtenidos podrá usarlos como dados adicionales en sus siguientes tiradas de percepción durante esa escena.



MIDORI

Aptitudes

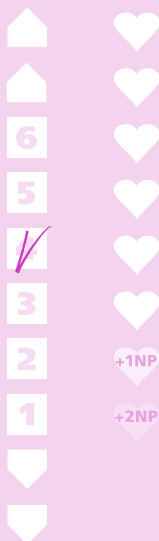


Acentos

Diplomacia	+	+	□
Acicalarse	+	+	□
Sé lo que quieres...	+	+	□
Oda a la Gran Llama	+	□	□
Atraer las miradas	-	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□

Ánimo

Salud



Notas relevantes

Microláser

Avances



*SÍ, CHICAS, YA SÉ QUE ES UN MACHO...
PERO ME ENCANTA CUANDO SE PONE
TODO ROJITO. ¡ES TAN MOOOONO!*

COSAS SOBRE MIDORI

Edad: Con 32 añitos recién cumplidos, Midori tiene el aspecto de una explosiva veinteañera a ojos humanos.

Altura: 1,83 **Cabello:** fucsia brillante

Ojos: verde esmeralda **Piel:** malva bronceado

Profesión: Diplomática y cortesana

Su historia: Midori no recuerda a su madre porque murió cuando ella aún era una bebé. Ha sido criada en la comodidad de los ambientes cortesanos de Mezidia, la capital del Reino de Urbia y lugar de residencia de la Soberana Emperatriz. La residencia de Midori es el Gran Palacio de Urbina, en pleno corazón de la ciudad. Allí creció entre otras cortesanas para servir a la Emperatriz, bajo la tutela estricta de la Dama Vilsia, una de las preferidas de la Soberana.

Cuando comenzaron a evidenciarse las gracias de Midori alguien decidió que se la educara para la diplomacia y así fue. Se le inculcaron los mejores modales, la responsabilidad de las correctas relaciones sociales, la compostura y el diálogo cordial. Se le mostraron las más perfeccionadas artes del amor para levantar pasiones allá donde fuese. Y la adoctrinaron en el respeto hacia La Gran Llama, pues ese debía ser el ideal de toda Hembra: voluble, luminosa, ardiente, seductora, misteriosa, apasionada... Midori nunca olvida a La Gran Llama y siente un gran respeto hacia La Diosa que suele manifestarse a modo de elocuentes rezos cantados, una exaltación de la vida y la naturaleza y un agradecimiento constante por los placeres recibidos, sea a modo de comida, buen tiempo y buena compañía...

A Midori la tienen en gran estima en su círculo de cortesanas, las cuales tienen todas su misma edad o algo más jóve-

nes. En Palacio disfrutan de todos los lujos y cuando salen de él viajan a otros lugares de Vulvia para relacionarse con otras cortes, acudir a eventos sociales, políticos, etc... Aunque no es una vida aburrida, la verdad es que Midori nunca ha vivido una auténtica independencia porque siempre ha estado dedicada a sus labores en la corte. Le gustaría disfrutar de un poco más de libertad, relajarse de tanta pompa y lujo y simplemente pasear por la ciudad, enamorarse, salir de copas con la gente que ella eligiera... pero la Dama Vilisia no deja de recordarle que tiene mucha suerte de poder vivir como lo hace, cerca de los lujos y las pasiones que se encuentran en la corte urbana. Midori se guarda sus ganas y sigue siendo fiel a sus enseñanzas.

Su personalidad: Vitalidad, buen humor, seducción constante, diversión... eso es Midori a simple vista. No tiene razones para odiar, ni para envidiar (un poco de libertad, quizás) así que se trata de una chica feliz. Si profundizamos un poco más vemos su gran inocencia, su grandísimo corazón y su absoluta fidelidad hacia aquello en lo que cree. Midori es simplemente la mejor amiga de cualquiera que se deje... pero claro, sus maneras cortesanas, su vida desahogada y el poco conocimiento del lado más duro de las cosas pueden llegar a irritar a aquellos que saben que la vida real no se parece demasiado a lo que se vive en Palacio...

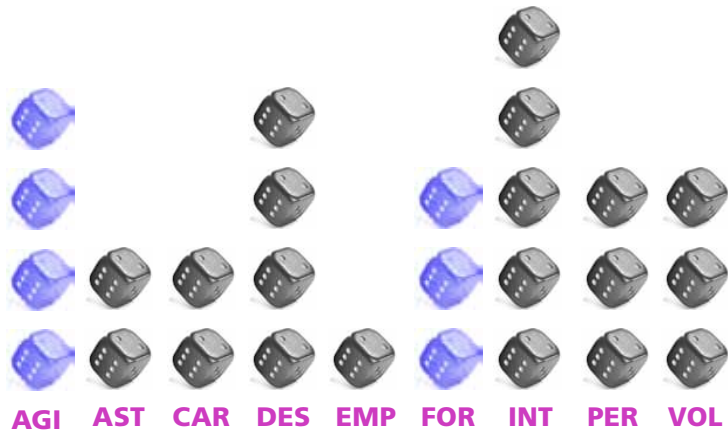
Midori nunca desfallece (o casi nunca) ni se rinde ante la adversidad, siendo una fuente inagotable de optimismo. Eso no evita que sea un tanto asustadiza... pero en cuanto se le pasa el miedo la sonrisa vuelve a su rostro.

Además: Midori tiene poco tiempo para aquello que no sea su estética personal, sus clases de idiomas y diplomacia y su trabajo, que la obliga a viajar de corte en corte. Cuando tiene un respiro lo disfruta cantando, recopilando canciones antiguas o incluso componiendo sus propios temas, aunque le parecen muy malos y casi nunca los enseña.



NARAKU

Aptitudes



Acentos

Acentos		Ánimo	Salud
<i>¡Prueba mis nudillos!</i>	+ □ □	▲	♥
<i>Arma ETrina / Fusil</i>	+ + □	▲	♥
<i>Ciencia médica</i>	+ + +	6	♥
<i>Intimidar</i>	+ + □	5	♥
<i>¡Oh, hombres libres!</i>	- □ □	4	♥
<i>Obsesiones y fetiches</i>	- □ □	✓	♥
	□ □ □	2	+1NP
	□ □ □	1	+2NP
	□ □ □	▼	
	□ □ □	▼	

Notas relevantes

.....

.....

.....

Avances

.....

TIENES UNA BUENA GENÉTICA, VARÓN. Y TUS NIVELES DE TESTOSTERONA SON MÁS QUE ACEPTABLES. POR SUERTE, GRACIAS A LA CIENCIA, PUEDO PRESCINDIR DE LOS ARRUMACOS Y EXTIRPARTE DIRECTAMENTE LO QUE NECESITO.

COSAS SOBRE NARAKU

Edad: 38 años vulviánidos, que aparentan unos 25 años a ojos terrícolas.

Altura: 1,89

Cabello: azul eléctrico

Ojos: grises-rojizos

Piel: malva algo bronceada

Profesión: Científica y militar

Su historia: Naraku creció en una peligrosa isla del Archipiélago de Aristas, donde los grandes saurios anfibios ponen a prueba constantemente a la población. Es una zona con una gran riqueza natural, apreciada en todo el planeta. Mientras que casi la mitad de las Hembras de la zona se dedican a la extracción y clasificación de minerales y piedras preciosas, el resto se ocupa de que los grandes saurios no causen demasiados problemas. Por eso siempre se dice que las militares del Archipiélago de Aristas son las más efectivas y valientes.

Naraku nació y creció en una de estas islas (Squirila) y no tardó demasiado en aprender lo necesario para hacer frente al hostil entorno. Pero como ninguna Hembra puede dedicarse exclusivamente a la guerra (eso sólo lo hacían los machos primitivos) pronto tuvo que decidir hacia qué otra disciplina se encaminaba y entonces descubrió su pasión por la ciencia, sobretudo la biología, la medicina y la genética. Ambas actividades, el combate y la investigación científica, la llevaban al mismo estado de éxtasis y concentración, frente a un mundo que le parece excesivamente frívolo y aburrido. En pocos años sus conocimientos fueron tales que el gobierno de Urbia la contrató para que realizara complejas investiga-

ciones genéticas. Y ha sido precisamente Naraku la que ha descubierto el poco esperanzador futuro genético de su raza. Al principio la comunidad científica se mostró reacia a creer los resultados que Naraku había descubierto, pero sus pruebas y sus cálculos han acabado siendo irrefutables. La propia Soberana Emperatriz, tras el escepticismo inicial, ha dado crédito al aviso y ha charlado directamente con Naraku varias veces, convirtiéndola en su científica oficial. Naraku no soporta la pompa de palacio y no hace demasiados esfuerzos en mantener la etiqueta, pero su trabajo es tan efectivo que incluso la Emperatriz se muestra tolerante.

Su personalidad: Naraku es básicamente borde, muy borde y antipática. Pone a prueba a la gente a base de acribillarla con sus mordaces comentarios y según las reacciones que obtiene cataloga a las personas en dos grupos: las que merecen su atención y las que no. Naraku admira a la gente decidida y con integridad pero aborrece a los cretinos y los hipócritas.

Esta chica acumula muchas rarezas: es bastante fetichista en el amor (sus amantes nunca dejan de sorprenderse) y en la guerra (su viejo rifle láser es su mejor compañero); también suele obsesionarse con ciertas cosas, hasta el punto de la adicción clínica, sea una nueva marca de chocolate, un color, una hora concreta...

En el fondo es buena chica y no causaría verdadero dolor a nadie sin un buen motivo. Sabe que la mayoría de la gente la odia y eso la entristece, porque en realidad le gustaría ser más amable... pero la gente le da muy pocas razones para esforzarse...

Además: Naraku tiene un pequeño secreto: es incapaz de sentir deseo sexual hacia otra Hembra. Esto, en Vulvia, está considerado como una grave desviación sexual, así que lo mantiene en secreto. Visita a menudo las granjas de machos e incluso tiene uno como mascota, pero su "alto rango" la obliga a mantener las apariencias, algo que no suele conseguir.

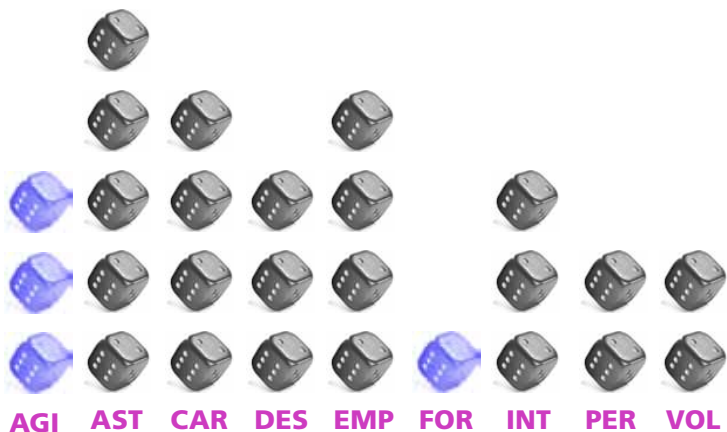
Equipo Especial - Fusil ETrina: tiene dos modos de uso: Aturdir (los éxitos obtenidos indican los turnos en que la víctima permanecerá inconsciente y a merced de Naraku), y modo Dañar que funciona como el resto de las armas. (Ver tabla de armas).

Equipo Especial - Armadura Polimérica: cuenta como una protección de nivel 1 frente a cualquier tipo de ataque.



ICHIGO

Aptitudes



Acentos

Cuéntame tus secretos	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pasar desapercibida	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adiestrar machos	+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gadget ETrina Bastón	+	+	<input type="checkbox"/>
¡Por la Emperatriz!	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ánimo

Salud



Notas relevantes

Microláser

Avances



¡AY! PERDONA, KENTARO, PERDONA. NO TE HABÍA VISTO. ¿TE HE HECHO DAÑO CON EL PALITO?... ¿ESO ES UN CHICHÓN? VAYA, ¡QUE GRANDE! JE, JE

COSAS SOBRE ICHIGO

Edad: 27 años vulviánidos, que aparentan unos 17 años a ojos terrícolas.

Altura: 1,64 **Cabello:** amarillo pálido, casi blanco

Ojos: verde esmeralda **Piel:** malva bronceado

Profesión: Espía y exploradora.

Su historia: Ichigo se ha criado en Isía el continente más oriental de Vulvia. Creció en un ambiente sano rodeada de personas que prestaban mucha atención a su educación. Nunca conoció a su madre y su familia tampoco le dio demasiadas explicaciones, sólo que emigraron desde Urbina cuando las cosas comenzaron a ponerse difíciles en el continente imperial. Ahora su familia se dedica mayoritariamente a servir a la Soberana Emperatriz en secreto, espiando las acciones de las Damas de Honor por todo el planeta. Es curioso (y premeditado) que las mejores espías y agentes secretas del planeta estén lejos de la sede imperial, pero es así precisamente como los secretos se mantienen con mayor eficacia. Las transmisiones ultrasecretas entre Isía y Urbina son el pan de cada día en su hogar.

Desde muy pequeña Ichigo ha sido educada para la suspicacia, el engaño y la infiltración. Pronto demostró ser una buena aprendiz de todas esas artes y además valiente como pocas. Pese a su juventud se comenta que es una de las agentes preferidas de la Emperatriz, aunque nunca se han visto cara a cara. Realmente Ichigo siente una extraña fascinación por la Soberana, de la cual recibe lujosos obsequios constantemente y felicitaciones cordiales tras los trabajos efectivos. El más impresionante de los regalos recibidos en nombre de la Emperatriz es el bastón multi-usos que Ichigo siempre lleva consigo.

En cierta manera esa servidumbre casi fanática ha reemplazado la necesidad materna, así que Ichigo se esfuerza cada vez más en llamar la atención de la Emperatriz y conseguir éxitos cada vez mayores. Su familia la alienta para que siga así, augurándole un gran futuro. Ichigo simplemente obedece y sueña con que la Emperatriz la acoja un día como a una hija. Ella sabrá valorar todo el esfuerzo que está realizando.

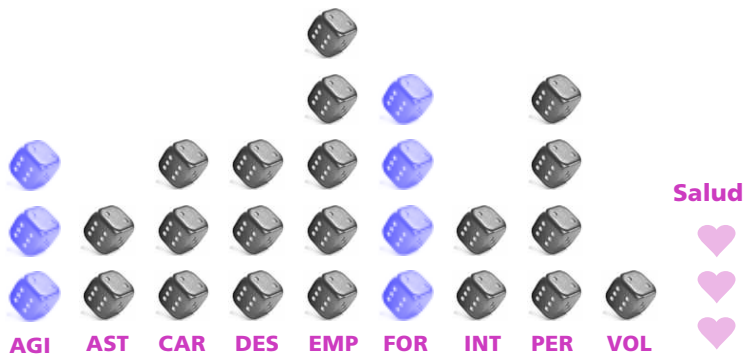
Su personalidad: Ichigo es un pequeño terremoto con una gran astucia. Tiene facilidad para caer bien a la gente, a la que entretiene con sus bromas, sus graciosas muecas y su espontaneidad. Tiene un gran sentido del humor y aparenta no tomarse la vida muy en serio. Y puede que sea así en la mayoría de los aspectos... menos en su servicio a la Emperatriz. Sabe que eso es algo muy serio, que tiene que trabajar duro y obtener buenos resultados para agradarla y seguir recibiendo sus atenciones. Pero por otro lado sabe que ése es su mayor secreto y que no debe revelarlo porque eso la haría vulnerable.

Ichigo es amigable y divertida, y suele iluminar los momentos tristes de aquellos que la rodean. Pero lo que pocos saben es que las bromas se acabarán si es necesario servir a la Emperatriz de cualquier modo.

Además: La dedicación actual de Ichigo, a parte de sus misiones ordinarias como espía, tiene que ver con un inusual encargo de la Emperatriz. Debe acudir a un criadero de machos en el continente Flora y aprender como tratar con ellos, su adiestramiento y sus posibles cualidades para una futura misión aún desconocida. Sobretudo está haciendo grandes progresos con un inocente macho estéril llamado Pochu-kun que parece tener una gran facilidad en detectar otros machos.



Equipo Especial - Multigadget ETrina de La Emperatriz: Este artilugio en forma de vara corta que Ichigo lleva siempre consigo es de enorme utilidad. Tanto que hasta ahora no conoce los límites de sus funcionalidades. Sólo Ichigo entiende en parte su uso. Al inicio de cada sesión haz una tirada de INT acentuada por Gadget ETrina. El número de éxitos indicará el número de dados extra que el gadget puede otorgar a Ichigo durante la sesión. Conviene anotarlos. Cuando en una escena quieras usar el gadget, describe al Guía de qué forma este bastón te resulta útil y si el Guía lo aprueba puedes añadir 1 dado. En cada tirada sólo puedes añadir 1 dado, pero puedes usar esta reserva de dados hasta que se te agote durante la sesión.



Salud



Satisfacer a las Amas

+

Snif, snif... ¡Hombres!

+ +

Salto y cabriolas

+

Satisfacer a las Amas: Pochu-kun es una auténtica caja de sorpresas y hará todo lo posible por satisfacer a sus Vulviánidas favoritas. Siempre que Pochu-Kun haga algo ordenado directamente por Ichigo puedes usar este Acento para repetir un dado de la forma normal, sea cual sea la acción.

Snif, snif ¡hombres!: Pochu-Kun es capaz de detectar rastros de testosterona, especialmente de aquellos que podrían ser de interés para las amas.

Salto y cabriolas: aunque su aspecto rechoncho dentro de ese traje blandito que la ama de pelo blanco le ha regalado no lo indique, Pochu es capaz de realizar trucos de agilidad sorprendentes, dando volteretas y grandes saltos y siempre cayendo sobre sus pies.



Como la mayoría de machos de Vulvia, Pochu no tiene demasiada conciencia de su propia falta de dignidad. Desde que recuerda vive en una granja para machos, cerca de las montañas, donde a veces reciben visitas de otras como las Amas, aunque a él no le hacen mucho caso. Un día las Amas descubrieron su capacidad para percibir la presencia de otros machos con gran facilidad, casi como si los oliera, y es que en realidad Pochu-Kun es capaz de percibir rastros de testosterona. Desde aquel descubrimiento las Amas le tienen apartado en una habitación repleta de cacharros raros y le hacen cosas extrañas... no deja de ser divertido.

Pochu es feliz obedeciendo las órdenes de las amas, especialmente las de un Ama nueva de pelo blanco y muy divertida que ahora le lleva todas partes. Incluso le ha regalado un vestido blandito y le ha puesto un bonito lazo al cuello.

Pochu-kun es la mascota de Ichigo. Cuando la PR supera una TI de Adiestrar Machos puede conseguir que Pochu cumpla órdenes sencillas.

INVOLUCRAR AL REPARTO

Aunque Kentaro no tiene porqué saber nada especial antes de comenzar (basta con que se lea las notas de su HP) las Vulvis sí que merecen algunas explicaciones.

En sus diferentes historias se detalla el vínculo que cada una tiene con la Emperatriz, de algún modo u otro. Todas, a su manera, son Hembras destacadas en la sociedad Vulviánida.

Sonoko es una intrépida piloto cuya carrera espacial la posiciona como la más adecuada para liderar un viaje intergaláctico. Es, además, una militar de alto rango, muy respetuosa hacia la gloria del Imperio de Urbina.

Naraku es la científico-militar que ha descubierto el terrible porvenir genético de Vulvia; gracias a los descubrimientos de Naraku la Emperatriz sabe que no hay esperanza para las futuras generaciones si no sanean el material genético con el que realizan sus fertilizaciones. Como descubridora de esta situación y auténtica eminencia sobre el tema, Naraku ha sido asignada a la misión como un miembro más del equipo.

Ichigo es una excelente exploradora y, por encima de todo, mejor espía. La Emperatriz sabe que es una Hembra fiel y que representará su palabra allá donde vayan. Para facilitar la labor del equipo la Emperatriz ha puesto a disposición de Ichigo una mascota muy especial, un macho que es capaz de detectar las emanaciones de testosterona. Para asegurarse de que Ichigo logra manejar al macho como corresponde, la Emperatriz se ha asegurado de que haya podido adoctrinar a la mascota durante varios meses. Y el objetivo se ha conseguido: el macho responde a las órdenes de Ichigo con sumo gusto.

Por último Midori es la mejor diplomática del planeta. Nadie puede resistirse a sus encantos. Si el equipo tiene que relacionarse con otros seres y otras razas, les conviene tener a alguien como Midori en el grupo que sea capaz de comunicar amablemente los objetivos de la misión, negociar acuerdos o simplemente caer bien a los nativos.

Algunos rumores apuntan a que La Emperatriz ha urdido un plan secreto y complejo alrededor de estas cuatro Hembras, para asegurarse de que la misión tenga éxito... o no. Lo cierto es que, según avancen los episodios, irás descubriendo que las cosas no son tan simples como parecen.

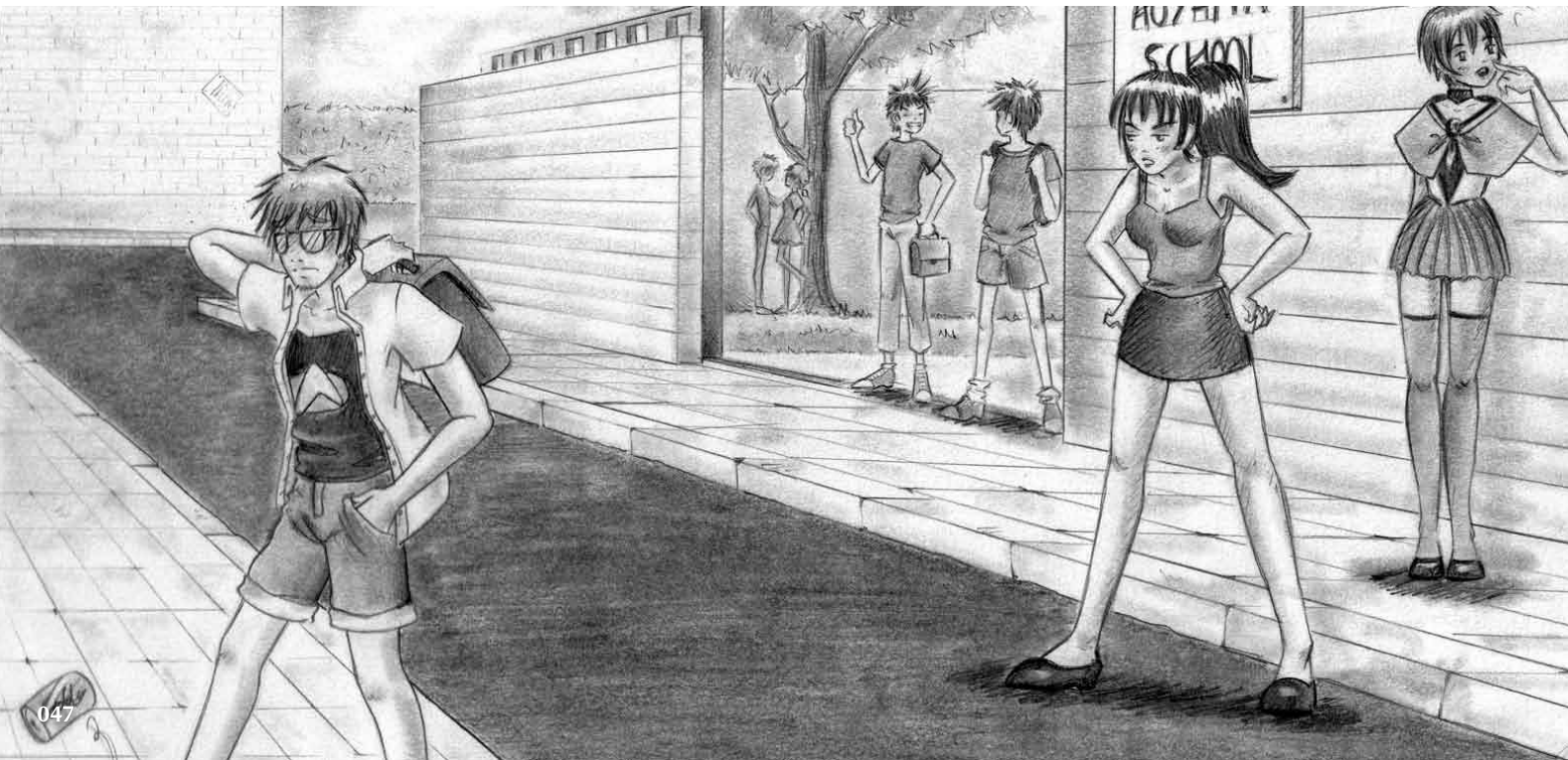
EPISODIO 1 [*¡YA ESTÁN AQUÍ!*]

EL PEOR DÍA DE SU VIDA

Acaba de sonar el timbre que anuncia el final de curso en la escuela Aoyama de Chiba y los profesores contemplan aliviados el tropel de alumnos que abandonan las aulas, emocionados por la llegada de las vacaciones de verano. Basta con seguir a los alumnos y curiosear en sus animadas conversaciones para comprobar que no pueden sentirse más felices. Todos tienen un brillo especial en los ojos mientras comentan sus planes estivales. Risas, gritos nerviosos, abrazos de última hora, carreras para disfrutar de la recién adquirida libertad... ¡Qué envidia! ¡Qué felicidad! Ups... pero si te fijas en Kentaro, lo cierto es que no parece muy con-

tento: rostro abatido, manos en los bolsillos, mirada apagada, suspiros resignados... Su nombre es Kentaro y en lugar de despedirse de sus compañeros de clase con un abrazo o una reverencia, apenas pronuncia un adiós, mientras recibe alguna burla por parte de *las estúpidas pijas repelentes* de su clase. Pero Kentaro no está triste por ellas, sino por el tedioso verano que le espera. Menudo castigo.

A partir de aquí el jugador que controla a Kentaro entra en escena. Los PR que controlan a las Vulvis deben esperar su turno. Deben tomarse la espera como el que disfruta del visionado de una serie anime. Es una buena oportunidad para que comiencen a ver cómo se juega a esto.



DESCRIBE LO COTIDIANO

Como guía posiblemente intuyas que la vida de Kentaro va a cambiar en poco tiempo, pero el jugador que lo interpreta aún no sabe lo que se le viene encima (literalmente), así que es una buena oportunidad para que ayudes a describir el entorno cotidiano de Kentaro.

Utiliza estos primeros minutos de charla con sus padres para ayudarle a meterse en su papel. Interpreta a una madre seria, pero comprensiva, y a un padre estricto, que no tolera que se levante la voz, y que lanza reprobadoras miradas a través del retrovisor cuando Kentaro se queja.

Describe primero el paisaje de Chiba, la ciudad natal de Kentaro. Se trata de una ciudad de dimensiones considerables, muy cercana a Tokyo, que pese a mantener cierto espíritu conservador es ya toda una metrópoli repleta de modernidades. Durante las primeras horas de trayecto, y debido a la cercanía de Tokyo, el paisaje es puramente urbano, pero lentamente se va volviendo más rural, según se internan en los Alpes Japoneses. Para un chico como Kentaro, que vive más en sus videojuegos que en el mundo real, el paisaje rural parece casi otro mundo. Un mundo que debes describir como “soberanamente aburrido”, al menos por el momento.

En la puerta de la escuela Kentaro se encuentra con sus padres. No son personajes demasiado relevantes, basta con que los describas e interpretes como a una pareja de unos 40 años, un tanto formales. El padre de Kentaro es especialmente callado y formal. Tras saludar a Kentaro le piden que suba al coche. Una vez dentro su madre le confirma la cruda realidad:

- Es hora de llevarte a casa de la abuela, Kentaro. Sabemos que ahora nos odias por esto, pero en el futuro nos lo agradecerás. Es tu obligación sacar buenas notas y la mejor manera es alejarte de tus distracciones habituales. Un verano sin cómics, sin videojuegos y sin televisión por cable te ayudarán a concentrarte.

Permite al jugador que interpreta a Kentaro que exprese su frustración tanto como desee. Puede llorar, patalear, suplicar... pero la decisión está tomada y el coche se aleja de la escuela, rumbo a la autopista que les llevará hacia el interior de Japón.

Tal como se comenta en las notas de “Su historia”, Kentaro ha sido castigado por sacar malas notas. Debe pasar todo el verano en casa de Yaya Sake, la abuela paterna, una mujer a la que apenas conoce y que vive en un pueblucho perdido llamado Takayama, lejos de la gran ciudad. El viaje dura más de seis horas, atravesando una de las regiones de Japón más agrestes y rurales, salpicada de lagos, montañas y pueblecitos. Una hermosa vista a ojos de cualquiera menos de Kentaro, para el que cada kilómetro avanzado resulta estar un kilómetro más cerca del mismísimo infierno del aburrimiento.

Demasiadas horas después...

A primera hora de la noche, los faros del utilitario de la familia Akagase iluminan el letrero que anuncia la llegada a Takayama. Describe el absoluto (y aburridísimo) silencio que reina en el ambiente. Hay pocas luces en los alrededores, y la silueta de los edificios y los bosques recuerdan demasiado a la de los antiguos pueblos de algunos de los mangas que lee habitualmente Kentaro. Seguro que en un sitio así no hay ni una triste tienda de cómics...

Antes de llegar al pueblo, el padre de Kentaro toma un desvío, un caminuco sin asfaltar que discurre en plena oscuridad. Las ramas golpean los cristales del coche y una neblina tétrica impide ver más allá de unos pocos metros. Minutos después hasta la radio deja de funcionar. Pide a Kentaro que realice una tirada de PER. Si obtiene al menos un éxito descríbele que ha descubierto una serie de inquietantes figuras, de tamaño humano, que se asoman entre el follaje, a lado y lado del camino. Parecen talladas en madera y representan a hombres y mujeres con indumentaria de épocas pasadas. ¿Quién puede vivir en un sitio como este?

¡MASAKA! (NO PUEDO CREERLO)

Ahora toca atender a nuestras Vulviánidas. Es su primera escena. Se han preparado para la escena: peluca, maquillaje, ropa sexy... ¿Están listas?

Las chicas malva comienzan la aventura de manera muy diferente...

La nave *Gamelia* surca la estrellada nebrura del espacio a gran velocidad. En su interior reina el silencio... hasta este mismo instante, cuando la computadora central (también llamada *Gamelia*) activa de improviso los sistemas de regulación de constantes y comienza a iluminar las pequeñas cámaras a modo de estancias que hay en su interior. Cinco cámaras de criogenización comienzan a abrirse, revelando a cinco seres extraterrestres que recobran lentamente el sentido después de un sueñecito de bastantes años. *Esto era de Alien, ¿no?*

Aún aturcidas, escucharán la voz de la computadora de *Gamelia* anunciando que la ruta prevista no ha acabado. En realidad ha tenido que disminuir la velocidad y despertar a la tripulación debido a un *problemilla*. Ups.

Deja que los PR interactúen un poco entre ellos. Intercala algunas descripciones del interior de la nave, un espacio de diseño orgánico y colores amables, donde destaca la tapicería blanca, embellecedores cromados, lucecitas de colores y un agradable perfume floral.

Basta con que soliciten más datos a *Gamelia* para que describa ciertas anomalías en algunos sistemas. Algo ha dañado la nave desde el exterior. Un diagrama mostrado en pantalla les permite localizar las zonas afectadas. ¡Es hora de una tirada!

Sonoko es la única que puede realizar esta tirada porque sólo ella conoce los intrincados diagramas técnicos de la nave. Pide a Sonoko que realice una Tirada Instantánea (TI) de INT para valorar los daños que está sufriendo la nave. Si la supera se dará cuenta de que los puntos dañados no parecen zonas aleatorias y que en realidad están conectadas por conductos de refrigeración... ¡sea lo que sea lo que ha dañado a *Gamelia* parece que entró por algún lugar del casco y ha ido avanzando hacia el interior, acercándose peligrosamente a los circuitos principales de la nave! Resulta imposible saber que tipo de cosa está avanzando hacia el interior... pero al menos están advertidas.

Si la tirada anterior es fallida no facilites esa información a Sonoko. Simplemente no se da cuenta de lo que ocurre.

De pronto todo se complica radicalmente. *Gamelia* sufre una tremenda sacudida. Aún en ropa interior deben ponerse a sus puestos porque la situación parece realmente crítica. Lo ideal sería que Sonoko se pusiera a los mandos... Los datos

ALTERNANDO

Hay Guías que prefieren separar a los jugadores cuando sus PR están separados. Esta opción refuerza el drama, porque una parte no sabe lo que le está ocurriendo a la otra, pero puede ser peligrosa si les mantienen demasiado tiempo alejados de la historia, ya que pueden perder el interés.

Otra opción, que te recomendamos desde El Automata, es que dejes que los PR estén siempre presentes, aunque la escena no les concierna. Es una manera de que disfruten de la historia desde un rol diferente, el de espectador.

NOTA IMPORTANTE: ten en cuenta, no obstante, que un jugador puede desear mantener en secreto algún asunto. Es importante que el PR te lo comente, dado el caso, para que salgáis de la sala a comentar lo que haga falta, o resolváis alguna cuestión con una nota secreta que no pueda ver "el gran público".

GAMELIA, UN PERSONAJE SECUNDARIO

La computadora central de la nave tiene su propia personalidad... o al menos su sistema operativo está tan bien diseñado que parece tenerla. Con una voz suave y calma da contestas a cualquier pregunta que sus bases de datos puedan responder. Lo cierto es que su voz melosa y serena resulta crispante en momentos de tensión como el de esta escena.

Gamelia es un "cajón de sastre" que te permite introducir cierta información o medidas correctoras que facilitan la fase inicial de la partida. Y como esto es ciencia ficción puedes permitirte esas licencias con toda tranquilidad. Si eres un fan de la sci-fi seguro que disfrutas como una mona interpretando a este potente ordenador. Y si no, pues oye... haz lo que puedas. ¡The show must go on!

que la computadora va revelando no son esperanzadores. Parece que es cuestión de pocos minutos que esa cosa destruya totalmente los elementos funcionales de la nave. Gamelia recomienda un aterrizaje de emergencia en la zona más segura del sector... ¿zona segura? ¿en mitad de una región espacial de la que apenas tienen datos? No pinta muy bien.

Sea quien sea que esté a los mandos de Gamelia debe superar un nuevo reto de AST. Sonoko puede acentuar esta tirada con su Acento "Pilotar".

Reto AST

5 intentos

6 éxitos

Lapso 10 segundos

Sonoko debe actuar rápido y valorar las cartas de navegación para localizar una zona segura donde hacer un aterrizaje de emergencia. Este es un reto rápido, como te indica el lapso así que no des un respiro a tus jugadores y describe con dramatismo lo que va ocurriendo entre tirada y tirada del jugador que controla a Sonoko.

Por cada tirada en la que Sonoko no consiga acumular al menos un éxito, se alarga la agonía un poco más de lo debido. Gamelia es capaz de realizar ella solita los cálculos, pero necesita más tiempo si la piloto no interviene. Un tiempo que esa cosa que avanza hacia el interior de la nave aprovecha para causar un sobresalto. Cada vez que Sonoko tire y no obtenga al menos un éxito, lanza un dado para designar aleatoriamente a una de nuestras PR. Esta será agredida por una especie de tentáculo robótico que, rasgando la pared interior de la nave, brota y golpea furiosamente. La víctima debe restarse 1 punto de Salud. El tentáculo no atacará más de una vez a la misma Vulviánida (ten compasión).

Según Sonoko vaya acumulando éxitos puedes describirle como en las cartas de navegación aparece cada vez más cercano un planeta con características similares a las de Vulvia... aunque en medio parece haber un inoportuno satélite.

Tras lo que parece ser una eternidad, Gamelia (con más o menos ayuda del piloto) finaliza los cálculos. Anuncian algo no demasiado bueno... la zona más segura para intentar un aterrizaje parece un planeta más allá del siguiente asteroide árido. Quizá demasiado lejos para llegar antes de que la nave quede destruida. Es hora de demostrar lo que es una buena piloto y un ánimo optimista. Un planeta azul comienza a aparecer tras el asteroide que tratan de esquivar (sí, es la Luna).

KENTARO, SALUDA A LA YAYA SAKE

El coche de los Akagase se detiene por fin, tras ascender por una meseta desprovista de árboles, ante un edificio antiguo y rústico, al más puro estilo folklórico:



La casa tiene un tejado de madera a dos aguas, que parece haber soportado más nevadas de las que la memoria puede recordar, vigas de madera, paredes paneladas y ventanas bajas y resguardadas bajo los aleros del tejado. Varias losas de piedra crean un pequeño camino, desde la zona donde han dejado el coche hasta la puerta de la casa. Tras las ventanas titilan algunas luces tenues, único vestigio de vida en los alrededores, ya que la niebla impide ver el paisaje.

La abuela abre la puerta de la casa, ignorando totalmente al padre de Kentaro, que se limita a hacer espasmódicas reverencias de respeto hacia su madre.

- Saluda a tu abuela, Kentaro, saluda a tu abuela... -

¿Esto es mi habitación?

Minutos después toda la familia está sentada sobre cojines alrededor de una mesa tradicional de baja estatura. La abuela trae una botella de Sake y varios vasos. La casa está en penumbras, pero por suerte para Kentaro parece que la luz es eléctrica. Tras un incómodo silencio inicial el padre de Kentaro agradecerá a la Yaya Sake que haya aceptado alojar a Kentaro durante el verano. Un destello malicioso en la mirada de la abuela helará la sangre de Kentaro.

Puedes desarrollar una pequeña conversación familiar, teniendo en cuenta que Yaya Sake no se esfuerza mucho por ser cordial. Hace muchos años que mantiene una relación distante con su hijo (el padre de Kentaro) y deja muy claro que se apaña muy bien sola.

Tras la "cordialidad" de rigor, el padre de Kentaro va al coche a buscar la maleta que han preparado para Kentaro.

- Aquí tienes todo lo que necesitas, hijo: ropa, tus libros del instituto, tu portátil, tu móvil y algo de dinero. Y ahora escúchame bien... haz caso de tu abuela y estudia, ¿me has entendido?

Y así se queda Kentaro, con dos palmos de narices, viendo marchar el coche de sus padres. Yaya Sake le acompaña a ver su habitación, en la planta de arriba. Se trata de un



espacio abuhardillado que da a la parte trasera de la casa (niebla por paisaje, de momento), donde hay poco más que una cama, un escritorio, un armario y una lámpara.

- Y como aún es pronto, venga... ayuda a tu abuela. Toma este cubo y baja hasta la fuente que hay siguiendo el camino de piedra. Necesito poner arroz en remojo y esa agua es la mejor para el sake. Los sabiondos dicen que fermenta mejor en invierno, pero no tienen ni idea. Venga, ¡vamos!-

Ni qué decir tiene que Kentaro debería hacer caso a Yaya Sake. La mujer no se anda con chiquitas, y al primer signo de rebeldía saca de un armario una especie de raqueta enorme de madera y empieza a sacudir a su nieto de lo lindo. Puedes convertir esto en un momento "Super Deforme", exagerando los golpes y haciendo que Kentaro salga disparado por una ventana de un raquetazo.

Sea como sea a Kentaro le toca caminar hacia el bosque, en plena noche, en busca de la maldita fuente. Mientras desciende por el camino de piedra el banco de niebla comienza a desvanecerse. Lentamente, el entorno comienza a cobrar forma, revelando que el camino sigue descendiendo hacia adentrarse en la espesura del bosque. Una espectacular noche estrellada se hace visible sobre su cabeza y en la lejanía se perciben las luces de lo que sin duda debe ser Takayama.

DE ESTA NO SALIMOS

¿Cómo les va a nuestras chicas? Pues si no recuerdo mal estaban esquivando la Luna y tratando de dirigir su nave hacia el planeta azul que hay detrás; vamos, que aburridas no estaban. El planeta que tienen frente a ellas les recuerda ligeramente a Vulvia, aunque parece más pequeño y tiene un color más azulado.

Justo en ese momento el navegador de soporte queda inactivo tras un brusco golpe y la nave pasa a control manual. La piloto debe superar un nuevo reto, esta vez de DES, para intentar mantener el control de la nave durante el descenso:

Reto DES → 4 intentos → 6 éxitos → Lapso 30 seg.

SONOKO PIERDE LOS NERVIOS

Si son un poco consecuentes con el papel de cada PR en esta escena, lo más probable es que sea la propia Sonoko la que esté pilotando la nave e intentando que las chicas no acaben hechas pedacitos al impactar contra el suelo. Recuérdale al PR que controla a Sonoko que tiene un Acento negativo llamado ¡Cálmate Sonoko! que interviene en situaciones tensas como esta. Vamos a utilizarlo por primera vez. Solicita una Tirada Instantánea de VOL a Sonoko. Necesita al menos un éxito para mantener la calma. El nivel del Acento negativo, en este caso, es de 1, así que deberá repetir uno de los éxitos.

Si no supera esta tirada de VOL (y para desesperación de las chicas) Sonoko sufrirá una crisis nerviosa. Su pelo se crispará y su gadget sensorial comenzará a echar chispas. Además, te sugerimos que le apliques un Dado Funesto adicional al reto que viene a continuación.

Si Sonoko es capaz de acumular al menos un éxito en cada tirada y supera el Reto, Gamelia atraviesa la atmósfera terrestre sin más complicaciones que algunas turbulencias, manejada magistralmente por la experta piloto.

Por cada intento en que Sonoko no acumule al menos un éxito, describe como las sacudidas son cada vez más fuertes mientras ven un láser destrozar parte de la carcasa de Gamelia. Anota que la nave necesitará 10 puntos más de reparación por cada una de estas tiradas fallidas. Esto te será útil en el segundo episodio.

Si finalmente el Reto no es superado, resta 2 puntos al Ánimo de todos los tripulantes de la nave y, si no han tomado precauciones, las violentas sacudidas les hacen perder 1 punto de Salud.

Mientras Sonoko está intentando tomar el control de Gamelia, el resto de las chicas deberían ponerse a salvo de las sacudidas. Solicita a cada una de ellas una tirada de AGI para que intenten aproximarse a sus asientos y abrocharse los cinturones de seguridad. Esto será importante más adelante, ya lo verás.

EL GRAN MOMENTO

De acuerdo; tú lo sabes y yo lo sé: nuestras chicas son buenas chicas y no unas terribles alienígenas. Bueno, eso creo. Pero la cuestión es: ¿sabe eso Kentaro? Para nada. Ante nuestros ojos, las bonitas y amables formas de Gamelia bien podrían ser las de un amenazante escarabajo galáctico, así que esfuérzate por mantener ese tono tenso. Aprovechalo para hacer sentir a Kentaro la amenaza de unos seres de más allá de las estrellas.

Desde luego razones no le faltarán al principio para asustarse y no precisamente por culpa de las chicas malva...

DESCRIBIENDO A GAMELIA

A ojos de Kentaro parece muy grande, casi como un pequeño autobús, pero su forma ovoidal, que recuerda a la de un insecto rechoncho, hace difícil calcular sus auténticas proporciones. Incluso después del impacto, puede apreciarse su superficie cromada, que brilla con ciertos reflejos púrpuras bajo la luz de la luna.

Después del gran esfuerzo, y cuando la nave parece a punto de ceder ante la fricción de la atmósfera, Gamelia accede al cielo nocturno de la Tierra a velocidad de infarto. A través de las ventanas puede verse el espectacular panorama de los continentes repletos de pequeñas lucecitas. ¡Un planeta habitado! De entre todas estas regiones una zona brilla con más intensidad que ninguna, revelando a la perfección la forma de una gran isla alargada, en realidad la más grande de un archipiélago. Parece la mejor opción para un aterrizaje forzoso.

Gamelia sigue descendiendo a toda velocidad. La isla se hace cada vez más grande y cercana, hasta el momento en que distinguen la forma de las ciudades, el reflejo de la luna sobre las olas del mar y la silueta de las montañas, unas montañas que parecen igual de duras que las de Vulvia... y se acercan demasiado rápido...

La nave parece estar en las últimas. Toca plantear el reto decisivo que nos permita determinar con que ligereza (es un decir) aterriza Gamelia sobre la faz de Japón. Desea suerte a la piloto y... ¡que rueden los dados!

Reto DES

2 intentos

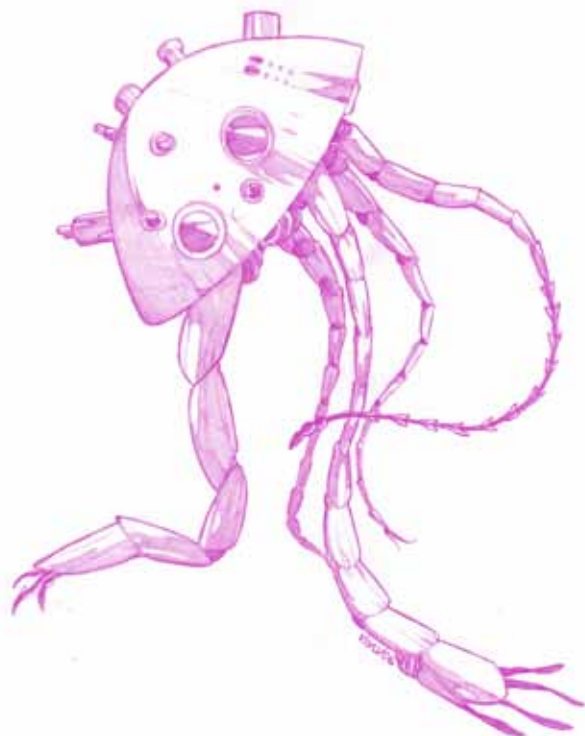
4 éxitos

Lapso 10 segundos

Superar el reto supone que, pese a lo aparatoso de la caída, nadie recibe daños serios. Fallar el reto supone que todos los tripulantes pueden irse restando 2 puntos de Salud cuando la nave impacte en La Tierra. A no ser que se hayan abrochado los cinturones anteriormente. Además, si Sonoko hace alguna de las dos tiradas sin acumular éxitos, describe como Gamelia golpea violentamente la tierra en su caída y anota que necesitará 10 puntos más de reparación, que serán importantes para el segundo episodio.

¡UN OVNI QUIERE MATARME!

Tras varios minutos bajando escaleras, sin ver más de lo que iluminan la luz de las estrellas, Kentaro llega a una fuente, poco más que un caño que brota bajo un árbol de aspecto antiguo. Mientras llena el cubo todo a su alrededor adquiere una calma casi antinatural. El viento entre las hojas parece haberse apaciguado y una hermosa luna llena lo tiñe todo de resplandor bucólico. Poco después se escucha el sonido de una brisa sutil y lejana que, poco a poco, comienza a convertirse en un sonido cada vez más evidente y extraño. Junto a la luna puede verse un resplandor que es imposible confundir con una estrella. ¿Por qué? Pues porque se mueve. Y a gran velocidad, por cierto. ¿Un avión camino a Tokio? ¿Un satélite quizá?... El sonido cada vez se vuelve más preocupante... ¿Puede provenir precisamente de ese punto de luz? ¿Se está haciendo cada vez más grande!



En realidad ya sabes lo que está ocurriendo, así que mejor vamos a lo que vamos. Gamelia va a caer justo donde está el desgraciado de Kentaro, aunque nuestro PR no es consciente de ello hasta que resulta demasiado tarde. ¿manifiesta el PR la intención de salir corriendo para salvar su vida? No es mala idea.

Todo sucede en breves instantes, pero debes ser muy concreto y mantener la tensión hasta el final. Los árboles comienzan a astillarse ante el paso del O.V.N.I., crujiendo infernalmente y lanzando una lluvia de ramas y hojas hacia el cielo. Kentaro debe enfrentarse a un reto de AGI para esquivar lo que se le viene encima.

Reto AGI 2 intentos 4 éxitos Lapso 1 turno

Si Kentaro supera el reto y acumula al menos un éxito en cada tirada sale milagrosamente ileso del desastre, apartándose de la trayectoria de Gamelia. Por cada intento en el



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

♥	<i>Mecánica y electrónica</i>	++	□
♥	<i>Piratear sistemas informáticos</i>	++	□
♥	<i>Láser de precisión</i>	++	□
♥		□	□
♥		□	□
♥		□	□

Este extraño engendro mecánico de pequeño tamaño es capaz de piratear los sistemas de seguridad de Gamelia en su estado de hibernación hasta colarse en el interior del casco. Una vez dentro los planos mecánicos y electrónicos de Gamelia que alberga su memoria de silicio le permiten atacar exactamente los puntos débiles que van a provocar que Gamelia deba despertar a nuestras Vulvis para que actúen con urgencia.

El Robot Sepiáceo puede usar su Láser de Precisión a modo de arma en caso necesario. Podría ser un arma muy peligrosa apuntando a un terrícola, avisado quedas.

Éxitos Tirada de Ataque

	1	2	3	4	5
Láser precisión	2	2	3	3	3

RETOS CON OPOSICIÓN

Este tipo de retos son una forma sencilla y eficaz de resolver un conflicto entre dos personajes que no sea de combate. Son una especie de "carrera" por conseguir acumular primero los éxitos requeridos, donde cada personaje emplea una Aptitud relacionada con la acción que desea llevar a cabo.

Si te fijas en el Reto con Oposición que planteamos a la derecha verás que indica primero la Aptitud que debe usar el PR y después la que debe usar el oponente. A veces puede tratarse de la misma Aptitud, como podría ser en un pulso (utilizarían FOR contra FOR), pero es bastante habitual que se trate de Aptitudes distintas, como en el primer reto de esta página. Kentaro usa su AGI para tratar de esconderse, mientras que el Robosepia utiliza sus sensores (su PER) para rastrear el entorno.

La cantidad de éxitos solicitados y el tiempo que transcurre en cada tirada son un factor dramático que te ayudarán como Guía a transmitir ciertas sensaciones. En este caso se trata de un reto diseñado para resolverse rápido, en pocos segundos y pocas tiradas. Eso transmite la urgencia del momento.

que no acumule al menos un éxito, describe como las ramas y piedras le golpean violentamente y pídele que reste 1 punto a su Salud mientras corre desesperado huyendo de esa cosa. Finalmente, si no supera el reto, Kentaro pierde un punto adicional de Salud. Descríbele como queda tumbado en el suelo magullado por todo el cuerpo.

YA ESTÁN AQUÍ...

Aturcido aún por lo que acaba de pasar, Kentaro puede observar la nave alienígena que ha caído a su lado, humeante, abollada y desprendiendo chispas. Es una visión terrible entre toda la devastación que ha causado y **se requiere una Tirada Instantánea de Voluntad. Si no la supera, puedes pedirle a Kentaro que se reste 2 puntos de Ánimo y comentarle que está tan asustado que podría mearse en los pantalones.**

Tómate unos instantes para describir la nave y contestar a las preguntas de Kentaro. Las dos opciones más lógicas para Kentaro son huir o acercarse más. Sea cual sea su reacción, apenas se decida a hacer algo se escucha un fuerte crujido y una parte del casco cede, mientras surge una silueta amenazadora que se recorta en la luna. Parece una especie de sepia robótica repleta de luces parpadeantes que se mueve gracias a unos tentáculos metálicos que van saliendo poco a poco del casco. Con sus enormes ojos-objetivo, que desprenden un brillo verdoso, comienza a escrutar los alrededores y repara en Kentaro a menos que éste reaccione con rapidez y se esconda. Debe ser muy rápido y silencioso, porque los sensores de la sonda-sepiácea son muy efectivos. Es el momento del primer Reto con Oposición de esta aventura, en el que Kentaro deberá usar de nuevo su AGI, mientras que el Robosepia debe usar su PER

Reto AGI contra PER

4 éxitos

Lapso 1 turno

Si Kentaro vence en el reto consigue esconderse antes de que el robot lo localice. Si no ha tenido tanta suerte, el enemigo enfoca sus verdosas lentes hacia él, mientras hace un movimiento crispado que no indica nada bueno.

Justo en ese momento algo sale disparado de la nave y se pierde en las copas de los árboles de los alrededores, con un grito difícil de definir: *jjjaieeeeeeeee-hhhhhh!!!*. El robot se despista por un momento, situación que Kentaro puede aprovechar para salir corriendo o para seguir bien escondido y callado.

Si Kentaro es descubierto

Si el robot descubre a Kentaro comenzará a levitar hacia él, levantando amenazadoramente sus tentáculos cibernéticos mientras dispara delgados rayos láser que abrasan aquello que tocan. ¡Por todos los dioses, está clarísimo que son alienígenas asesinos invasores en toda regla! Habrá que correr o morir calcinado. Dará lugar entonces un nuevo reto de oposición, en el que deberán medir su rapidez.

Reto AGI contra AGI

10 éxitos

Lapso 1 turno

Si Kentaro consigue superar el reto antes que el Robosepia, logra mantenerse alejado de los ataques de la máquina. En caso contrario el robot alcanza al PR y da lugar un emocionante Combate.

La carrera llevará a Kentaro hacia una zona desconocida. Un gran claro se abre en mitad del bosque, y en mitad del claro se alza la silueta (ahora en penumbras) de un gran edificio de aspecto abandonado y arquitectura clásica. No parece exactamente un templo, pero sí que tiene cierto carácter solemne. La luz de la luna ilumina claramente un viejo rótulo en una de sus fachadas que reza: "Balneario Akagase". El Combate dará lugar en los alrededores del edificio, un lugar donde han crecido las malas hierbas y donde se alzan algunas de esas escalofrantes tallas de madera que representan a viejos héroes japoneses.

Cuando acabe el Combate pasa a la escena "Mientras tanto nuestras chicas..." O tal vez prefieras alternar el desarrollo del combate con dicha escena, para permitir que las Vulviánidas puedan ayudar a Kentaro en su lucha contra el Robosepia, lo cual sería más que recomendable. En la peor de las situaciones el robot dejará inconsciente a Kentaro y volverá hacia la nave.

Si Kentaro logra esconderse

¿Kentaro ha tenido la suerte de ocultarse al ojo de ese artillero maligno? Para asegurarse de que no le descubre debe tener paciencia y mantenerse quieto. El robot comienza a rodear la nave y realiza sonidos amenazantes mientras zarandeo algunas partes del casco que se han desprendido, como si tratara de dañarla aún más o abrirse paso de nuevo hacia el interior.

De pronto Kentaro siente como algo se aferra a su pierna, algo grande, peludo y caliente, lo cual debería sobresaltarlo. Las sombras del bosque no permiten

RESUMEN DE NORMAS DE COMBATE

Aunque en la página 21 tienes la explicación completa de cómo funciona el Combate en el juego, te hacemos un resumen:

1 - Los personajes implicados lanzan 1 dado de 6 y suman el valor numérico de su AGI. A esto se le llama **Tirada de Iniciativa**. Los personajes actuarán durante el resto del Combate en orden decreciente de Iniciativa.

2 - El personaje con más iniciativa anuncia la acción que quiere realizar:

Si el personaje desea golpear al enemigo con su cuerpo o con un arma cuerpo a cuerpo, puede elegir entre hacer una Tirada Instantánea de FOR o DES, la Aptitud que más le convenga.

Si desea utilizar un arma a distancia, como en el caso de un arma de fuego o de energía ETrina, deberá realizar una Tirada Instantánea de PER.

En ambos casos, esta tirada puede acentuarse si el PR dispone de Acentos apropiados para la acción. Recuerda que cada punto de Acento positivo permite repetir un dado fallido, mientras que cada punto de Acento negativo obliga a repetir un dado exitoso.

3 - Si lo desea, el adversario puede intentar esquivar o parar el ataque, según las normas explicadas en la página 22. Sólo puede esquivarse o parar una vez por turno.

4 - El atacante compara la cantidad de éxitos obtenidos con el tipo de arma que usa en la Tabla de Daños de la página 20. La Esquiva o la Parada pueden modificar este daño o incluso anularlo.

Acaba el turno de ese personaje y comienza el del siguiente, por orden de Iniciativa. Se procede igual hasta acabar el Combate.

EL MARAVILLOSO GADGET IDIOMÁTICO

Nuestras chicas vienen de otro planeta y eso es un pequeño detalle a tener en cuenta cuando vayan a comunicarse con la gente de la tierra, Kentaro incluido; pero eso es algo que la avanzada tecnología vulviánida solucionó hace ya mucho tiempo de manera sencilla. Un pequeño sintonizador que toda Hembra lleva siempre encima, a modo de carnet de identidad, permite analizar las ondas cerebrales de un sujeto y traducir su significado de manera comprensible en la mente de una Vulviánida.

El problema es que dicho chip sólo funciona con una mente femenina. Para comunicarse con los machos y por primera vez en la historia vulviánida, las chicas disponen del último avance en nano-tecnología: un nano-chip que deben introducir en el cuerpo del macho para que éste pueda entender el idioma vulviánido. Basta un pequeño pinchacito para introducir el nano-chip... o hácerselo ingerir de algún modo y *et voilà*, el macho podrá entender de inmediato el lenguaje vulviánido.

SI LA COSA SE PONE MUY CHUNGA

Las pruebas de juego nos han demostrado que hay posibilidades de que Kentaro acabe derrotado y sin un sólo punto de Salud debido al ataque del Robosepia. No es plan de que uno de los PR muera a la primera de cambio, así que, si se da el caso, límitate a dejar a Kentaro en el suelo, todo chamuscado, mientras el Robosepia centra su atención en las Vulvis. No es la intención de este robot matar al humano entrometido.

ver con claridad qué clase criatura se ha adueñado de su pierna, pero un rayo de luna ilumina por un momento un gran rostro violeta, con unos ojos rojizos entornados. Kentaro debe realizar una Tirada Instantánea de VOL. Pero como es una situación tan extraordinaria (no nos encontramos habitualmente a un alien abrazado a nuestra pierna) puedes darle un Dado Funesto adicional para que lo añada a la tirada. O sea, en lugar de lanzar sus dados de VOL más 1 Dado funesto, tira VOL más 2 Dados Funestos. Si Kentaro no obtiene al menos un éxito se pondrá a chillar como un histérico presa del pánico. Esto da lugar a lo que ocurre en la sección anterior "Si Kentaro es descubierto".

Si pese al susto Kentaro logra evitar un chillido, puedes describirle mejor lo que tiene aferrado a su pierna. Como habrás adivinado se trata de Pochu-Kun, el macho-mascota de nuestras Vulviánidas. Ha salido propulsado sin querer de la nave, al haber pulsado de manera fortuita un sistema de eyección. El pobre Pochu está tan asustado como Kentaro y reaccionará a las indicaciones de mantener silencio.

MIENTRAS TANTO, NUESTRAS CHICAS...

El impacto seguramente las ha dejado bastante aturridas, sobretodo si Sonoko falló su último reto de pilotar.

Gamelia anuncia que va a desconectarse para conservar sus sistemas primarios, en espera de una reparación, pero antes de eso muestra en pantalla un estudio de urgencia sobre las características biológicas del nuevo planeta. La atmósfera tiene una concentración de oxígeno suficiente para permitir la vida de las Vulviánidas. Las radiaciones solares parecen mucho menos intensas que en Vulvia lo cual es casi ventajoso. La gravedad es menos intensa pero suficiente para que puedan caminar sin demasiados problemas. Un estudio apresurado de los entornos sociales (extraído de un análisis promediado de la información de Internet, descriptado en base a una traducción instantánea alfanumérica... ¡toma ya!) las sitúa en una región llamada *Japón*, en la zona del planeta calificada como *oriental*. La morfología de estas gentes es muy similar al patrón genético vulviánido (son buenas noticias) aunque hay algunas notables diferencias. Se recomienda la adopción de nombres de la región. Este es el momento en el que Gamelia hace un hiper-cálculo dialéctico y traduce los nombres reales de las vulvis a uno japonés, asignando a cada una el que le corresponde. Gamelia también da un último consejo antes de desconectarse:

- Se recomienda discreción. Procurad no ser vistas hasta haber simulado mínimamente la morfología y comportamiento de los habitantes de esta región del planeta. Resulta obligatorio el uso de este gadget idiomático en fase beta-

Un compartimento se abre y revela varios nano-chips minúsculos. Se trata de maravillosos gadgets idiomáticos (ver columna lateral). Las chicas deberán descubrir por si mismas como se usa y lo que significa eso de “en fase beta”.

Un pequeño paso para ellas, un gran paso para Vulvia

Cuando las chicas salen se encuentran por primera vez con el planeta Tierra “en directo” y descubren de inmediato la ventaja de tener sus Aptitudes de FOR y AGI mejoradas gracias a las nuevas condiciones de gravedad. Sus antenas emocionales señalan de pronto hacia la dirección en la que corre (o se esconde) Kentaro. También se dan cuenta de que Pochu-kun ha desaparecido. Ichigo debería ponerse nerviosa ya que el macho es su responsabilidad...

Con algo de observación descubren que ese Robosepia ha destrozado las entrañas de la nave, ha salido y parece estar por los alrededores. Es posible que a lo lejos escuchen los gritos de pánico de Kentaro, los sollozos de Pochu-kun y los disparos del robot. ¿Se van a quedar de brazos cruzados? naaaaaa...

No hace falta que describas todo el avance de las chicas, simplemente anuncia que llegan a la explanada frente al edificio del balneario. Sin duda, lo que más les llamará la atención es la visión de Kentaro. Nunca, jamás, han visto a un macho de esas características: andar bípedo, vestuario digno, cuerpo atlético... Bueno, al menos a ojos de una vulvi resulta un millón de veces más atractivo que el típico macho de Vulvia (véase Pochu-Kun).

Todas deben realizar una Tirada Instantánea de VOL para determinar su primera reacción ante Kentaro. Por desgracia parece estar en peligro... ¿Le ayudarán? En una serie anime seguro que lo harían. Sea como sea, el robot hace frente tanto a Kentaro como a las chicas. Cuando el cuerpo metálico del robot se desploma, un artilugio sale despedido de su carcasa, flota unos segundos como una pequeña gamba metálica voladora ante los atónitos ojos de los presentes y luego desaparece en el cielo nocturno a tremenda veloci-



dad, camino a las estrellas.

Es el mejor momento para que las chicas prueben el efecto del nano-chip... una situación que da lugar a una escena de abducción en toda regla. Kentaro alucina cuando ve acercarse a las impresionantes Vulviánidas (puede que todavía en ropa interior) hacia él, aguja en mano. Parecen relativamente humanas, hasta que la luna revela el color de su piel, sus ojos, su pelo. La criatura peluda se separa de él y camina hacia ellas, resguardándose. Parece una especie de oso a la luz de la luna... un oso con cara de hombre... ¿O es un hombre gordito disfrazado de oso? Es posible que Kentaro crea que se ha vuelto loco.

MUJERES DE OTRO PLANETA

La escena que está a punto de ocurrir puede discurrir de muchas maneras, así que debes abrirte a la improvisación. Improvisar es una tarea fundamental que debes asumir como Guía, ya que nuestras notas no pueden cubrir todas las posibilidades. Los PR suelen ser imaginativos y avispadados, y a menudo inventan o proponen maneras de resolver las cosas totalmente inesperadas. No debes ponerte nervioso cuando toque improvisar, al contrario, disfruta del momento. Todas nuestras notas no dejan de ser pautas. Si has leído la aventura ya tienes una idea general de hacia donde deberían ir las cosas. Con eso es suficiente.

Seguro que las chicas quieren hablar con Kentaro, reconocerle, explorarle y puede que comunicarle los motivos por los que están en la Tierra. Esto puede suceder en mitad del bosque, o en los alrededores del balneario Akagase, si han perseguido a Kentaro hasta allí. Puede que incluso les apetezca entrar dentro del mismo. Parece un buen lugar para resguardarse mientras piensan un plan y se organizan un poco.

De momento no des demasiados detalles. Todo está oscuro y la mayoría de puertas cerradas. En el segundo episodio se dan detalles del balneario, así que de momento céntrate en las relaciones entre los personajes, sin describir demasiado

en entorno. Te aseguramos que ya habrá tiempo para eso en próximos episodios.

Lo realmente importante de esta escena final (el post-clímax después del enfrentamiento con el Robosepia) es que supone el verdadero pistoletazo de salida de la serie. Nuestras chicas han encontrado a un macho que parece genéticamente compatible con su raza (eso es algo que Naraku aún debe corroborar con análisis científicos), pero desconocen casi todo lo que tiene que ver con este planeta, ya que su llegada ha sido un tanto apresurada y no han tenido tiempo de prepararse un estudio sobre sus gentes, su cultura, etc... Necesitan la ayuda de un nativo que les facilite información vital, al menos hasta que Gamelia esté reparada. Kentaro parece el candidato perfecto...

Cuando pasa el impacto inicial las chicas son realmente conscientes de que por primera vez están ante un macho deseable, sexualmente competente (en apariencia) y con posibilidades genéticas. ¿Inician una seducción sobre Kentaro de buenas a primeras?... ¿Prefieren esperar a que Naraku haga las pruebas científicas? Con la combinación explosiva de las diferentes personalidades de los PR, puede pasar cualquier cosa.

¿Y AHORA QUÉ?

Por muy aturdido que esté Kentaro seguro que recuerda sus obligaciones con Yaya Sake. Deberá volver con el cubo de agua, si es que es capaz de encontrarlo después del estropicio que hizo la nave. Yaya Sake no piensa bajar a buscar agua a la fuente mientras su nieto pueda encargarse de ello, así que no descubrirá el cráter de la nave de buenas a primeras. Sería conveniente, no obstante, que las vulvis pensarán algo para esconder a Gamelia de ojos curiosos.

Por otro lado las chicas necesitan quedarse en algún sitio. Debes dejar claro que la mejor opción es utilizar el balneario Akagase. Hace décadas que está vacío, pero no deja de ser un techo bajo el que resguardarse. El propio Kentaro debería ver esto como una buena idea. A fin de cuentas pa-

rece que el balneario lleva su propio apellido.

Si cuando vuelve a casa de su abuela le pregunta algo sobre el balneario, la mujer le mirará con una sonrisa complaciente en los labios.

- El balneario conoció tiempos mejores, Kentaro. Hace mucho que no voy por allí, pero hace años era nuestro negocio familiar y estaba repleto de gente que se divertía. ¿Lo has visto al ir a la fuente?... La verdad es que llevo años pensando en adecentarlo un poco. Así que...-

Abrirá un cajón de un antiguo mueble del salón y sacará una llave, que dejará en manos de su nieto.

- ... seguro que podrás librar a esta anciana de tan fatigosa tarea y limpiarlo un poco. Sé que tienes que estudiar, pero tampoco te irá mal un poco de ejercicio. A partir de mañana puedes empezar a darle un mejor aspecto -

CONCLUIR EL EPISODIO

¡Enhorabuena! Acabáis de concluir el primer episodio de Vulviánidas. Como en cualquier primer episodio, seguro que han surgido algunas dudas. No te preocupes, jugar a rol es algo que se aprende jugando. Procura darle un vistazo a aquellos puntos de la normativa que te han parecido confusos, de cara a mejorar su uso en el próximo episodio. También es recomendable que te tomes unos minutos para charlar de la experiencia con el resto de jugadores. ¿Les ha gustado tu ritmo? ¿Tienen dudas o sugerencias?

Avances: Todos los PR ganan 3 puntos de Avance, que pueden anotar en su casilla correspondiente. Todavía son pocos para que les sirvan de algo, pero a partir del capítulo 2 podrán acumular suficientes para optar a algunas mejoras.

¡Y de momento nada más! Esperamos que hayas disfrutado leyendo este primer episodio y que acudas a la próxima cita, dentro de un mes, para descargar el segundo episodio, en el que los PR podrán conocerse mejor, descubrir al detalle los secretos del balneario Akagase y conocer a algunos personajes nuevos muy interesantes.

Y EN EL PRÓXIMO EPISODIO...

- Kentaro trata de mantener ocultas a las chicas en el balneario... ¿Pero cómo se pueden ocultar una nave, cuatro alienígenas de piel malva y un oso de peluche gigante?
- Nuestras Vulviánidas tratan de instalarse y de reparar los desperfectos sufridos por su nave Gamelia, mientras trazan sus primeros planes de exploración en el entorno terrícola, asesoradas por Kentaro (¡sigh!).
- Una misteriosa y tímida chica se cruza con Kentaro de una manera un tanto... peculiar. ¿Quién es esa chica?
- Naraku comienza a comportarse de manera muy extraña y a volverse adicta a los vicios más insospechados.
- Pero lo peor de todo es la llegada de un investigador demasiado curioso que puede poner en peligro los planes de nuestras chicas malva.

**¡NO TE PIERDAS EL SEGUNDO EPISODIO
DISPONIBLE EN BREVE EN**

WWW.ELAUTOMATA.WORDPRESS.COM!