

HOT INVASION

Episodio 8

vulvianidas

COSMIC LOVE!



“¡HE ORDENADO EJECUTAR EL PLAN FINAL! ... ¡¡¡AHORA!!!”

La Reina Amébida

vulvianidas

Episodio 8 - **Cosmic Love, Episodio Final**

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

Corrección: Sara Guerrero

Dirección editorial: Jonathan Delgado y Jose Lomo

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

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



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

El Autómata

Contacto editorial: info@elautomata.org

www.elautomata.org



vulviánidas

EN EPISODIOS ANTERIORES	pág. 05	DENTRO DE LA NAVE NODRIZA	pág. 18
SORPRENDENTE DESPERTAR	pág. 06	» INTERMINABLES PASILLOS	pág. 20
EL NIÑO ANIME	pág. 08	» ÁREAS COMUNES	pág. 20
TRAICIÓN CHACK	pág. 08	» DEPENDENCIAS CIVILES	pág. 20
NO SIN GAMELIA	pág. 11	» CASERNA MILITAR	pág. 21
EN SITUACIÓN	pág. 12	» ALMACENES	pág. 21
CUENTA ATRÁS	pág. 13	» ÁREA TÉCNICA	pág. 22
» ANTES DE LA HORA 14:	pág. 13	» TURBINAS ESTELARES Y CONDENSADOR	pág. 22
» ENTRE LA HORA 14 Y LA 12:	pág. 13	» ÁREAS DE LA REINA	pág. 22
» HORA 12:	pág. 14	VIDAHARY	pág. 22
» HORA 11:	pág. 14	ZÉNIT	pág. 24
» HORA 5:	pág. 14	THE FINAL COUNTDOWN	pág. 26
» HORA 4:	pág. 14	SALTO HIPERCÓSMICO	pág. 26
» HORA 3:	pág. 14	EL PRÍNCIPE CHACK Y SU SACRIFICIO DE AMOR	pág. 27
» HORA 0:	pág. 15	DETENER EL DESASTRE (AGAIN)	pág. 28
FLY ME TO THE MOON	pág. 15	Y TRAS EL CLÍMAX...	pág. 29
UN ATAQUE PROVIDENCIAL	pág. 16	EPÍLOGO	pág. 30
ACCEDER A LA NAVE NODRIZA	pág. 16	REPARTO DE SECUNDARIOS	pág. 32
¡INFILTRACIÓN!	pág. 16			
» MECÁNICA DEL JUEGO:	pág. 17			

EN EPISODIOS ANTERIORES

Si estás a las puertas de este episodio final de la temporada, es muy probable que no necesites un resumen de la situación. Y si es así... ¿Qué crees que estás haciendo?! ¡No se puede comenzar una historia por el final, hereje!

En fin, podríamos resumir así los últimos sucesos: tras la llegada a la Tierra por parte de las Vulviánidas, Kentaro y Aya les ayudaron en su misión de recopilar material para un estudio genético que les permitiría saber si hay esperanzas de salvar a su planeta Vulvia de la completa extinción. Las primeras pruebas dejaron claro que el genoma humano y el vulviánido eran compatibles. Eso significaba el éxito rotundo de la misión... de no ser porque el verdadero motivo por el que las Vulviánidas habían sido enviadas al espacio era muy diferente. La Emperatriz de Vulvia había urdido un plan maquiavélico con el objetivo de que nuestras chicas perecieran en «acto de servicio», o, al menos, una de ellas: nuestra querida Midori. Ella era la verdadera sucesora de la anterior Emperatriz, y eso la convertía en una amenaza para la actual Soberana. Eso sin contar con la evidencia de que la madre de Midori había hecho tratos con un grupo de Hombres Libres, un pueblo proscrito, cosa que ponía en contradicho las leyes ancestrales de Urbina. El plan de la Emperatriz era simple: enviar a las chicas a tomar por... a lo más profundo del cosmos, en un viaje científico que les permitiera salvar al planeta de su lamentable futuro genético. Todo quedaba enmascarado como un acto de heroísmo, pero en realidad se trataba de enviarlas bien lejos y, una vez allí activar un arma mortal, Pochu Kun, la mascota de Ichigo que había sido mentalmente condicionada para asesinar a Midori al escuchar una orden verbal. Vidahari, la líder de las Hermanas Ardientes, se aseguraría de que el plan saliera según lo previsto. Pero tenía sus propios planes:

quería probar la fidelidad de Ichigo para valorar su ingreso en las Hermanas Ardientes, el grupo de élite al servicio de la Emperatriz; para ello lo orquestó todo intentando que fuera Ichigo la que activara a Pochu Kun y provocara la muerte de Midori. Por suerte para los PR, las cosas no salieron según lo previsto.

A todo esto, nuestras chicas se habían ganado algún que otro enemigo durante su viaje. Por un lado estaban los Chack-Chack, que habían visto en Naraku a cierta Diosa Azul de sus profecías y cuyo Príncipe estaba obsesionado con la idea de esposarse con ella. Por otro lado, las Amébidas, unas resentidas alienígenas eléctricas y escurridizas, estaban muy enfadadas porque su Rey había copulado con nuestras chicas malva y les había dedicado un enorme monumento en la Plaza Mayor. La Reina Amébida acabó tan mosqueada por todo esto que organizó una batida estelar, seguida por una colosal flota de Amébidas soldado dispuestas a exterminar Vulvia y todo lo que se pusiera de por medio. Ah, y lo que se puso de por medio fue la Tierra, claro.

Después de muchas aventuras nuestros PR tomaron conciencia de todo esto, gracias a la ayuda de Kentaro, Aya y la familia Akagase y Nakagami, que de algún modo creían que lo que estaba ocurriendo tenía que ver con una profecía para la que se estaban preparando desde hacía siglos. Una experiencia mística llevó a Kentaro a darse cuenta de que, de algún modo, sí que había cierta conexión divina/espiritual entre lo que estaba ocurriendo con las Vulviánidas y su propio destino. El punto peliagudo de la profecía era que se necesitaba cierto «sacrificio de amor» para que las cosas salieran bien... y nadie tenía muy claro de qué se trataba. En fin, no era plan de ponerse a discutir, no había tiempo.

COSMIC LOVE

SORPRENDENTE DESPERTAR

Habíamos dejado a nuestros protagonistas exhaustos y a las puertas del sueño. El PR que tenga una puntuación de PER más elevada despertará primero. No hay relojes por las cercanías que puedan mostrar la hora, pero la luz que atraviesa las cortinillas de madera de la sala del tatami revelan que ya es de día. Cuando los ojos del PR se hayan acostumbrado, distingue la silueta del sensei Nakagami, en la posición del loto. Se mantiene paciente y observador, hasta que percibe que el PR se ha despertado del todo.

—Es hora de levantarse. Hay poco tiempo y mucho que hacer...

Tras esto haz una elipse temporal y pasa al momento en que todos ya se han levantado y vestido para el nuevo e incierto día que les espera. Nakagami y Sake les esperan en una sala contigua, sentados junto a una mesa donde reposa un desayuno espléndido a base de frutas, zumos, galletas de arroz y jengibre y otras delicadezas japonesas. Un gran ventanal muestra la ciudad, más allá del verde valle donde se encuentra la escuela Nakagami. Varios helicópteros militares sobrevuelan el cielo, pero curiosamente no lo hacen sobre la zona del Ryokan Sake, pese a que siguen surgiendo volutas de humo negro. Pueden escucharse levemente las sirenas de las ambulancias y los bomberos en la lejanía. El cielo sigue cubierto de esas extrañas nubes azuladas.

—Mis disculpas— comenta Nakagami cuando le preguntan sobre cómo están las cosas. *—Me han comunicado que el enemigo sigue deslizándose en extrañas naves plateadas sobre nuestras cabezas. Han divisado dos en continuo movimiento sobre los cielos, a veces apreciables entre las extrañas nubes azules. Otra parece estar suspendida entre la Costa de Takayama y la isla de los hoteles. Y la cuarta permanece en tierra, junto al Ryokan Sake.*

En las noticias aseguran que el ejército japonés se ha desplegado, pero han dedicado todo su esfuerzo a acordonar las zonas que han sufrido mayor castigo esta noche. Al no conocer el alcance real ni la naturaleza de la amenaza, poco más pueden hacer. Aunque es evidente que gran parte de la opinión pública ha hablado de OVNIS e incluso de invasión extraterrestre, los más cautos apuntan hacia una amenaza por parte de naciones enemigas, o incluso de terrorismo. Es indudable que la población está en vilo y una gran parte ha comenzado a desplazarse hacia otros puntos de Japón, ya que parece que sólo Takayama está sufriendo el extraño fenómeno.

Lo que acaba de decir Nakagami es un breve resumen que puedes ofrecer a tus jugadores de cualquier otra forma. Es recomendable que en lugar de hacer que el sensei lance toda la parrafada, dejes que conteste las preguntas de los PR. Obtienen una información similar (aunque más tremendista) si ven la tele o escuchan la radio.



Según el resto del planeta se va despertando, comienzan a conectarse al “terror de Japón” lo que en pocas horas provocará un pánico planetario ante tan desconocida amenaza.

Mientras hablan de esto, el sensei sale a un balcón y pide a Kentaro que se asome hacia el jardín. Ante la sorprendida mirada de nuestro pringadillo, una decena de hombres y mujeres ataviados con atuendos ninja y de samurai, hacen una reverencia. Todos ellos blanden pinceles de diversos tamaños, a modo de tonfas, dagas e incluso bós (palos largos). Un aura apenas perceptible emana de los pelos de estos pinceles.

—Son mis discípulos, Kentaro. Cuando alcanzan el nivel de acólitos se les revela la profecía y juran combatir el mal si ésta resulta cierta. Así pues, toda mi escuela, todo lo que les he enseñado, está a vuestra disposición, para lo que pudierais necesitar.

EL NIÑO ANIME

Tras el estupor inicial, pero antes de que los PR comiencen a hablar sobre sus planes, ocurre algo inesperado. Del lavabo surge un niño un tanto desconcertante porque parece un ser de dibujos animados y no un persona real. A Kentaro le recuerda inmediatamente al típico niño mono de los mangas, con una cabeza muy grande de enormes y expresivos ojos. Está mojado (¡acaba de salir por el agujero del water!). Tiene una bonita sonrisa de niño mono, que en este contexto da bastante yuyu.

—Debéis acompañarme. Vuestras vidas y las de todo este planeta dependen de ello.

Se trata de un pequeño chack explorador con órdenes de llevar a nuestros PR hasta una cañada oculta, a unos centenares de metros de la Escuela Nakagami.

Lógicamente nuestros PR desconfiarán, pero el niño se esfuerza en convencerles de que no hay mucho tiempo. Si Sonoko utiliza su percepción sobre el Tapiz, observa que no hay hebras malvadas en el niño, todo lo contrario, destacan las relativas a la vida.

CALIGRAFISTAS MARCIALES

La Escuela de Caligrafía Marcial se ha dedicado desde hace siglos a perfilar el destino de muchas generaciones de gobernantes japoneses. Sus sabios y guerreros han destacado siempre por su decisión y su armonía con las fuerzas de la naturaleza. Y como gran misión siempre han tenido el estar preparados para intervenir si la Profecía fuese cierta. Ese momento ha llegado.

Si utilizas a los Caligrafistas Marciales en Batalla Simplificada (ver sección más adelante), su dado de combate es 1D6. Si necesitas usarlos de manera más individual, recurre a su HPS correspondiente en la página 32.

BATALLA SIMPLIFICADA

En este capítulo van a llover ostias como panes. Hay (o puede llegar a haber) montones de encuentros de combate y montones de Secundarios que pueden participar en ellos. Eso es divertido, sobretodo en un episodio final, pero también sabemos que aplicar la normativa de combate al detalle puede llegar a ser cansino y monótono. Por eso te proponemos un sistema muy básico para resolver rápido y de manera peliculera las escaramuzas. Por supuesto, esta versión simplificada del combate no es aplicable a los PR que deben utilizar la normativa normal siempre que se enfrenten a un enemigo. Utiliza la Batalla Simplificada solo para resolver lo que va pasando alrededor de los PR.

Básicamente se trata de lanzar dados de combate por cada combatiente y el que obtenga un resultado más alto ha vencido. Cada tipo de combatiente tiene un valor de dados de combate, según su poder. Si hay varios combatientes de cada bando, divídelos en grupos y lanza todos los dados que correspondan. El grupo que obtenga el resultado más alto habrá ganado ese combate.

Ejemplo: Tres Caligrafistas Marciales se enfrentan a una amébida técnica. Según la siguiente tabla, cada Caligrafista lanza 1d6, así que el Guía lanza 3d6 y obtiene una suma de 11. Por otro lado lanza 1d6 por parte de la amébida y obtiene un 5. Los Caligrafistas ganan y comerán sepias a la plancha esta noche.

SECUNDARIO	DADO
Caligrafista Marcial	1d6
Amébida técnica o civil	1d6
Vidahary	2d6
Amébida Soldado	2d6
Amébida Ángel de la Muerte	3d6
Chuck Norris	100d6

TRAICIÓN CHACK

Atravesando una empinada zona boscosa los PR descienden hasta una cañada que queda oculta por las escarpadas rocas de un acantilado. Es un lugar hermoso y solitario, a excepción de tres siluetas que les esperan junto a una extensión plana de roca. Una intensa luz verdosa brilla más allá de los árboles. Los PR que hayan visto alguna vez una nave Chack reconocen su fantasmal luminosidad.

Según se acercan a las tres siluetas se dan cuenta de que estos tres Chacks parecen adultos, aunque igualmente sacados de un manga. Kentaro flipa con las similitudes entre ellos y ciertos personajes de videojuegos y series famosas (y aquí pon algo de tu parte, para demostrar que conoces los gustos frikis de tus jugadores). Es importante, eso sí, que todos sean hombres y muy atractivos. Han escogido su aspecto teniendo en cuenta que iban a hablar con su Diosa Azul y sus consortes. Los Chacks se quedan fascinados ante la presencia de las chicas y durante unos segundos sólo tienen ojos para Naraku. Tras esto, uno de ellos da un paso adelante y se presenta con una perfecta y modulada voz varonil. Comenta que su verdadero nombre es impronunciable para la delicada garganta de una vulviánida, pero que pueden llamarle Sephirot (esto también puedes cambiarlo para poner el nombre de un personaje de tu gusto).

Sephirot pertenece a una facción de Chacks que, pese a ser fieles a su Príncipe, no están de acuerdo con el cariz que han tomado las cosas. Creen que hay

posibilidades de que Naraku no sea la verdadera diosa azul, o incluso que la profecía de su llegada al planeta Chack no sea cierta. Por desgracia el Príncipe ha sido criado para creer a pies juntillas en eso y sólo una cosa puede hacerle cambiar de opinión... la propia Diosa Azul. Sephirot y los suyos no quieren que la locura de su Príncipe acabe en una desgracia para su raza. El Príncipe parece dispuesto a cualquier cosa y a sacrificar lo que haga falta para conseguir a Naraku. Y no piensan consentirlo.

Los Chacks traidores tienen valiosa información que ofrecer pero parecen muy nerviosos porque el tiempo apremia, así que procuran ir al grano. La llegada de las terribles amébidas lo ha cambiado todo, incluso para los planes del Príncipe Chack, que pretendía realizar un ataque relámpago sobre Takayama para capturar a Naraku. La Reina Amébida contactó telepáticamente durante la madrugada con el Príncipe y tras cierta tensión inicial, acercaron sus posturas. Pronto se hizo evidente el interés común por las chicas malva, pero ambas partes tenían planes muy diferentes respecto a ellas. Al parece la Reina Amébida planea la destrucción total del planeta en pocas horas, para asegurarse que ninguna vulviánida pueda escapar de la Tierra. Saben que la única nave de la que disponen no la pueden utilizar porque las propias amébidas la tienen retenida en el balneario, así que está segura de que no lograrán escapar. La destrucción de todo el planeta es algo que parece tener que ver con el ansia de la Reina Amébida por "dejar bien clarito que no hay rincón seguro en el cosmos para las furcias malva". Por si fuera poco, la reina le ha asegurado al Príncipe Chack que descubrirá la ubicación exacta del planeta de origen de las vulviánidas, gracias al análisis de los datos que hay en la nave de las chicas, cosa que es posible que hayan logrado en estas últimas horas... eso no dice mucho del futuro de Vulvia.

Paradójicamente ha sido la obsesión del Príncipe Chack por su Diosa Azul lo que ha evitado que a estas alturas la Tierra no haya sido reducida a cenizas. Han llegado a una especie de acuerdo: la Reina Amébida dará un margen de tiempo para que los guerreros Chacks puedan atrapar a Naraku, a cambio de su compromiso de colaborar en la destrucción de Vulvia. Está claro que las amébidas podrían destruir Vulvia ellas solitas, pero el interés político de una alianza contra las hembras malva es tentador. La Reina Amébida desconoce el potencial vulviánido en términos militares, y prefiere jugar sobre seguro consiguiendo una alianza con los Chack.

Por suerte, el principal espía del Príncipe (señalarán al pequeñajo) pertenece a la facción de los traidores y ha informado a la facción antes de revelar el paradero de las chicas al resto de los Chacks. Pero no hay mucho tiempo. El Príncipe vuela en este momento hacia la cara oculta de la luna, tras la cual se encuentra la nave nodriza de la Reina Amébida. Algunos infiltrados en la nave del Príncipe han pasado unas imágenes muy preocupantes hace unos minutos. Sephirot sacará algo parecido a un cristal plano sobre el que puede verse una imagen dinámica que muestra una panorámica gradual de cientos de naves colocadas tras la luna, enormes, cromadas, brillantes como espejos. Una de ellas es literalmente titánica, de varios kilómetros de diámetro. Junto a ella gravitan extraños elementos brillantes.

Como han podido ver las tropas de la Reina Amébida, están dispuestas para la invasión y el exterminio. Según le ha comunicado la Reina al Príncipe, una enorme arma destructiva está preparada para comenzar el ataque en la hora estimada. La Reina le ha dado al Príncipe unas horas, pero el futuro de la Tierra tiene una cuenta atrás.

Sephirot acariciará el cristal donde esta la imagen y pasará a mostrar un reloj que indica una cuenta atrás de 14 horas, 23 minutos y 12 segundos...

Los Chacks traidores solo pueden hacer una cosa más por nuestros PR: dejarles una nave Chack capacitada para albergarles a todos (esto es, a Kentaro y las chicas, nada más). Les mueve el auténtico deseo de detener esta locura de pasión, pero está claro que todo depende de nuestros PR y lo que puedan hacer para evitarlo.

NO SIN GAMELIA

Aunque los PR pueden decidirse por usar directamente la nave Chack (la que les brindan los rebeldes) para salir pitando hacia la cara oculta de la luna, podrían preferir recuperar a Gamelia. Hay varias razones para ello: por un lado Sonoko la pilotará mucho mejor. Por otro, recuperarían el ordenador central de Gamelia, que es un gran aliado táctico y contiene todo el material recopilado durante la misión. Por último, Gamelia es más grande y les permite albergar a algunos ocupantes más, cosa que les permitiría subir a bordo hasta 5 Caligrafistas Marciales que pueden ser una gran ayuda allí arriba, en la Nave Nodriza.

Esta escena describe lo que pueden hacer para recuperar a Gamelia y a qué deben enfrentarse para conseguirlo. También les permite acceder a una nave amébida, como tercera opción de acercamiento a la cara oculta de la luna.

Si los PR han aceptado la ayuda de la Escuela de Caligrafía Marcial, cuentan con una ayuda inestimable a la hora de enfrentarse a las amébidas. Si se da el caso debes centrarte en los PR y en cómo organizan y dan órdenes a los discípulos. Naraku y Sonoko podrían hacer algunas tiradas de INT (Sonoko puede acentuar con ¡A mi Señal!). Si tienen éxito deberían llegar a la conclusión de que para vencer a una sola amébida con ciertas garantías se necesitan al menos un par de caligrafistas marciales.

Si nuestros PR hacen un reconocimiento del terreno del Ryokan pueden llegar a saber aproximadamente la situación de las amébidas, o incluso pedir "mediciones" más concretas a Gamelia si aún está operativa, para que mande a Sonoko un plano detallado de la ubicación de todas las enemigas y su nave. No hace falta ser

PILOTAR LA NAVE CHACK

Como ya te comentamos en el capítulo 3, nadie que no sea un Chack puede usar su tecnología. Bien, eso era cierto, hasta que Sonoko descubrió sus nuevas capacidades, que le permiten visualizar y manipular energías que para otros son invisibles, algo parecido a lo que hacen los Chacks con las resonancias energéticas que permiten usar sus aparatos.

Así pues, solicita a Sonoko una una primera de EMP para detectar bien las hebras, y una segunda de DES, para hacerse con los controles básicos de la nave.



demasiado táctico en esta parte, porque el capítulo 8 está repleto de eventos y hay que mantener un buen ritmo, así que te basta con saber que hay dos amébidas soldado patrullando por los exteriores del ryokan y dos más en el interior. Por último, junto a Gamelia, que está aparcada donde los PR la dejaron habitualmente, hay dos técnicas amébidas escoltadas por una amébida soldado más. La nave amébida está en la explanada que hay junto al ryokan. Utiliza los planos del balneario que te facilitamos en el episodio 2 para situarte mejor. Las HPS de las Amébidas Soldado y las Técnicas Amébidas están en la página 34.

Una vez tomada las decisiones ves alternando la atención de los PR con ciertas tiradas para ver cómo les va a los Caligrafistas Marciales (puedes mostrar estas tiradas a los jugadores para hacerlo más interesante).

Una vez lleguen a Gamelia comprobarán que está bien. Las técnicas se han limitado a hacer una copia de los datos que contenía el procesador central, pero no han dañado ninguno de los elementos de la nave. Si los PR la habían reparado lo suficiente, podrán usarla.

EN SITUACIÓN

Toda la carne está en el asador. Sea como sea, nuestros PR se aproximarán a la nave nodriza de la Reina Amébida, para resolver el incómodo asunto que las atañe. Es posible que tu grupo tenga un plan definido, pero también es posible que no sepan muy bien cómo van a solucionar todo este embrollo y que simplemente estén reaccionando ante el cúmulo de acontecimientos que amenazan a las vulvis y a todo el planeta Tierra. Deberás hacer acopio de todas tus artes como Guía para hacer del último capítulo de esta temporada un momento realmente memorable.

¡Ah! Un último e importante apunte. En el apartado Vitalidad Mejorada del Episodio 1 de Vulviánidas te comentábamos que la AGI y la FOR de nuestras chicas se veían potenciadas en un planeta con la gravedad de la Tierra, por su diferencia con Vulvia. Esa es la razón por la que sus características más físicas se representan en el juego con dados azules. ¿Qué ocurre a partir de este momento? Pues que las vulviánidas abandonan la Tierra y esa ventaja desaparece. Ya no se ven afectadas por las diferencias de gravedad así que su AGI y FOR a partir de ahora usarán dados normales, es decir, se contarán éxitos con 5 y 6. Tenlo en cuenta porque puede ser muy importante.

CUENTA ATRÁS

Las siguientes secciones tratan las diversas escenas que pueden dar lugar en la aproximación de los PR hacia la Reina Amévida. Pero, además de todo esto, debes tener en cuenta el factor tiempo, ya que las Amévidas han previsto un calendario de ataque que es inamovible. A continuación tienes detallados los sucesos importantes durante las últimas horas de esta cuenta atrás. Los PR deben tener presente en todo momento que hay llegar a la nave nodriza y ajustar cuentas con la Reina Amévida antes de que la cuenta atrás acabe o la Tierra será destruida. Deben pensar un plan... ¡y actuar rápido!

Antes de la hora 14:

Amévidas y Chacks comienzan a peinar Takayama en busca de las chicas. En pocos minutos el ejército japonés comienza a enfrentarse con las extrañas naves alienígenas. Los medios de comunicación locales se hacen eco de los inquietantes sucesos. Gracias al enorme poder de rastreo eléctrico de la Reina Amévida, está segura de que las vulviánidas siguen en Takayama, así que insiste en que sigan buscando. La Reina Amévida se

encierra en su sala de concentración para obtener datos más precisos que permitan capturarlas.

Entre la hora 14 y la 12:

La nave de Vidahary (si es que no murió) es capturada por una cuadrilla amévida cuando pretendía volver a Vulvia tras la derrota sufrida frente a los PR. Emocionada por el oportuno hallazgo, la Reina deja de concentrarse en percibir la ubicación exacta de las chicas y se centra en un "entretenido" interrogatorio a Vidahary y Pochu Kun. Incluso para la poderosa líder de las Hermanas Ardientes resulta un reto resistir las terribles artes de la Reina y sus Criaturas de Tormento. A la Reina le importa bien poco que Vidahary asegure ser enemiga de las chicas, para ella es una zorra malva más y su único interés radica en obtener datos sobre el planeta Vulvia y sus posibilidades de ser invadido. Vidahary resiste el interrogatorio hasta que las Criaturas de Tormento son conminadas a utilizar su tortura sexual... minutos después Vidahary canta como un pajarito en primavera. Pochu Kun, que ha resistido la tortura como un campeón, es encerrado en una celda a la espera de que resulte útil más adelante para los planes de la Reina.

Sin indicaciones precisas de su Reina, la búsqueda de las Amévidas rastreadoras resulta infructuosa (a menos que nuestros PR se dejen ver). El ejército comienza a lanzar ataques contra las naves y el resto de naciones de la Tierra activan sus alertas rojas para colaborar contra la amenaza extraterrestre. Los medios de comunicación japoneses comienzan a lanzar teletipos sobre una invasión extraterrestre. Poco a poco, y a falta de indicaciones más precisas, tanto Chacks como Amévidas se repliegan cerca del ryokan y Villa Sake. Sus esfuerzos se concentran sobretudo en repeler los ataques del ejército, pero

una cuadrilla se queda en el interior del ryokan protegiendo a las técnicas Amébidas que están tratando de piratear todos los datos posibles de las bases de datos de Gamelia. Si los PR han recuperado a Gamelia, estos alienígenas simplemente se marchan, volviendo hacia las tropas apostadas en la cara oculta de la luna.

Hora 12:

Mediante sus poderosos dotes psíquicas la Reina detecta el auténtico odio de Vidahary hacia las chicas malva. Destila ese odio y alimenta con él el suyo propio, adquiriendo un poder aún mayor. Manda llamar a sus dos hermanas gemelas y camina hacia la sala de reuniones militares, donde la Reina Amébida se centra en los aspectos estratégicos de la invasión a la Tierra. Mantiene una reunión con sus generalas y da las últimas órdenes. A petición de una de las generalas decide aprobar la orden de retirada de la tropas que hay en Takayama, no sin antes ordenar la destrucción de Gamelia. Así que si nuestros PR no se han dado prisa se quedarán sin nave que utilizar... al menos sin la suya.

Hora 11:

Las naves Chacks y Amébidas abandonan Takayama y la Tierra. Tras el estupor inicial, los terrícolas comienzan a celebrar el abandono del ataque por parte de los extraterrestres, pero antes de que puedan abrir las botellas de champán se hacen públicos los primeros datos científicos que indican que tras la luna se esconde "algo", lo que vuelve a dejar en vilo a la población mundial.

Hora 5:

La flota Chack, presidida por la nave del Príncipe, llega a la cara oculta de la Luna. Todo está dispuesto para el encuentro entre la Reina y el Príncipe, que está nervioso

porque sus Chacks no han encontrado a Naraku. Tras una primera parte del encuentro destinada a la etiqueta, el Príncipe Chack le pide a la Reina más tiempo para encontrar a Naraku. La Reina argumenta que los terrícolas se han vuelto hostiles al percibir la amenaza y que ya no es buena idea seguir buscando. El Príncipe se muestra contrariado y la Reina intenta calmarlo asegurándole que antes de destruir Vulvia le dejará escoger cualquier mujer de ese detestable planeta. Incluso le ofrece a Vidahary. El Príncipe le dice que no se trata de una mujer cualquiera, sino de Naraku, su Diosa Azul y que es ella y sólo ella la que le interesa como esposa. Las cosas se ponen tensas y finalmente la Reina pierde la compostura. A sus órdenes, decenas de naves Amébidas rodean la flota Chack y les conminan a obedecer. El Príncipe es arrestado y llevado a una suite custodiada. La sartén queda totalmente en manos de las Amébidas.

Hora 4:

Más calmada, la Reina da la orden para que comience el prelude a la destrucción de la Tierra. Las estructuras brillantes que hay alrededor de la nave nodriza comienzan a moverse lentamente (en realidad son grandes lentes), adoptando una formación concreta. Oscilan lentamente y en unas cuatro horas tendrán la orientación exacta para condensar la luz del sol en un rayo tan potente como para destruir una ciudad. Por supuesto que la primera en recibir tal honor será Takayama.

Hora 3:

Incapaces de quedarse de brazos cruzados ante la prepotencia de las Amébidas, el general mayor de la flota Chack ordena un ataque desesperado a la nave nodriza. Comienza una batalla estelar de proporciones épicas. Las naves Amébidas concentran la mayoría de su

esfuerzo en defender las estructuras de lentes y eso libra a la flota Chack de un exterminio inmediato. La nave nodriza comienza a resentirse, pero la Reina insiste en no abortar la destrucción de la Tierra, así que durante estas horas la batalla se prolonga sin compasión.

NOTA IMPORTANTE: Esta reacción de los Chack comenzará tan pronto como los PR se aproximen a la cara oculta de la luna; si eso significa modificar un poco este calendario, hazlo. Esta batalla estelar será el telón de fondo de las acciones de los PR durante este último episodio de la temporada, úsala para dar color al escenario.

Hora 0:

Si los PR no llegan hasta la Reina y solucionan el asunto de primera mano, las lentes harán su trabajo justo en el momento cero, iniciando una apocalíptica destrucción térmica que comienza en Takayama pero que se irá desplazando hacia otras ciudades de Japón, China, Oriente Medio, Europa... hasta la total aniquilación de la vida en la Tierra. Chungo. No dejarán que eso suceda, ¿verdad?

FLY ME TO THE MOON

Una vez los PR inicien el viaje hacia la nave nodriza, sea en Gamelia, en una nave Chack o en una nave amébida, descríbeles el impresionante paisaje espacial que se despliega ante sus ojos, principalmente ante los de Kentaro, que nunca antes ha tenido una experiencia extraplanetaria. Aún con el enorme orbe de la Tierra a sus espaldas, la grandeza del cosmos se revela, mostrando un panorama estrellado imposible de concebir desde la superficie del planeta. La sensación de sentirse pequeños ante la inmensidad del espacio se ve pronto desplazada por los curiosos efectos de luz que parecen darse tras el orbe lunar.

La duración del viaje, desde la Tierra a la Luna es de unas 8 - 10 horas. Gamelia es algo más rápida que una nave amébida y la nave Chack algo más lenta que las dos anteriores.

Cuando la nave de los PR logra divisar lo que está ocurriendo al otro lado de la luna se quedan estupefactos. La enorme nave nodriza destaca rápidamente respecto a todo lo demás, ya que es un coloso gigantesco y ploteado de unos 15 kilómetros de largo por unos 6 de ancho. Parece una versión gigante de las naves Amébidas que han visto hasta el momento. A su alrededor está dando lugar una batalla espacial digna de los mejores cómics sci-fi de Kentaro. Cerca de un millar de naves Amébidas tratan de defender la nave nodriza, y las lentes que hay sobre ella, del ataque de las naves Chack, mucho menos numerosas. Las lentes están a punto de llegar a su ubicación deseada. Un rayo de luz rebota entre casi todas ellas y sólo dos parecen estar todavía adoptando su posición definitiva. ¡Se acaba el tiempo!

Observar este panorama puede mermar el Ánimo del héroe más pintado, así que solicita a todos los PR una **TI de VOL**, con 2 Dados Funestos adicionales. El que la falle perderá inmediatamente dos preciosos Puntos de Ánimo.

Aunque, como decimos, las naves Chack son menos numerosas, parecen estar teniendo un efecto devastador sobre la tropa amébida, que no responde nada eficazmente a sus ataques. Casi parece que muchas de las naves Amébidas flotan sin rumbo; algunas incluso llegan a colisionar con otras, explotando con una detonación sorda. La flota Chack está aprovechando esta confusión al máximo para destruir al enemigo y dañar la nave nodriza y las lentes.

Es importante que los PR lleguen «en mitad del fregado», así que no dudes en ajustar el calendario de sucesos y adaptarlo a tus necesidades. El ataque de los Chack se activa justo cuando los PR se están asomando a la cara oculta de la luna, ya que sin esta situación de su parte resultaría del todo imposible que la nave de nuestros PR pudiera aproximarse a la nave nodriza sin ser detectada y neutralizada.

UN ATAQUE PROVIDENCIAL

Como decimos, acercarse a la nave nodriza sin ser detectados sería una tarea casi imposible, pero ocurren ciertas circunstancias que hacen que los sensores de la nave no tengan muy en cuenta la aproximación de una pequeña nave, sea del tipo que sea:

Un teniente Chack, tras no poder entablar contacto con el Príncipe ni con ningún portavoz entre las Amébidas, ha tomado el silencio como una amenaza a la seguridad de su líder y ha ordenado un ataque a la nave nodriza. Al ser la flota chack bastante inferior en número a la amévida (proporción 3 a 1), han decidido atacar a los puntos más vulnerables, como las lentes gigantes que están preparándose para el ataque a la Tierra.

La estrategia funciona y gran parte de la flota amévida se dedica a defender la nave nodriza y las lentes. El combate espacial comienza.

Los sacerdotes Chack inician un ataque místico conjunto de enorme proporciones, basado en su técnica hipnótica. Son capaces de transmitir su canto a través de aparatos electrónicos y son muchas las Amébidas que caen bajo el influjo de la hipnosis, dejando sus naves a la deriva entre la batalla y causando aún más confusión. En pocos minutos las Amébidas se dan cuenta y evitan utilizar

auriculares, monitores, etc... cosa que las salva del influjo pero dificulta mucho la coordinación entre la flota defensora. Esto también afecta a nuestros protagonistas, pero ellos deberían reaccionar con más inteligencia ante el influjo, pues ya conocen el efecto de la hipnosis Chack.

Los cantos Chack duran aproximadamente una hora, tras la cual la flota Chack comienza a quedar demasiado mermada por la superioridad y violencia de las Amébidas y se retiran a una distancia prudencial.

ACCEDER A LA NAVE NODRIZA

La confusión del combate es nuevamente la mejor aliada de nuestros PR. Varias naves entran y salen constantemente de alguno de los dos hangares que parece haber en la Nave Nodriza, revelando que están ocultos mediante algún tipo de holograma que ofusca visualmente los accesos. En mitad de esta batalla, no obstante, no hay problema en situar dichos accesos, pues el tránsito de naves es frecuente.

En mitad de este Todos Contra Todos, los PR deben pasar un último mal trago tratando de esquivar a las naves que están enfrascadas en el combate, como moscas letales revoloteando alrededor de la nave nodriza. Si van con una nave amévida, serán atacadas por naves Chack; si van en una nave Chack, serán atacadas por naves Amébidas. Y si van en Gamelia, recibirán palos desde ambos bandos. Deben infiltrarse hábilmente entre las últimas defensas Amébidas para poder acceder a la nave nodriza.

¡INFILTRACIÓN!

Hemos preparado un último mini-juego para resolver esta aproximación final de los PR hacia la nave nodriza.

Todo funciona en base a un sencillo esquema de colores, que indica la posibilidad de ser atacados y la virulencia de dichos ataques.

Casillas verdes: representan el punto de inicio. Lanza 1d6. Si obtienes un 1, serán atacados por una nave enemiga.

Casillas azul-cielo: Lanza 1d6. Si obtienes un 1 o 2, serán atacados por una nave enemiga.

Casillas azul-marino: Lanza 1d6. Si obtienes un 1 o 2, serán atacados por una nave enemiga. Si obtienes un 3, serán atacados por las defensas de la nave nodriza.

Casillas rojas: Lanza 1d6. Si obtienes un 1 o 2, serán atacados por una nave enemiga. Si obtienes un 3, 4 o 5, serán atacados por las defensas de la nave nodriza.

Mecánica del juego:

Se procede siempre de la misma manera. El juego comienza ubicando un marcador que haga las veces de la nave de los PR en una de las dos casillas verdes (es indiferente, pueden elegirlo los jugadores). El marcador puede ser un simple dado, un cacahuete o un anillo... ¡improvisa un poco!

Es importante tener en cuenta que la nave de nuestros PR tiene 6 Puntos de Estructura, sea del tipo que sea.

Una vez ubicada la nave, comienza la primera ronda. Cada ronda sigue los mismos pasos:

1. Acoso: Lanza 1D6 y consulta lo que puede ocurrir en la casilla actual donde están los PR. Si se indica un ataque por parte de una nave enemiga, lanza 1d6. Un 1

o 2 indica que se trata de una nave Chack, mientras que un 3, 4, 5 o 6 que se trata de una nave amévida. Sonoko debe realizar una **TI de Pilotar para esquivar el ataque**. Si no lo consigue, la nave recibe 1 punto de Daño en el caso de que haya sido producido por una nave Chack, o 2 si se trataba de una nave amévida. Estos puntos se restan de los Puntos de Estructura de la nave de los PR. Si se indica un ataque por parte de la nave nodriza, Sonoko deberá hacer una tirada de Pilotar con 1 Dado Funesto adicional, ya que la nave nodriza es mucho más precisa en sus ataques. Por suerte para los PR la nave nodriza dedica gran parte de su energía a la defensa, estableciendo escudos de energía, y no al ataque y además no es una nave militar. Ser impactados por sus defensas significa perder 2 puntos de estructura. Además, si este ataque impacta, desplaza a la nave un nivel hacia atrás, o sea, hasta la casilla adyacente de otro color más cercana.

2. Movimiento: Cada ronda, los PR pueden desplazarse de una casilla a otra. Deben hacerlo según indican las líneas, lo que significa que no está permitido moverse entre dos círculos que no estén conectados directamente. Moverse entre círculos del mismo color no requiere tirada de Pilotar, pero sí lo requiere hacerlo entre círculos de colores diferentes, ya que esto simboliza traspasar una nueva barrera de combate enemigo. Fallar la tirada de Pilotaje significa que la nave de los PR no puede avanzar, aunque sí pueden desplazarse a una casilla del mismo color. Si la nave no avanza, deberá enfrentarse de nuevo al mismo ataque que hayan indicado los dados anteriormente. O sea, la nave sufrirá dos Acosos en la misma Ronda. Si los dados no indicaron un ataque durante la fase de Acoso, no ocurre nada.

3. La ronda vuelve a comenzar, a menos que los PR se encuentren en una casilla adyacente a las entradas de la nave (uno de los círculos que hay dentro de la nave), en cuyo caso consulta el punto 4.

4. La entrada definitiva a la nave supone una tirada especial de Pilotar con 2 Dados Funestos adicionales. Las medidas de protección en la entrada de los hangares son automáticas, pero muy eficaces. Aterrizar sin permiso supone atravesar barreras electromagnéticas y rayos eléctricos a cascoporro.

DENTRO DE LA NAVE NODRIZA

Entren por el hangar que entren, se encuentran con una estampa bastante similar: confusión y nervios. Las Amébidas preparan nuevas naves para entrar en combate, mientras otras, maltrechas, reciben atenciones por parte de Amébidas técnicas. Un equipo médico itinerante atiende a las Amébidas heridas.

Solicita entonces una **TI de PER**; todos los PR que la superen observarán algo inquietante: en un rincón del hangar hay una nave vulviánida, una preciosidad oscura, algo más pequeña que Gamelia... posiblemente deduzcan que pertenece a Vidahary. Si no es así, no sueltes prenda. ¿Habrá sido capaz Vidahary de aliarse con la Reina Amébida o el Príncipe Chack?... pronto lo descubrirán.

Si son algo cuidadosas pueden moverse hasta el interior de la nave, mediante tiradas de AST o AGI (lo que elija cada PR). Esta tirada puede acentuarse con los Acentos «Escabullirse» y «Pasar Desapercibida». Y ten en cuenta el Acento negativo de Midori, «Atraer las Miradas», que la pondrá en un aprieto al menos que se disfrace de algo menos vistoso. Para desgracia de los PR, las

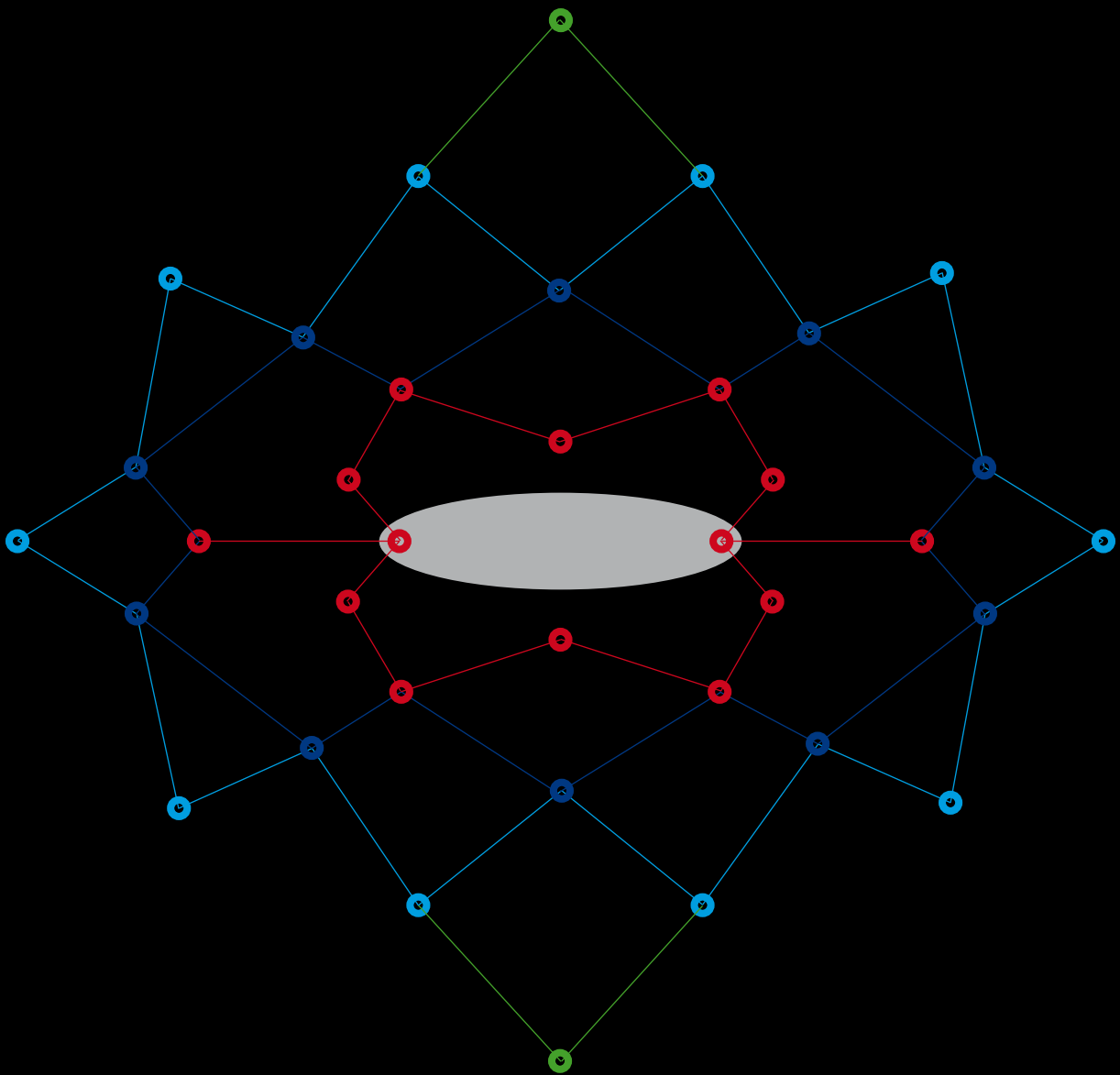
Amébidas no utilizan apenas indumentaria y van por ahí en pelota picada.

Los PR se encuentran en una nave enorme, inconmensurable, titánica... en fin, muy grande. Los pasillos, dependencias y personajes con los que pueden cruzarse son inagotables. Pero no te asustes, esto no es el Risk. con que tengas las siguientes bases generales podrás rellenar los espacios narrativos y avanzar hacia el clímax de la historia.

Lo importante es que los PR persigan objetivos concretos mientras avanzan por la nave. Está claro que quieren llegar hasta la Reina Amébida, pero también es muy probable que intenten buscar primero a Pochu-Kun o a Vidahary. Según sus decisiones, puedes ir dando ciertas indicaciones que les permitan moverse hacia lo que buscan. Eso sin contar que pueden asaltar a una amébida cualquiera y obligarla a indicarles el camino hacia la zona que buscan.

La manera más cómoda de desplazarse entre sectores de la nave es utilizando el "nivel inferior" que básicamente es un entramado de pasillos y rampas que comunican toda la nave desde abajo. Al final de cada rampa hay una pantalla táctil con un diagrama de la nave. Tocando la zona a la que se desea llegar se activa un haz lumínico que guía al caminante por el laberinto, para hacerle llegar de la manera más rápida. Las rampas de acceso a la sala de turbinas, la sala Zénit-zona de pilotaje y las dependencias de la reina requieren autenticación eléctrica.

El nivel inferior es un caos y está repleto de Amébidas (técnicas, pilotos, civiles...) que van de acá para allá para cumplir sus órdenes.



También se puede caminar normalmente entre dependencias por el nivel superior, pero se tarda mucho más porque hay que ir pasando por los lugares uno a uno.

Cada una de las siguientes zonas descritas tiene su propia tabla de posibles encuentros aleatorios, que solo se producen cuando nuestros PR fallan una de sus tiradas de Sigilo. Deberás tener en cuenta la situación de los PR y si van acompañados de Caligrafistas marciales para adecuar cada encuentro, aumenta o disminuye el número y peligrosidad de los oponentes según tu grupo de juego se esté enfrentando a este episodio final. Las HPS de los secundarios están recopiladas en la página 32.

Interminables pasillos

El suelo tiene un fulgor azulado y parece de hielo, lo que resulta muy adecuado para el desplazamiento amébido pero dificultoso para unos pies con botas, o los estupendos tacones de Midori. Si van despacio no es necesaria ninguna tirada, pero si corren o hacen movimientos bruscos, cualquier acción física se ve penalizada con un Dado Funesto adicional. El techo es completamente negro, aunque de vez en cuando muestra (como los televisores) algunas rayas de interferencias. Deberían estar viendo la batalla que está dando lugar fuera, pero la Reina ha dado órdenes de que se apaguen los monitores para no mermar el ánimo de las Amébidas que hay en la nave.

Las paredes son cromadas y apenas tienen rasgos distintivos. Solo los sensores táctiles-eléctricos permiten distinguir la ubicación de la puertas. Como la nave se encuentra en estado de alarma, las puertas comunes se abren ante la presencia de cualquiera. Esto no ocurre en las celdas ni en las dependencias de la Reina, donde está cautivo el Príncipe Chack.

En estas zonas debes solicitar, de vez en cuando, la anunciada tirada de AGI o AST (lo que prefiera cada PR), aplicando los Acentos convenientes. Si la superan pueden ir avanzando sin demasiados problemas. Si la fallan, serán descubiertos por uno de los siguientes grupos de Amébidas (lanza 1d6):

1-3: Dos técnicas Amébidas despistadas

4-5: Tres técnicas Amébidas mosqueadas

6 – Tres técnicas Amébidas y una amébida soldado que las escolta

Áreas comunes

Nos encontramos con un conjunto de salas de reuniones, comedores, zonas de ocio, tiendas, parlamentos, etc... toda la vida social de la nave gira en torno a esta zona, pero en estos momentos está poco transitada porque la mayoría de las Amébidas están en la batalla o en sus dependencias civiles.

1-3: Dos Amébidas soldado

4-5: Tres técnicas Amébidas

6 – Dos técnicas Amébidas y dos amébida soldado que están discutiendo

Dependencias Civiles

Esta nave nodriza no es una nave de batalla sino un enorme crucero repleto de comodidades para pasar de largo tiempo en el espacio. Las dependencias civiles son los “hogares” de todas aquellas Amébidas que viajan en la nave, bien porque tienen un trabajo que cumplir

o porque son fieles a la Reina. Se asemeja a un enorme hotel con todo tipo de servicios donde cada amébida o grupo de Amébidas tiene su habitación y zona de aseo.

Caserna militar

La nave destina esta parte al personal militar que siempre acompaña a la Reina. Aquí viven las militares y también están las zonas de entrenamiento, las armerías y la prisión donde tienen retenida a Vidahary y a Pochu-Kun. No es necesario decir que es una zona mejor vigilada, aunque en la confusión de la batalla han quedado pocas Amébidas para hacer guardia, y además están bastante nerviosas.

1: Dos técnicas Amébidas despistadas

2: Tres técnicas Amébidas mosqueadas

3: Tres técnicas Amébidas y una amébida soldado que las escolta

4: 5 Amébidas soldado

5: 5 Amébidas soldado escoltando a un Ángel de la Muerte amébido

6: 3 Ángeles de la Muerte amébidos

Almacenes

Aunque normalmente almacena todo lo necesario para el mantenimiento de la nave y sus ocupantes, ahora está fuertemente vigilado por varios grupos de Amébidas, pues contiene gran cantidad de "material



destrutivo” en forma de baterías energéticas. El uso de este material es algo que nos reservamos, para explicártelo en su momento.

Área Técnica

Un complejo de talleres donde Amébidas técnicas (militares y civiles) desarrollan todo lo necesario para el buen funcionamiento de la nave, las naves auxiliares, etc...

Turbinas Estelares y Condensador

De manera similar a como las vulvis destilan la energía ETrina, las Amébidas son capaces de aprovechar los flujos eléctricos del cosmos para conseguir la energía que mueve sus naves. Tienen un aspecto bastante amenazador y emiten ruidos terribles. Por suerte la sala está insonorizada.

Áreas de la Reina

La Reina tiene su propio palacio en la nave, un conjunto de dependencias para su disfrute, incluida su sala de meditación donde todos los estímulos sensoriales quedan anulados. El Príncipe Chack está confinado en uno de los grandes salones, bajo llave y vigilado por varias Amébidas militares. Junto al Príncipe hay varios consejeros y sacerdotes Chack que comienzan a lamentar haber seguido a su Príncipe hasta aquí.

VIDAHARY

Cuando nuestros PR llevan unos minutos en la nave, y tras el primer (o primeros) encuentros, aquel con mayor puntuación en EMP siente una voz en su cabeza. Reconoce de inmediato el áspero tono de Vidahary:

—*Estoy conectando nuestros pensamientos. No te asustes. Debéis ayudarme. Me tienen presa en la prisión de*

la zona militar. Tenemos que colaborar y detener a esa maldita Reina Amébida.

Si las chicas no se muestran muy colaboradoras, Vidahary utiliza recursos más viles:

—*Supongo que ya sabéis que vuestro miserable Kun está encerrado en la misma celda que yo. No creo que os apetezca que él pague vuestra falta de colaboración, ¿verdad? No dudaré en acabar con él si no venís a rescatarme de inmediato, ¿me entiendes?.*

Vaya con Vidahary... muy oportuna. Pero a fin de cuentas es una buena noticia (siempre y cuando no se trate de un farol) porque así podrán rescatar a Pochu.

Utilizando las posibilidades de encuentro que te hemos ofrecido más arriba, plantéales un avance entretenido hasta las dependencias militares. Si ya les has dado caña con más de un encuentro, no abuses. Deja que avancen hasta la zona militar y una vez allí realiza el encuentro correspondiente si fallan su tirada.

La zona de celdas apenas está vigilada porque ahora es el menor de los problemas. Varias jaulas con barrotes electrificados permiten que los presos estén a la vista y, efectivamente, en una de las celdas están Vidahary y Pochu-Kun.

Vidahary está dispuesta a olvidar sus órdenes si la ayudan a escapar. Y si eso no es suficiente, les exigirá colaboración amenazando con matar a Pochu-Kun. Curiosamente parecerá mostrar un gran respeto hacia Midori.

—*Mi lealtad siempre ha sido para la Emperatriz pero quizás nunca debimos dejar que ocurriese lo que ocurrió. Os ofrezco mi lealtad, mi Soberana (dirigiéndose a Midori). Mi vida queda a vuestra merced. Sólo os pido que no me dejéis morir aquí. Puedo ser más útil a vuestro lado, junto a vuestra causa.*

Vidahary está pensando en voz alta, nunca creyó que las chicas llegarían a la nave nodriza y ahora está improvisando. Tiene miedo de la Reina Amébida y eso turba un poco su razón. Si Sonoko mira el Tapiz de Realidad observará vetas confusas, negras y también rojas. No es tan sencillo valorar si eso significa que miente...

Vidahary sólo se dejará ayudar si Midori accede a aceptar su lealtad. Si las cosas se ponen feas es muy capaz de acabar con Pochu...

Vidahary puede revelar algunas cosas importantes, como la confirmación de que la madre de Midori, Layla, debería haber sido la legítima Emperatriz, pero la actual Emperatriz Elisia conspiró, revelando a las Hermanas Ardientes ciertas verdades muy comprometidas, como que Layla se relacionaba con los proscritos Hombres Libres y que si ascendía al trono quizá trataría de beneficiarlos y de imponer el respeto hacia los machos. Se trazó un plan de acción para derrocar a la nueva Emperatriz y funcionó. Consiguieron que la opinión pública creyera que la Emperatriz había enfermado, e incluso se ofició un falso entierro. En realidad Layla desapareció de la noche a la mañana y nunca se ha sabido más de ella. Las Hermanas Ardientes creen que algún hombre libre la ayudó a escapar de Medizia.

Allí acabó la historia de la Emperatriz Layla, o casi... con los años se descubrió que había tenido una hija... ¡con un hombre libre!, y que la había camuflado en la corte. Los investigadores lograron averiguar tras unos meses que la única cortesana que no podía justificar su línea de descendencia era nuestra Midori. Pero en lugar de ejecutarla, la nueva Emperatriz decidió criarla como una fiel cortesana más, guardando un as en la manga por si a su madre se le ocurría amenazar al trono alguna vez.

Poco antes del descubrimiento de Naraku sobre el pésimo futuro genético de las vulviánidas, las Hermanas Ardientes descubrieron el paradero de Layla en una colonia secreta de los Hombres Libres. Midori ya no era útil como moneda de cambio, pero se había convertido en una diplomática muy apreciada y conocida. Por si fuera poco, Naraku anunció el fatal descubrimiento genético y lo puso todo patas arriba. En una reunión con las Hermanas Ardientes se decidió proponer la misión espacial de nuestras PR, para matar varios pájaros de un tiro. Por un lado acabarían con Midori, pero al hacerlo en una galaxia lejana nadie lo asociaría con la maldad de la Emperatriz sino con el infortunio de una arriesgada misión.

Por otro lado también acabarían con Naraku, la maldita portadora de malas noticias, que se había tomado "demasiadas molestias" en pensar un buen futuro para su raza. Sonoko fue la candidata ideal para el puesto de capitana. Provenía de una familia casi extinguida, un culto de sacerdotisas que se negaban a reconocer la mediación de la familia Urbina entre la Gran Llama y las Hembras. Las Hermanas Ardientes siempre han tenido la misión, desde hace siglos, de acabar con esas Tejedoras de la Realidad, por ser consideradas un culto herético y ofensivo al Imperio. Vidahary asegurará que

ella nunca ha matado a ninguna de estas sacerdotisas. Es más, ella misma proviene de un culto similar que está extinguido y de la cual es la única heredera. Cree en los dones que la Gran Llama puede otorgar a ciertas Hembras y posee algunos de ellos, aunque se ha cuidado de no revelarlos ante la Emperatriz.

En cuanto a Ichigo, ya comentó la verdad, debía ser la discípula de Vidahary y su prueba era matar a Midori. Vidahary tenía previsto traerla de vuelta a Vulvia para que no corriera la suerte de sus compañeras de misión.

Bueno, toda esa información pone muchas piezas del puzzle en su sitio, ¿verdad?. Ahora es el momento de tomar una decisión sobre Vidahary. ¿La liberan? ¿aceptan su recién descubierta lealtad? ¿le piden ayuda para acabar con la amenaza amévida? ¿la dejan marchar? Sea como sea, el tiempo de las palabras se acaba y deben seguir su camino hacia el objetivo final, la sala Zénit y la reina Amévida. Puedes consultar la HPS de Vidahary en la página [36](#).

ZÉNIT

Nuestros Protagonistas lo han conseguido. Están ante la Reina. Esta sala es el corazón de la nave. Tiene una estructura ovoide y está muy despejada, quedando los elementos de navegación y la zona de pilotaje en el perímetro exterior, tras unos cristales. Al igual que en el resto de la nave, el suelo parece una placa gélida de hielo, que desprende un vaho helado. El techo es una espectacular cúpula a través de la cual se observa el cosmos, ahora teñido por las luces intermitentes de la batalla espacial.

Sorprende que el trono de la Reina, una especie de enorme estalagmita que surge del suelo, esté en mitad

de un espacio totalmente vacío, casi tan grande como varios campos de fútbol. Según se aproximen a la Reina tendrán la sensación de perder de vista el perímetro de la sala, quedando sólo un conjunto de luces en la distancia. Las pilotos se sorprenderán ante la llegada de nuestros PR (a no ser que no hayan sido muy sutiles en la infiltración y ya les hayan detectado) y sacarán sus pistolas de energía, esperando órdenes de su Reina, la cual se tomará un tiempo antes de ordenar que no disparen: ella desea encargarse personalmente del asunto.

La Reina estaba totalmente concentrada en la batalla y en el movimiento de las lentes, así que seguramente estará aturdida ante la llegada de las chicas y eso se notará en su actitud, pero según se acercan las chicas su aturdimiento dará paso a una actitud altiva y contenida. Su odio podrá palpase en el aire, aunque el único signo de su nerviosismo será el movimiento de sus dedos y el palpar de una vena en su sien... al menos al principio.

A los pies de la Reina están sus dos guerreras personales, que apuntan con sus potenciadores eléctricos a los Protas, según se acercan. A esta distancia cualquiera de las chicas puede darse cuenta, previa tirada secreta de PER, que el trono-estalagmita es en realidad un pedazo roto de la gran escultura de hielo que mandó construir el Rey Amévido en la plaza de la ciudad, antes de todo el follón. La Reina permanece sentada sobre lo que representa la espalda de su marido, y todas las cabezas de nuestras chicas han sido cortadas. Mal rollito.

La Reina observa a las chicas en silencio, fulminándolas con la mirada y luego deja ir una sonrisa que puede helar la sangre (Tirada de VOL para sobreponerse a esta velada amenaza o perder un punto de Ánimo). La

sonrisa se convertirá en una carcajada, justo en el momento que el brillo del suelo, hasta ahora pálido, se tornará rojo sangre, hasta el punto que los PR creerán estar en el mismo infierno.

—*Vosotras, sucias zorras galácticas, ¿de veras creáis que quedaríais impunes después de lo que hicisteis en mi reino? Malditos machos que sólo piensan con la p... ellos son los culpables de todo y me he encargado de que quede muy claro...*

En ese momento la Reina se alzaría y dejará ver que dentro del hielo que le sirve de respaldo al trono está la cabeza del Rey Amébido, cercenada y con una patética expresión de sorpresa. Con un rápido gesto, la reina preparará hacia arriba por el alto trono, quedando a tres o cuatro metros de altura sobre el suelo.

—*Pero una vez que hemos regañado a los niños, nos quedaba una cosa muy importante por hacer... destruir la fuente de su corrupción... No ha sido difícil seguimos. Estáis tan salidas que mis percepciones extrasensoriales me indicaban vuestra posición una y otra vez. Cerdas infieles... atrapasteis a mi marido con vuestra lascivia ¡y lo váis a pagar con muchísimo sufrimiento! No quedará en pie ni una sola cosa que tenga que ver con vosotras... ¡Morid!... ¡¡Morid ante mis ojos!!*

Justo en ese momento, las dos Ángeles de la Muerte que la protegen en la sala Zénit se lanzan a por las PR. Según vaya cayendo sus guerreras, la Reina las asumirá en metamorfosis, preparándose para encararse directamente a nuestros PR. Su tamaño aumentará, así como la longitud de sus brazos, el azul oscuro de su piel y su cara de mala leche. No pretende matar aún a ninguna



vulvi... quiere enseñarles algo antes de que mueran. Consulta las diferentes HPS de la Reina Amévida, según su estado de transformación, en la página 37.

THE FINAL COUNTDOWN

Una de las preocupaciones de nuestros PR será, lógicamente, detener el proceso que puede destruir la Tierra. Para cuando nuestras chicas se acerquen a la nave nodriza (una hora antes del final, más o menos), el rayo ya comienza a cobrar forma ante las primeras lentes y sólo queda que las dos últimas adquieran la posición exacta. En el momento de llegar al centro de la nave, la sala Zénit, deberían poder ver como sólo queda una lente para acabar el proceso (¡presión! ¡presión!).

El sistema de lentes ha sido programado y no necesita que nadie lo maneje, pero dos Amévidas lo controlan para que no falle nada. Las demás están demasiado ocupadas haciendo de soporte a la batalla. Si quieren detener el proceso de las lentes deberán deshacerse de estas dos Amévidas y trastear los paneles, tratando de detener el proceso. Hacerlo sin los conocimientos suficientes puede resultar casi imposible, y más en este escenario de tensión. Será necesaria una Tirada de INT con dos Dados Funestos adicionales y deben acumular 4 éxitos. Cada tirada supone cinco minutos. Por suerte Sonoko puede recurrir al Tapiz de la Realidad para crear una disfunción, pero claro, esto es algo que debe proponer ella.

Si no desactivan rápidamente las lentes podrán ver cómo la última lente comienza a emitir un delgado haz que todavía no está orientado del todo hacia la Tierra y que primero impacta sobre la cara oculta de la luna,

creando una incandescente línea de devastación sobre su superficie... da mucho yuyu, de verdad.

Si alguna de las chicas se está molestando en evitar el desastre permítele realizar las tiradas... si la cosa no sale bien no debes sufrir mucho porque el proceso no acabará...

SALTO HIPERCÓSMICO

Cuando la Reina comience a estar perjudicada gritará una orden a sus pilotos:

—*¡Realizad el salto, ejecutad el plan final!*

Las voces de las Amévidas piloto mostrarán nerviosismo:

—*Mi señora, eso desviará toda la energía temporalmente a los propulsores y el cerebro navegador. ¡Los cálculos aún no han sido precisados! Necesitamos más tiempo. Es muy arriesgado.*

La Reina lanzará un grito de furia que hará resquebrajar el hielo del lugar.

—*HE ORDENADO EJECUTAR EL PLAN FINAL...
¡¡AHORA!!*

Instantes después toda la nave nodriza sufrirá una tremenda sacudida y la batalla que se estaba librando en el cosmos desaparecerá, siendo reemplazada por haces de luz brillantes, similares a los que salen en una de esas fotografías de ciudades al anochecer, con las luces de los coches alargándose ante la exposición. No hace falta ser muy listo para averiguar que son las estrellas que pasan a toda velocidad ante los ojos de los presentes.

El interior de la nave quedará en gravedad cero. El momento se volverá realmente irreal, ralentizado, extraño. Solo quedarán activos los sistemas vitales de la nave. El suelo pasará a tener un brillo azul-pálido, quedando todo en semioscuridad y silencio.

Nuestros PR seguramente pedirán una explicación de los que está pasando y la Reina estará gustosa de darla:

—Miserables ninfómanas... mis técnicas lograron extraer la suficiente información de vuestra nave para averiguar los datos de vuestro planeta de origen. Sí, era la sorpresa final para vosotras, bragas húmedas. Me habéis dejado sin dignidad y sin marido... no me queda más que el gozo de destruir vuestra miserable civilización.

En los almacenes de esta nave nodriza hay suficiente material destructivo para que Vulvia quede reducida a cenizas cuando impactemos contra ella... Vosotras escribisteis un interesante comienzo a esta historia, ¡¡pero yo me encargaré de que el final sea auténticamente memorable!!.

EL PRÍNCIPE CHACK Y SU SACRIFICIO DE AMOR

Por si no te había dado cuenta, el Príncipe Chack está realmente enamorado de Naraku. Puede que sea porque sinceramente cree que es la elegida de sus profecías, o simplemente porque el contacto cálido de su entrepierna le volvió loco, pero la verdad es que sufre como nadie por todo esto. Cuando nuestro PR han llegado a la nave, el Príncipe está retenido en las dependencias de la Reina, no demasiado lejos de la sala Zenit. Sus súbditos y consejeros le contemplan mientras va de un lado al otro de la habitación, intentando buscar una solución.

Y será durante el combate de nuestros PR con la reina cuando tomará La Decisión.

Justo en el momento en que iba a solicitar que le llevaran ante la Reina Amébida para parlamentar, la nave comienza a realizar el salto hipercósmico y todos los bloques de la nave quedan inutilizados, así que avanza por su propio pie hasta la sala Zenit, donde advierte lo que está ocurriendo.

La visión de Naraku le hará dudar unos instantes, pero finalmente encontrara la resolución suficiente para dar el paso. Se acercará a la Reina Amébida (que ahora es una Reina bastante azul, para su sorpresa) y con los ojos brillantes dirá:

—Igual que las nebulosas nublan a veces el brillo de los soles, confundiendo nuestros sentidos, yo estaba confundido. Ella (señalando a Naraku) no es la Reina Azul de la que hablan las profecías de mi pueblo, por mucho que mi exaltado corazón me haga creer que sí. Su cálida piel me condenó, pero a la vez me ha revelado la verdad. Los corazones amantes deben latir al unisono, deben tener la misma temperatura. Las oquedades y los intersticios del amor deben rellenarse según las pautas de lo natural... Reina Amébida... tú eres mi reina, y tu propia historia triste es parte de esta melodía destinada a reunirnos. Yo nunca tuve a mi reina, tú perdiste a tu rey... el camino se muestra ahora claro y definido, dispuesto a ser transitado por nuestra pasión. Todos mis tentáculos sólo sirven para abrazarte; mis dos ojos sólo sirven para contemplarte; mis pinzas para aferrarte y mi pequeña boca para besar tu boca...

Tras esto, el Príncipe comenzará a acercarse lentamente a la Reina, la cual le mirará ciertamente afectada por su discurso. Sus ojos se tornarán brillantes, revelando una emoción contenida y justo en el momento del beso la nave acabará el hipersalto y Vulvia aparecerá sobre las cabezas de los presentes, en toda su majestuosidad. La gravedad retornará poco a poco, poniendo al Príncipe y a la Reina de nuevo en el suelo. Ambos se mirarán impresionados y abrazados y luego contemplarán juntos el planeta Vulvia, al cual la nave nodriza se está aproximando.

—*Nosotros tenemos nuestra propia historia que escribir, mi Reina. Cambia el rumbo.*

Una asustada amévida piloto se acercará a la escena y preguntará a su señora si deben continuar con el plan final. La Reina volverá a mirar a Vulvia y luego al Príncipe. Le besará con una pasión ardiente, mientras le abraza con fuerza... con fuerza... con tanta fuerza que los brazos de la Reina comienzan a hundirse poco a poco en las flácidas carnes del Príncipe. Ante los atónitos ojos de los presentes, el Príncipe comenzará a desinflarse como si hubiese perdido su líquidos corporales... La Reina se girará en ese momento hacia la piloto, con un rostro desencajado de ira, mientras su propio cuerpo comienza a ganar volumen y pequeños tentáculos brotan lentamente a todas partes de su abdomen.

—*¡¡¡Como vea alguien tocar ni un puto botón del panel de mandos, yo misma me encargaré de que su muerte sea dolorosa y terrible, en lugar de la muerte rápida y fulminante que nos espera al impactar. Si no quieres quedarte coje una maldita nave de cobarde y desaparece, pero esta nave impactará contra Vulvia y nada la deten... DRR... DRRGGG... DDDRRRRGGGHHHHHAAAAA!!!*

Ante la mirada de los presentes, la Reina dará el último paso en su terrible metamorfosis, transformándose en un ser grande y grotesco, azul, verde y grisáceo, donde ya no queda un atisbo de feminidad. La masa amorfa sigue conservando algo parecido a unos ojos grandes e iracundos, pero por lo demás pierde sentido y se muestra como una especie de anguila deforme que se mueve gracias a los tentáculos. Descargas eléctricas crepitan por toda su superficie y varias pinzas chisporroteantes brotan de su espalda, amenazando a todos lo que están cerca... Consulta la HPS de **Eso** en la página 41.

DETENER EL DESASTRE (AGAIN)

Es lo malo de haber leído tantos cómics de Ci-Fi y de haber visto y jugado a tantos videojuegos de género... no podíamos conformarnos con un final de chim-pom... tenía que haber un requeteclímax y es éste.

La Reina (a partir de ahora la llamaremos Eso) centrará todos sus esfuerzos en destruir a las chicas y hará todo lo necesario para conseguirlo, persiguiéndolas por toda la nave, si hace falta.

Detener el impacto de la nave contra Vulvia es ahora el objetivo preferente, así que deberán reaccionar de prisa y mientras una parte de nuestras PR distraen a Eso, Sonoko debería centrarse en pensar en algo.

Las Amévidas de la nave nodriza mostrarán básicamente dos actitudes diferentes, a partir de ahora: las que son fieles a la Reina y se quedarán en sus puestos (las menos) y las demás, que no acaban de creerse que la Reina haya sido capaz de llevar a cabo el Plan Final y que corren como posesas intentando salvar el pellejo. No hay suficientes naves para todas, así que pronto cundirá el pánico.

Detener la nave requiere primero desactivar el Plan Final, lo cual requiere sentarse ante el cuadro de mandos principal, un cuadro totalmente desconocido para cualquiera que no sea una piloto amévida de alto Rango. Antes de que Sonoko (u otra valiente PR) intente nada, realiza una tirada secreta de AST y si tiene éxito coméntale:

1. Entre la nave y Vulvia, y si se desvían un poco, hay un campo de asteroides, último vestigio de una antigua luna que gravitaba alrededor del planeta. Si no son capaces de detener la nave pero creen que sí pueden desviarla un poco podrían impactar intencionadamente sobre la zona. Para desviar la nave se requiere:

- » Los conocimientos de Sonoko sobre el Tejido de la Realidad. Primero debería superar una Tirada de EMP para detectar las hebras de energía cósmica que le serán de utilidad (azules, rojas y grises. Si quieres ser un poco malo, deja que sea el jugador el que intente adivinar la combinación necesaria) Una vez las tenga, tiradas de DES para trenzarlas y conseguir el efecto deseado. Esto último se convierte en un auténtico reto donde debe acumular siete éxitos. Cada tirada significa un minuto de concentración. La nave impactará sobre Vulvia en 10 minutos.
- » O bien intentar utilizar los mandos ordinarios de la nave. Primero hay que eliminar el bloqueo que ha propiciado el Plan Final (Tirada de INT + Pilotar con un Dado Funesto Adicional) y luego utilizar los complejos controles de dirección de la nave nodriza. En realidad se necesita un piloto para cada propulsor (tiene un propulsor primario, que puede controlarse desde el cuadro de mandos principal y cuatro propulsores secundarios que se manejan cada uno desde un panel de manos menor), teniendo en cuenta que

ya estarán bastante entretenidas con la Reina es posible que esto sea difícil de conseguir (a menos que Midori utilice su diplomacia para convencer a algunas Amévidas de que las ayuden a evitar el desastre). Como ves hay muchas posibilidades.

- » En realidad basta con utilizar uno de los propulsores secundarios en combinación con el principal, para desviar la nave, pero el control será muy tosco e impredecible.
- » Eso supone, claro está, un plan de escape para salvar el pellejo después. Pueden recurrir a la nave de los Chacks que está en el hangar principal (convenciendo a los consejeros Chack que acompañaban al Príncipe), o incluso utilizar la pequeña nave de Vidahary, que está en los Hangares auxiliares. Si han venido en una nave amévida que no cuenten con ella porque ya la habrán utilizado otras Amévidas para escapar. Si han venido con Gamelia también pueden utilizarla para escapar, porque ninguna amévida sabe utilizarla.

2. Pueden decidir dejar la nave a la deriva, desviándola lo suficiente de su trayectoria para que no impacte contra Vulvia. Las tiradas son iguales a las del punto anterior, pero en este caso deberán acabar con la Reina, cosa muy complicada, teniendo en cuenta que sus nuevos parámetros son los del cuadro adjunto. Si son listos recordarán lo que ha dicho la Reina sobre el "material destructivo" que lleva la nave. Cualquier amévida bajo presión explicará que está en el almacén, en forma de baterías destructivas. Una de las baterías (hay cientos de miles) sería suficiente para destruir a la Reina. Piensa a lo grande, que aquí los efectos especiales son baratos.

Y TRAS EL CLÍMAX...

Bueno, bueno, bueno... un final movidito, ¿eh?... pero no es cuestión de cortar la historia así por lo sano, justo

cuando ya están seguras de que han salvado a Vulvia. Deja que disfruten de la victoria y que comiencen a pensar en lo que va a pasar con el planeta Vulvia de fondo, como expectativa de los grandes cambios que se intuyen a partir de ahora.

Kentaro está muy lejos de casa, a millones de años luz y la tecnología Vulviánida no ha llegado a desarrollar algo parecido al salto hipercósmico, así que se puede ir olvidando de volver mañana para cenar. Son necesarios varios años de hibernación para que una nave vulviánida le retorne a la Tierra. Es inevitable que tras el subidón venga la nostalgia por lo que acaba de perder (Aya, Yaya Sake, sus padres... su futuro), pero las chicas deberían dejarle claro que le necesitan. Midori parece la heredera legítima del trono de Urbina y eso requiere una revolución para la cual las chicas necesitan toda la ayuda disponible. Y por si fuera poco, queda por descubrir si es cierto todo eso de los "machos libres" que habitan ocultos y resistiendo ante la tiranía de la Emperatriz. ¿Vivirá aún la madre de Midori? ¿Y su padre? ¿Quién es ese hombre que Naraku vio yacer con su madre durante su infancia? ¿Y Pochu? ¿De dónde le sacaron? ¿Sabrá llevarlas a su hogar de origen?... quedan muchos asuntos por resolver, asunto que auguran grandes cambios para la civilización Vulviánida... aunque eso ya pertenece a la Segunda Temporada de Vulviánidas.

EPÍLOGO

Parece que Vidahary se ha cambiado de bando al ser rescatada por nuestros PR, de una muerte segura. Nadie se ha arriesgado jamás por ella y será un hecho que la impactará mucho, mostrándose fiel a la auténtica Emperatriz desde este momento... o eso parece.



Cuando la nave nodriza amébida dio el salto hipercósmico, la batalla que estaba sucediendo tras la cara oculta de la luna quedó sumida en la confusión y las naves Amébidas comenzaron a retirarse. Las naves Chack se reorganizaron y tras una reunión entre los generales decidieron poner rumbo a casa, no sin antes destruir las lentes. Una de ellas, casi intacta, cayó sobre la cara oculta de la luna, quedando para siempre como un vestigio de la gran batalla.

La civilización Chack adoptó un nuevo rey y siguieron soñando con la llegada de su Reina Azul... al menos hasta el día en que un temblor hizo que la pintura azul que cubría la cabeza del relieve de la Reina Azul se desprendiera y revelara que no se trataba más que de un excremento de gaviota fosilizado. La Reina Azul era igual que el resto de los dibujos. Así que los Chacks se dejaron de historias proféticas y se centraron en aprovechar bien los momentos en lo que su hermafroditismo les permitía transformarse en hembras para disfrutar del sexo como locos y mantener la especie.

Una hermana del Rey Amébido acabó por adoptar la corona. Como gesto redentor por el calentón galáctico de su hermano, se cambiaron las leyes para que desde ese momento fueran las Reinas las que marcaran la línea de descendencia en el poder y que pudieran elegir a su rey. El planeta volvió a la normalidad, aunque algunas facciones secretas (masculinas) siguieron adorando a las Musas Malva, en templos ocultos donde se alzaron pedestales con los trozos de la columna que fue destruida.

Aya mira al cielo, ajena a la revolución que se ha formado en La Tierra. Todos los medios de comunicación hablan de lo ocurrido y los astrónomos no dejan de hacer llegar imágenes de los destellos tras la luna. La Tierra no volverá a ser la misma y ella tampoco. No sabe si tomó la decisión correcta al convencer a Kentaro para que ayudara a las chicas. Es evidente que han conseguido detener el desastre pero Aya no puede saber si sus amigos han perecido en el intento y eso la sumirá en una incertidumbre que la obligará a mirar cada noche hacia aquella extraña estrella malva que comenzó a brillar el mismo día en que nació Kentaro.

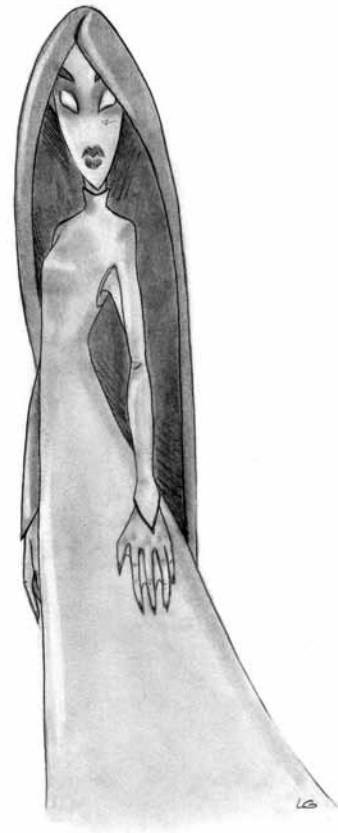
AMÉBIDAS

Escribir aquí algo que indique que está ficha es la común de las habilidades de todas las amébidas.

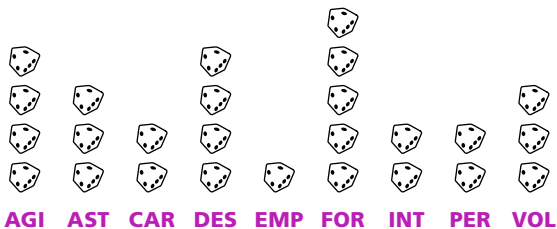
Puntos Energía Eléctrica: A nivel de juego todas las amébidas tienen 10 puntos de energía eléctrica. Pueden desprenderse de la misma lanzando rayos. Cada punto permite realizar una tirada de "Ataque de Rayos". Pueden recargar estos puntos a razón de 1 por cada turno que estén en contacto con una fuente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

Detectar Impulsos Eléctricos: Todos los seres vivos (al menos los que protagonizan nuestra serie) emiten impulsos eléctricos y las amébidas pueden detectarlos. Su percepción es tan notable que son capaces de "rastrear" impulsos eléctricos a distancias extraplanetarias. En el caso de la reina amébida, esta capacidad es casi cósmica. Y no solo pueden detectar impulsos, sino que pueden reconocer a qué criatura pertenecen siempre y cuando hayan tenido contacto anteriormente con ella. Por ejemplo, a las pocas horas de estar en la Tierra, las amébidas ya saben catalogar el tipo de impulso que define a un ser humano. Poco a poco aprenderán a distinguir entre el impulso que define a ambos sexos, edades o caracteres. Aunque esto suena muy complicado, a nivel de juego es tan sencillo como verlo.

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



AMÉBIDAS SOLDADO



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

Energía Eléctrica:           

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

AMÉBIDAS TÉCNICAS



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

Energía Eléctrica:          

Ataque de Rayos y Lanzador Eléctrico: Los lanzadores son cacharritos capaces de acumular puntos de energía eléctrica (hasta 3). Pese a su escasa capacidad, permiten una descarga más intensa y letal y que la que emiten las técnicas Amébidas, así que suele ser su primera opción de ataque si se encuentran en la necesidad de combatir.

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

AMÉBIDA CIVIL

Utiliza los mismos valores que en una Amébida Técnica, pero ten en cuenta que no utilizan armas (Lanzador Eléctrico) y que el daño producido por sus descargas (las que realizan a partir de su propio cuerpo) provocan un daño menor, según te explica la siguiente tabla:

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

ÁNGELES DE LA MUERTE

Vaya, encontrarse con una de estas sí que es mala suerte. Primero, porque no suelen abandonar las faldas de la Reina, y luego, porque si creías que una Soldado Amébida tenía mala leche, una de estas es para mear y no echar gota.

Los Ángeles de la Muerte son la guardia personal de la Reina. Se ocupan de su seguridad inmediata, allá donde esté. En su día fueron Amébidas Soldado que destacaron notablemente por sus habilidades o devoción enfermiza hacia su Reina; en muchas ocasiones son escogidas precisamente por ambas cosas.

Su físico destaca poderosamente ya que lucen un color oscuro, casi negro, y centenares de escarificaciones, que crean caprichosos dibujos sobre su piel. Por si fuera poco, lucen una especie de tocado, que parece confeccionado a partir de espinas de hielo, con refejos rojizos. Nunca llevan armas, limitándose a combatir con su propio cuerpo, pero en sus muñecas portan sendos potenciadores eléctricos, que aumentan considerablemente el daño de sus ataques.

ÁNGELES DE LA MUERTE



SAL



<i>Ataque de rayos</i>	+	+	□
<i>Combate sin armas</i>	+	+	□
<i>Detectar Impulsos Eléctricos</i>	+	□	□
<i>Tecnología</i>	+	□	□
<i>Deslizarse (por techos, paredes y huecos imposibles)</i>	+	+	□
<i>Irritables</i>	-	-	□

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

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

SAL	AGI	AST	CAR	DES	EMP	FOR	INT	PER	VOL
♥	<i>Hipnosis y Sugestión</i>								+ □ □
♥	<i>Arma (daga)</i>								+ □ □
♥	<i>Escaramuza</i>								+ □ □
♥	<i>Intimidar</i>								+ + □
♥	<i>Esquivar</i>								+ □ □
♥	<i>Egocéntrica</i>								- □ □



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

Hipnosis y Sugestión: Vidahary conserva parte de los poderes de las ancestrales mujeres de Vulvia. Aunque la manifestación de estos poderes está prohibida por la Emperatriz, ella puede usar sus dones impunemente. Con ellos puede inducir órdenes o provocar alucinaciones (visuales o sonoras) en sus adversarios. Requiere concentración y superar una tirada de VOL + este acento. Factores de distracción pueden alterar negativamente la posibilidad.

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

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

REINA AMÉBIDA

La Reina impone una imagen de severa autoridad y gobierna desde el miedo. Una larga túnica verdosa con refuerzos acorazados le dan un aspecto que recuerda a una alga. Su frente, similar a la de un tricerátops, está surcada de delgadas protuberancias similares a las que hay en los caparazones de las tortugas. Su piel es de un azul muy pálido, que se oscurece en los pliegues.

Heredera de un poderosos linaje amébido, la Reina sigue conservando la legendaria capacidad de metamorfosearse. Valiéndose de otro ser vivo (preferiblemente amébido) puede aumentar su capacidad corporal, su fuerza (y su capacidad de almacenar energía), convirtiéndose en un ser nuevo y terrible. Por ese motivo siempre la acompañan dos fieles guerreras Amébidas, elegidas para servir a la Reina en caso de esta necesidad. Estas guerreras lucharán de avanzadilla, pero cuando comiencen a debilitarse quedarán a merced de la reina, para su metamorfosis. Lo único que queda del ser asumido es un pellejo deshidratado.

Al principio del combate, la Reina está en su estado normal y se oculta en el trono dejando que sean sus dos Ángeles de la Muerte las que luchen por ella. Mientras esto ocurre, se dedica a lanzar amenazas a nuestras PR y a burlarse de ellas. Haz buen uso de su Acento Intimidar. No dejará que ninguna de sus guerreras muera a manos de las vulvis, antes de que eso ocurra usará sus capacidades de metamorfosearse y asimilará el cuerpo de la guerrera al suyo.

Tras asumir el cuerpo de la primera Ángel de la Muerte que fuera a morir, pasa a su segunda etapa y finalmente, tras asumir a su segunda y fiel guerrera, pasará a su

estadio final. Cada vez que absorba un cuerpo, recupera tanto los puntos de Energía Eléctrica que le quedarán a ese cuerpo como los puntos de Salud, que pasan a sumarse a los suyos propios. Tal como indicamos en la ficha, no hay límite a los puntos de Salud y Energía Eléctrica que la Reina Amébida puede llegar a acumular. Esto es un Final Boss, no esperarías menos ¿verdad?



REINA AMÉBIDA



	<i>Ataque de rayos</i>	+ □ □
SAL	<i>Intimidar</i>	+ + □
♥	<i>Detectar Impulsos Eléctricos</i>	+ + □
♥	<i>Diplomacia</i>	+ □ □
♥	<i>Deslizarse (por techos, paredes y huecos imposibles)</i>	+ + □
♥	<i>Irritables</i>	- □ □

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

Puntos Energía Eléctrica: Como el resto de Amébidas, con una puntuación inicial de 10

Detectar Impulsos Eléctricos: Como el resto de Amébidas, pero con un alcance cósmico.

Irritables: Igual que para el resto de Amébidas pero teniendo en cuenta que su penalizador por Irritable es solo -1.

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

REINA AMÉBIDA, tras asimilar a la primera Ángel de la Muerte.

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

SAL

AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

<i>Ataque de rayos</i>	+	+	■
<i>Intimidar</i>	+	+	■
<i>Detectar Impulsos Eléctricos</i>	+	+	■
<i>Diplomacia</i>	+	■	■
<i>Deslizarse (por techos, paredes y huecos imposibles)</i>	+	+	■
<i>Irritables</i>	-	■	■

Salud: Los que tuviera más los que le quedaran al cuerpo que acaba de asimilar.

Energía eléctrica: los puntos que le quedaran más los que tuviera disponibles el Ángel de la Muerte que acaba de absorber.



Detectar Impulsos Eléctricos: Como el resto de Amébidas, pero con un alcance cósmico.

Irritables: Igual que para el resto de Amébidas pero teniendo en cuenta que su penalizador por Irritable es solo -1.

NOTAS: Ver su ficha inicial, con los cambios en los puntos de Salud y Energía Eléctrica.

REINA AMÉBIDA, aspecto final tras asumir a la segunda Ángel de la Muerte.

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

SAL

AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

Ataque de rayos + +

Intimidar + +

Detectar Impulsos Eléctricos + +

Combate sin armas +

Deslizarse (por techos, paredes y huecos imposibles) +

Irritables -

Salud: Los que tuviera más los que le quedaran al cuerpo que acaba de asimilar.

Energía eléctrica: los puntos que le quedaran más los que tuviera disponibles el Ángel de la Muerte que acaba de absorber.



Detectar Impulsos Eléctricos: Como el resto de Amébitas, pero con un alcance cósmico.

Irritables: Igual que para el resto de Amébitas pero teniendo en cuenta que su penalizador por Irritable es solo -1.

NOTAS: Ver su ficha inicial, con los cambios en los puntos de Salud y Energía Eléctrica.



El Autómata

Juegos para Imaginar