

vulvianidas

HOT INVASION

Episodio 3 | *Raptus Interruptus*



“Vaya, vaya... nuestros destinos vuelven a cruzarse hermosas diosas. Ha llegado el momento de acabar lo que empezamos.”

Príncipe Chack

vulvianidas

Episodio 3

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

Corrección: Sara Guerrero

Dirección editorial: Jonathan Delgado y Jose Lomo

Diseño Gráfico: www.periferiaestudio.com

Maquetación: Jordi Llibre

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

Mapeados 3D: David Rojas



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

El Autómata

Contacto editorial: info@elautomata.org

elautomata.wordpress.com



vulviánidas

| | | | |
|--|-------------------------|---|-------------------------|
| Resumen del episodio anterior | pág. 05 | Me las piro, vampiro | pág. 23 |
| Pero... ¿Qué les pasa a estos Chack-Chack? | pág. 07 | • Plantas Primera a Cuarta..... | pág. 23 |
| • Enfermos de amor..... | pág. 08 | • Hachiro: ¿aliado o problema?..... | pág. 24 |
| • Perfiles Chack-chack..... | pág. 08 | • Planta Baja..... | pág. 25 |
| • Habilidades Chack-chack..... | pág. 09 | • Plantas Primera a Cuarta (mapa)..... | pág. 26 |
| • Tecnología Chack..... | pág. 11 | • Sótano..... | pág. 27 |
| • Idioma Chack..... | pág. 12 | • Planta Baja (mapa)..... | pág. 28 |
| • Allá donde fueres, haz lo que vieres..... | pág. 13 | • La caverna secreta del yate..... | pág. 29 |
| En situación | pág. 13 | • Sótano (mapa)..... | pág. 30 |
| • Ganchos para intentar nuevos raptos..... | pág. 13 | En helicóptero o en lancha, pero nos vamos de aquí | pág. 31 |
| • Segundo intento de rapto: En el bosque..... | pág. 13 | • Huir en helicóptero..... | pág. 31 |
| • Tercer intento de rapto: Si Mahoma no va a la montaña... .. | pág. 13 | • Mini-juego..... | pág. 33 |
| Atrapadas | pág. 15 | • A tener en cuenta antes de empezar... .. | pág. 34 |
| • ¿Qué están tramando estos pulpoides?..... | pág. 15 | • Desarrollo de la persecución..... | pág. 35 |
| Necesitamos un Plan | pág. 18 | • Vacaciones en el mar... .. | pág. 35 |
| • El Ático (mapa)..... | pág. 19 | • ¿Dónde diantres estabas?..... | pág. 37 |
| • Akagura, eres un cerdo, pero necesitamos tu ayuda..... | pág. 21 | • Notas finales..... | pág. 37 |

¿CÓMO USO ESTE JUEGO?

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

DESCARGAR LOS EPISODIOS ANTERIORES

Vulviánidas es un producto gratuito. Para descargar los episodios anteriores sigue las instrucciones en nuestro blog: <http://elautomata.wordpress.com/vulvianidas>

EN EPISODIOS ANTERIORES

Kentaro despertó en casa de su abuela Sake con la mente confusa por lo ocurrido la noche anterior. Sus padres le habían castigado a pasar el verano en [Takayama](#), con su abuela, a causa de sus malas notas. Todo apuntaba a que aquellas vacaciones iban a ser las más aburridas de su vida... hasta que **Ellas** llegaron. Unas chicas de piel malva cayeron del cielo en plena noche. Su curiosa nave se estrelló ante las narices de Kentaro, a escasos metros de la casa de la abuela. Un robot asesino con forma de sépia había destrozado los sistemas vitales de la nave, obligándola a realizar un aterrizaje de emergencia. Cumplida su misión de conseguir que Gamelia se estrellara, el robo-sépia intentó cazar a Kentaro en mitad del bosque y la persecución los llevó hasta las cercanías de un antiguo balneario, lugar en el que las Vulviánidas salvaron al muchacho de ser convertido en un nipón torrefacto.

¿Todo lo sucedido la noche anterior había sido real? Kentaro se levantó de su cama, dio un paseo por casa de Yaya Sake y luego se encaminó hacia el balneario. Mientras pensaba, o mejor dicho, alucinaba con sus recuerdos, Kentaro recibió una lluvia de pepitas de melón en toda la cara. Al mirar hacia arriba descubrió a una chica subida en la rama de un árbol, totalmente sonrojada. Disculpándose por su torpeza, la muchacha salió corriendo tan rápido que Kentaro apenas pudo seguirla; descubrió que era la nieta de una amiga de Yaya Sake. Su abuela, su amiga y la jovencita se marcharon al pueblo de compras dejando solo a Kentaro, que fue a investigar el balneario. Allí descubrió que el lugar se llamaba "Ryokan Akagase". Así pues, aquel balneario llevaba el apellido familiar. Curioso.

Nada más entrar el muchacho descubrió que lo de la noche anterior no había sido un sueño. Allí estaban las Vulviánidas y aquel hombre que caminaba a cuatro patas e iba vestido como un peluche. Tras el tremendo shock inicial de redescubrir la sensualidad de las alienígenas a la luz del día, el grupo comenzó a conocerse un poco mejor. Las chicas decían

venir de un planeta llamado [Vulvia](#) y formaban parte de un equipo de exploración galáctica. Su objetivo era encontrar material genético compatible con el de su propia raza, material masculino, una búsqueda vital para la supervivencia de las hembras vulviánidas. Si fracasan están condenando a Vulvia a la extinción, ya que los hombres de su planeta están perdiendo sus facultades reproductivas. Hablando en plata, buscaban hombres.

Kentaro se convirtió así en el contacto principal de las chicas en la Tierra, en su guía y en su nuevo amigo, algo que a todas luces resultaba fabuloso para un friki como él. Además, las chicas lo encontraban tremendamente atractivo e interesante. En mitad de esta euforia, y mientras Kentaro explicaba detalles sobre la civilización humana, Gamelia (el ordenador central de la nave de las vulvis) alertó a las chicas de la presencia de extraños en las cercanías. Los Protagonistas descubrieron a varios jóvenes tratando de hacerle fotos a la nave. Uno de ellos, Hachiro, parecía un verdadero entendido sobre los OVNI. Los PR tuvieron que exprimirse bien las neuronas y utilizar su labia para hacer creer a Hachiro que aquello no era una nave y que desistiera de pagar la noticia. ¿Lo consiguieron? Tal vez. Él y sus amigos acabaron por marcharse. Este pequeño incidente reveló el objetivo prioritario: ocultar a Gamelia en algún lugar donde poder repararla. Sería necesaria mucha paciencia y pericia para subsanar los terribles desperfectos si las chicas querían volver a su planeta. Ya que iban a tener que quedarse una larga temporada en la Tierra arreglando la nave, sería buen momento para aprovechar y comprobar si los machos humanos podrían ser buenos candidatos genéticos. A simple vista todo parecía indicar que sí.

Tras equiparse con atuendos típicos de mujeres humanas, y maquillarse lo suficiente como para disimular la piel de color malva, las chicas estuvieron listas para su primer trabajo de campo. Kentaro hizo de guía turístico por la noche de Japón, llevándolas a una discoteca llamada El Loto Roto. Fue

allí donde las vulvis descubrieron el complejo ritual de acercamiento sexual entre los hombres y las mujeres terrícolas. Mientras las chicas interactuaban con los primeros machos humanos, un grupo de motoristas bosozoku irrumpió en El Loto Roto, con su actitud prepotente, su chulería nipona y sus atuendos estafalarios. Cuando advirtieron la presencia de las chicas se encapricharon de ellas y las invitaron a dar un paseo. Kentaro y Pochu-Kun tuvieron que acompañar, de paquete, a la comitiva.

Los bosozoku llevaron a las chicas a un pub donde se respiraba un ambiente más rockero que en El Loto Roto. Allí intentaron un acercamiento más íntimo hasta que ocurrió algo inesperado: un tipo muy extraño, vestido como el galán de una vieja película en blanco y negro, salió al paso de Kentaro y le comentó algo sobre “la importancia de la gente de calidad”. Luego comenzó un esperpéntico baile acompañado por varios galanes más, pasmosamente idénticos, que salieron de entre la gente. Para sorpresa de Kentaro, el baile de estos galanes provocaba una especie de hipnosis, especialmente eficaz con las féminas. Lentamente, los galanes trataron de conducir a las Vulviánidas, con Naraku al frente, hacia su extraña nave, que tenían “aparcada” en un callejón lateral. Fue así como nuestros PR tuvieron que hacer frente por primera vez a los terribles Chack-chack, una raza alienígena dispuesta a raptar a las chicas. Su misión era llevar a las vulviánidas (especialmente a Naraku) ante su príncipe. Y no admitían un no por respuesta.

¿Se enfrentaron los PR a los Chack o accedieron diplomáticamente a acudir ante su príncipe para parlamentar?



RAPTUS INTERRUPTUS

PERO... ¿QUÉ LES PASA A ESTOS CHACK-CHACK?

Nos encontramos ante los primeros antagonistas importantes de nuestras vulvis. En la presente sección te descubrimos sus secretos y el porqué de su obsesión por llevarse a las chicas malva. Para facilitarte el trabajo, hemos escrito esta parte como una narración previa, que puedes leer a tus jugadores al principio de la sesión, a modo de flash-back:

El ordenador central de Gamelia tenía programadas una serie de coordenadas estadísticas que establecían el rumbo de viaje, en base a la probabilidad de encontrar planetas habitados por formas de vida masculinas genéticamente compatibles con el genoma vulviánido. Tras visitar un par de planetas decepcionantes, en los que había poco más que organismos simples que apenas habían evolucionado, Gamelia aterrizó en un planeta cubierto casi en su totalidad por mares color esmeralda. A la luz del día las chicas descubrieron un conjunto de edificaciones en una isla, no muy lejos de donde habían aterrizado. Indicaban, sin lugar a dudas, la presencia de seres civilizados y todas coincidieron en que parecían templos o algún tipo de lugar de culto. Misteriosos grabados y piedras preciosas decoraban las paredes y una gran abertura circular conducía hacia una caverna inundada por el mar. Estudiaron durante largas horas el entorno, examinándolo al detalle, tratando de encontrar evidencias sobre los posibles habitantes de ese templo, hasta que cayó la noche. Entonces, las piedras preciosas comenzaron a relucir con tonos cálidos y brillantes, inundándolo todo con una luz sobrenatural. Preparadas para afrontar cualquier situación, las Vulviánidas se pusieron en formación de combate. De la abertura emergieron unos tentáculos azulados que, de manera ceremonial, tatearon la piedra. Seguidamente

hicieron acto de presencia unos seres más grandes que las chicas, una especie de pulpos grandotes. La parte superior de estas criaturas era una esfera gelatinosa y brillante en la que se adivinaban un par de enormes ojos redondos y vídriosos. En la parte inferior sobresalían grupos de tentáculos y pseudópodos de diferentes tamaños; los más grandes acababan en pinzas de aspecto amenazador que se abrían y cerraban con un sonido inquietante. Eran los Chack-chack.

El primer contacto fue impactante para ambas razas pero la intervención de Midori logró suavizar las diferencias y limar las asperezas iniciales. El maravilloso gadget idiomático se ocupó de que pudieran dar lugar las primeras intervenciones diplomáticas (las primeras conversaciones, vamos). Los Chack-chack resultaron ser una raza muy avanzada, que utilizaban la tecnología casi tanto como sus artes místicas. Vivían principalmente bajo el agua, aunque eran anfibios y perfectamente capaces de pasar largas horas fuera de ella. Preferían salir de noche para no secarse con los intensos rayos de la luz solar. Por razones evidentes ninguna de las chicas sacó a relucir el motivo de su visita, ni el objeto de su misión. Pidieron permiso para retirarse durante unas horas y convocaron una reunión con los Chack para la noche siguiente.

De nuevo en Gamelia comenzó una acalorada discusión entre las chicas. Aunque habían observado que entre los Chack había machos y hembras, a ninguna de nuestras vulvis le apetecía mucho valorar la "compatibilidad genética" con los nativos. Narku argumentó que los conocimientos genéticos de Vulvia podrían subsanar las diferencias morfológicas entre una raza y otra, evitando que la descendencia directa de un Chack y una vulvi tuviera tentáculos en lugar de piernas.

Bastaba con capturar la esencia masculina del esperma y utilizar sólo esa parte que asegurara una correcta gestación. Sonoko, como responsable de la misión, anunció (no sin cierto desagrado) que debían intentarlo; Ichigo se negaba rotundamente y Midori no hacía más que preguntar dónde se suponía que debían tener su "cosita". Finalmente tomaron la dura decisión de realizar un contacto más íntimo, lo echaron a suertes y le tocó a Naraku, la cual perdió la compostura y se indignó, alegando que eso era un asunto diplomático y que era misión de Midori. Tras una acalorada discusión Sonoko ordenó a Naraku obedecer las órdenes; la suerte, juez imparcial, lo había decidido.

La noche siguiente las chicas volvieron al templo y encontraron a los Chack expectantes. Al frente de ellos había un sacerdote que señaló a las chicas una serie de grabados en la pared. Explicaban la llegada de una fuerza femenina que cambiaría para siempre el futuro del planeta. Por esas coincidencias de la vida, el personaje que aparecía en los grabados mitológicos de los Chack tenía una cabeza azulada (en realidad una piedra preciosa azul que hacía de cabeza) cosa que dio mayor trascendencia a que Naraku, con su cabello azul, fuera la elegida. Cosas del destino.

Los Chack, como raza, tenían un problema similar al de las vulvis: sus mujeres escaseaban y eran cada vez menos fértiles... En realidad sufrían un extraño hermafroditismo que los obligaba a mantener la mayor parte del tiempo su forma masculina. O sea que tenían pocas oportunidades de practicar sexo y tener descendencia. De este modo los Chack vieron a las chicas como las "salvadoras" de sus profecías. Naraku, que había sido acicalada para la situación, apenas pudo reprimir su asco y pidió algo fuerte para beber.

Las llevaron ante el príncipe de la región, que esperaba en un lugar especial del templo, una piscina natural de la caverna. Las chicas, muy a su pesar, tuvieron que dejar a solas a Naraku con el príncipe. Naraku comenzó a intentarlo, acariciando los

diferentes tentáculos de aquella cosa en busca de algo que le recordara mínimamente a un miembro viril. De repente algo subió por sus muslos y la levantó con fuerza por la entrepierna, como si estuviese montada en un balancín. Cuando Naraku miró hacia abajo vio que entre los pseudópodos del príncipe había emergido un miembro enorme que la había alzado por encima del agua y que latía caliente. Una mezcla de repugnancia y pánico íntimo la hizo reaccionar de forma violenta; cogió la botella de licor que le habían ofrecido y golpeó frenéticamente en la cabeza al príncipe hasta que la soltó. Huyó a toda pastilla de la sala mientras el príncipe chapoteaba y chillaba con un sonido agudo y gorgoteante. Sin dar ninguna explicación, Naraku subió a la nave y exigió despegar de inmediato por el bien de todas. Viendo la expresión de Naraku, Sonoko tomó los mandos de Gamelia y salieron pitando del planeta, mientras los Chack las miraban con ojos vidriosos.

Enfermos de amor

Cuando se recuperó del apaleamiento (abotellamiento, mejor dicho) de Naraku, el príncipe de los Chack decidió que debían seguir la pista a las vulvis para cumplir la profecía. Debían traerlas de nuevo a su planeta y completar el apareamiento. Había que encontrarlas, convencerlas de que debían volver o... traerlas a la fuerza.

Lo cierto es que los Chack están enfermos de amor. Harían lo que fuera necesario por ser correspondidos por las Vulviánidas, y fantasean con Naraku sentada en el trono junto a su príncipe. Saben que se trata de una misión difícil y que las grandes recompensas cuestan mucho de conseguir, pero están dispuestos a perseguir su sueño, cueste lo que cueste. Aunque eso signifique perseguirlas por todo el universo y más allá. Al estilo Disney, sí señor.

PERFILES CHACK-CHACK

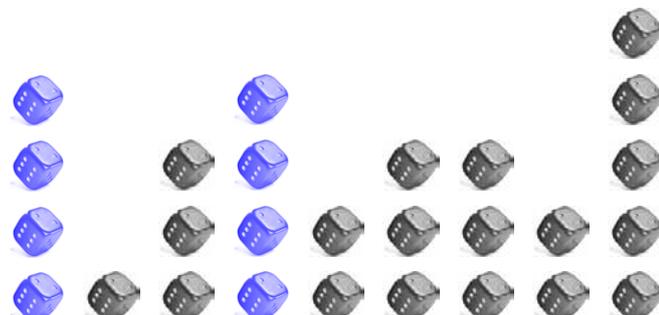
Hasta ahora nuestros PR se han tenido que ver las caras con unos cuantos Chacks (ver episodio 2) que representan al "soldado raso" a las órdenes del príncipe Chack, pero no

todos los pulpos que han llegado a la Tierra en la sagrada misión de encontrar a las vulvis son iguales. En la expedición Chack también viajaban diferentes miembros de la corte, como estrategas y consejeros del príncipe, y los llamados Oráculos, auténticos sacerdotes y guardianes de las más ancestrales tradiciones Chack. A continuación tienes sus perfiles con los valores de Aptitudes y sus Acentos. Te serán de utilidad en las diferentes escenas de este episodio y en los episodios futuros. ¡Ah!... y no olvides que todos los Chack tienen la capacidad de metamorfosis.

Habilidades Chack-Chack

ARMAS CHACK: Su armamento está basado en unos cristales que emiten haces de energía immobilizante. Haz una tirada de combate normal y, además del daño que indique la tabla (usa la sección **Microláser ETrina en la tabla de Armas y Daños disponible en el Capítulo 1**), el objetivo del ataque queda immobilizado tantos turnos como puntos de daño ha recibido. En cada turno, **permite al objetivo hacer una TI de FOR**. En caso de que obtenga tantos éxitos como puntos de daño recibió, consigue liberarse de este efecto anticipadamente.

METAMORFOSIS: Su extraña estructura corporal y la capacidad camaleónica de su piel permiten al Chack adoptar multitud de formas, siempre relacionadas con algo que haya visto alguna vez y cuyo tamaño no sea demasiado diferente al real. El cambio no requiere tirada alguna, pero si el Chack se pone nervioso puede perder el control y revelar su auténtica forma. A nivel de juego, siempre que un Chack con una apariencia distinta a la real reciba daño tiene que **superar una TI de VOL con tantos éxitos como puntos de daño recibidos**. Si no la supera, recupera su forma real inmediatamente. Por otra parte, la excitación también les pasa factura. Si usas el sistema presentado en la sección *Un Poco de Diversión*, la TI de VOL debe obtener tantos éxitos como los obtenidos en la TI de CAR del objeto de sus pasiones.



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

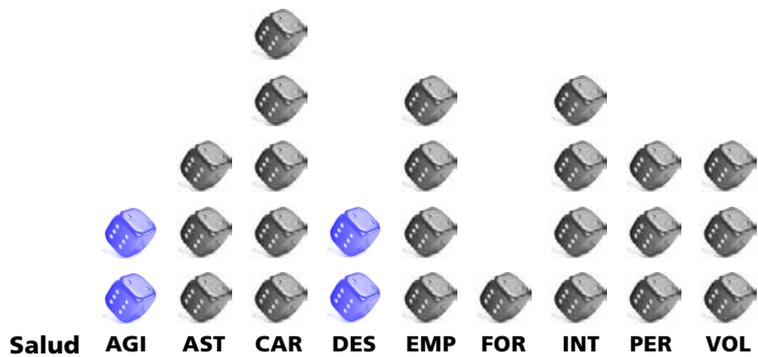
| | | | | |
|---|------------------------------|---|---|---|
| ♥ | <i>Pilotar Nave Osmótica</i> | + | □ | □ |
| ♥ | <i>Armas Chack</i> | + | □ | □ |
| ♥ | <i>Hipnosis Chack-Chack</i> | + | + | □ |
| ♥ | | | | |
| ♥ | | | | |
| ♥ | | | | |

Hipnosis Chack-chack: Mediante danzas, movimientos sin-copados y gestos extraños, los Chack-chack pueden hipnotizar a quien les mire convirtiéndolos en seres sin voluntad de los que aprovecharse. Haz **tiradas de CAR acentuadas por Hipnosis Chack-Chack** en un reto con oposición frente a quien quiera resistirse:

Reto CAR contra VOL más éxitos Lapso: 1 turno

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

ESTRATEGA CHACK-CHACK

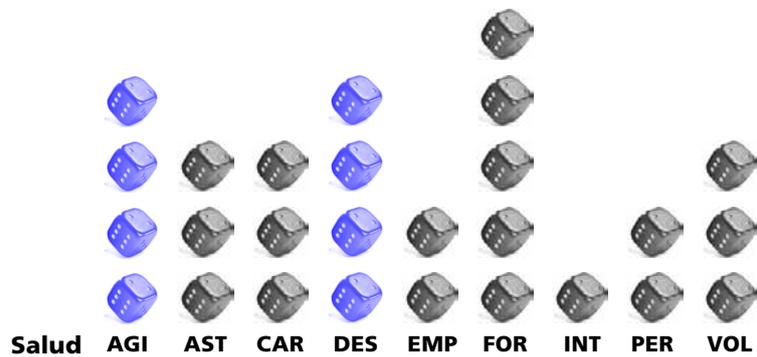


| | | | |
|---|---------------------|----|---|
| ♥ | <i>¡A mi señal!</i> | ++ | □ |
| ♥ | <i>Armas Chack</i> | + | □ |
| ♥ | <i>Intimidar</i> | + | □ |
| ♥ | | | |

ESTRATEGA Chack-chack.

Son los más cercanos al príncipe y quienes organizan realmente las acciones de los Chack en la Tierra. Ellos dirigen las misiones de exploración, cómo deben comportarse en la Tierra (el Consejero encargado de esto ya fue enviado de vuelta a casa), etc. Algunos de ellos dedican gran parte de su tiempo a acompañar al príncipe cantándole sus alabanzas, aunque muchos piensen que no debería ocupar ese lugar. Pocos han visto la acción en primera persona y tienen la imagen de pulpos gordos y fofos aposentados en sus lugares de mando.

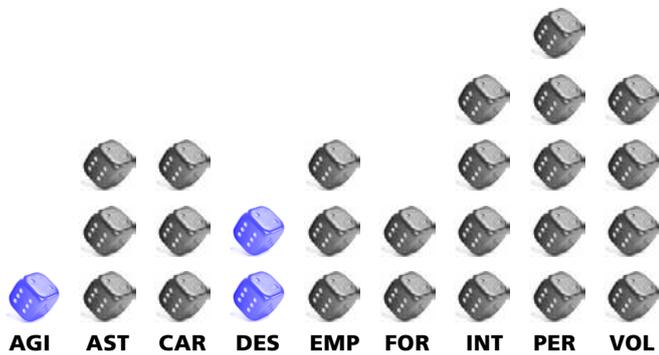
GUARDIA REAL CHACK-CHACK



| | | | |
|---|--------------------|----|---|
| ♥ | <i>Armas Chack</i> | ++ | □ |
| ♥ | <i>Pelea</i> | ++ | □ |
| ♥ | | | |
| ♥ | | | |
| ♥ | | | |
| ♥ | | | |
| ♥ | | | |
| ♥ | | | |

GUARDIA REAL Chack-chack

Los guardaespaldas del príncipe son unos pulpos que en su forma original son bastante más grandes y corpulentos que sus compatriotas. Llevan sus tentáculos adornados con anillos de concha marina y siempre, siempre, van armados y están cerca del príncipe. Se cuenta que nadie ha escuchado nunca hablar a uno de los miembros de la Guardia Real y que sólo demuestran su lealtad ante el príncipe con sus actos.



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

- ♥ *Misticismo Chack* +
- ♥ *Encontrarse con el Mar* + +
- ♥ *Diplomacia* +

Misticismo Chack: este Acento engloba todo lo relacionado con las ceremonias y creencias Chack relativas al mar, las diosas de pelo azul y demás mitos. Pueden usarlo como si se tratara del Acento *Oda a la Gran Llama* (consulta el episodio 1) pero sólo surge efecto en los Chack-chack.

Encontrarse con el Mar: así es como llaman los Oráculos a su capacidad de hacer entrar en trance a quienes reciben sus ondas mentales. Un reto opuesto de la VOL del Oráculo convenientemente acentuada contra la VOL de la víctima provoca que, si gana el Oráculo, la víctima queda en trance mientras tiene visiones del mundo subacuático Chack. Esto dura tanto tiempo como el Oráculo mantenga su concentración. Normalmente lo usan para ayudar a la gente a responder a sus preocupaciones místicas, pero en la Tierra está resultando extremadamente útil como una versión mejorada de la Hipnosis Chack.

ORÁCULO Chack-chack.

Los llamados Oráculos hacen las funciones de sacerdotes entre los Chack, manteniendo vivas sus tradiciones místicas y siendo los responsables de interpretar los antiguos signos y escrituras, así como de dar respuestas a las preguntas vitales de los creyentes, acompañándoles en viajes astrales al fondo del mar.

Ellos fueron quienes vieron en las vulvis a las diosas de sus mitos y por esa razón han acompañado a esta expedición en su búsqueda. En su verdadera forma llevan en la cabeza pequeñas piedras marinas incrustadas que, dicen, aumentan su conexión con las fuerzas místicas del mar.

Tecnología Chack

Si no fueran tan feos los Chack serían una raza admirable. Desde el nacimiento de su civilización fueron capaces de armonizar con las energías de su planeta y su entorno natural, de una manera que en nuestro planeta se consideraría mística o sobrenatural. Lo cierto es que sus cerebros son capaces de canalizar las vibraciones electromagnéticas y traducirlas de innumerables maneras para provocar efectos igualmente dispares. En esta capacidad juegan un papel primordial los cristales y piedras preciosas como potenciadores de energía. Por eso toda su tecnología se basa en el uso de esos cristales, que les permiten canalizar sus ondas mentales o almacenar otros tipos de energía que luego pueden liberar y proyectar a voluntad,

En las HPS (Hojas de Personaje Secundario) que te hemos mostrado en la sección anterior ya has descubierto uno de los usos de estos cristales: sus armas; pero hay muchísimas otras utilidades. La más impresionante de ellas son sus naves, si es que se puede llamar *nave* a su manera de desplazarse por el espacio. Cada nave es una especie de globo osmótico (una gota de agua gigante, para entendernos), al que pueden acceder como si entrasen en una burbuja repleta de agua. Desde fuera parece un orbe de colores cambiantes del que surgen destellos misteriosos y que desprende un

penetrante olor marino (que no a pescado) y levita gracias a complejos cálculos de relación de masas entre el aire de la tierra y presión atmosférica del interior de la nave. Los *invitados* que no pueden respirar bajo el agua son rápidamente conducidos a la parte central donde existe una burbuja de aire, una especie de cárcel de piedras preciosas que no cesan de brillar. En realidad esta es la única parte física de la nave, a parte del Chack. El resto es agua y energía mística en estado puro.

La nave nodriza de los Chack se encuentra bajo el mar, situada a varios kilómetros de la costa de Japón. A ella están acopladas varias naves más pequeñas, y a su vez, éstas pueden dividirse en otras más pequeñas, como si una gran pompa originara otras menores, mientras se va reduciendo. Visto de otro modo, como si una gran célula se dividiera en dos más pequeñas y así sucesivamente creciendo de forma exponencial. De esta manera cada Chack puede crear su propia nave y cada nave tendrá siempre un tamaño proporcional a los Chack que alberga en su interior. No son naves rápidas (comparadas con Gamelia, por ejemplo) pero se ocultan muy bien y no son detectadas por radares ni escáneres, razón por la cual su nave nodriza llegó a la Tierra sin activar ningún tipo de alarma internacional. Sólo algunos tenaces observadores apreciaron, durante la noche de la llegada de la nave, algunos extraños fenómenos atmosféricos que fueron rápidamente relacionados con inclemencias electromagnéticas de la atmósfera.

Idioma Chack

Por mucho que lo intenten, una garganta humana o vulviánida es incapaz de pronunciar correctamente el idioma Chack. A su complejo sistema vocal, basado en un gorgoteo líquido, se suma un lenguaje de gestos y chasquidos con sus pinzas, que lo pone realmente difícil a la hora de expresar un solo término en dicho idioma. Sólo Midori, tras mucho esfuerzo, consiguió aprender algunas expresiones diplomáticas durante la entretenida visita al planeta Chack. No le sirvió de mucho, como ya sabes. Pero lo cierto es que puedes dejar que Midori trate de comunicarse con ellos, **realizando tiradas de CAR que pueden acentuarse con Diplomacia. Eso sí, esta tirada debería penalizarse añadiendo 1 o incluso 2 dados funestos adicionales.** Y en ningún caso debería permitirle manejar un vocabulario complejo, sólo términos y expresiones muy rudimentarias.

No obstante, debes tener en cuenta que cualquier persona que tenga implantado un nanochip idiomático será capaz de entender el idioma Chack. Los Chack necesitan tener uno implantado para entender a las vulvis o a Kentaro. Naraku ya se encargó de implantarle uno al príncipe Chack en su día.

Ellos no tuvieron nada que ver

Seguramente no te has cuestionado hasta ahora que los Chack son los responsables del ataque del robo-sépiea en el capítulo 1. Ni los PR tampoco, ¿verdad? Pues... ¡tachán!... ellos no tuvieron nada que ver. Los Chack adoran demasiado a nuestras chicas malva como para enfrentarlas a tan letal amenaza. La pregunta entonces es: ¿Si no fueron ellos... quién? Parece que nuestras vulvis tienen algún que otro enemigo más allá de estos lindos pulpitos.

¿Podemos usarlo? ¿Podemos?

Es muy probable que los PR te pregunten, tarde o temprano, si pueden usar algún elemento de tecnología Chack (un cristal-arma, una nave...). La respuesta es NO. Sólo un Chack puede utilizar su tecnología natal, por motivos que ya habrás deducido: los PR no saben canalizar su energía mística del mismo modo que estos aliens, así que cualquiera de estos golosos objetos resultan inútiles en manos ajenas. Sorry.

Allá donde fueres, haz lo que vieres

Las intenciones de los Chack no son malvadas. Desean realizar su misión de manera rápida y efectiva, pero también con elegancia. Por eso prefieren optar por el sigilo y la discreción antes que recurrir a la violencia. Con esto en mente, lo primero que hicieron los Estrategas Chack fue analizar la cultura humana recopilando suficiente información como para conocer sus costumbres e integrarse, intentando pasar inadvertidos entre la población. Pero, como entenderás, la tecnología Chack es maravillosa para algunas cosas y desastrosa para otras. Entre estos desastres se encuentra la documentación y el análisis de información. De algún modo accedieron a una página de Internet donde se almacenaban cientos de películas antiguas en blanco y negro. Sin pensar lo demasiado, tomaron estas películas como referencia. Así pues, para ellos es normal ir vestidos como en ese tipo de películas, al menos al principio, hasta que se den cuenta de que las cosas no funcionan como deberían y que la realidad es bien distinta a una película de Humphrey Bogart.

EN SITUACIÓN

Este episodio supone un condicionante: que los PR sean llevados ante el príncipe Chack, bien a la fuerza o bien porque acceden diplomáticamente. La manera más natural de introducir este episodio es como una continuación de la escena final del episodio 2, donde los Chack tratan de raptar a las chicas. Pero... ¿y si los PR lograron deshacerse de ellos? ¿Significa eso que no puedes jugar el presente episodio? Ni mucho menos. Si tus PR han logrado dar esquinazo a los Chack al final del episodio 2 puedes hacer dos cosas:

1. Esperar al episodio 4 e intentar otro rapto. Podrás ubicarlo en cualquier momento del episodio 4 que te parezca adecuado, insertando alguna de las escenas de gancho que te proponemos a continuación.
2. Utilizar las escenas de gancho que te ofrecemos ahora y comenzar el episodio con un nuevo intento de rapto, este vez mucho más efectivo, por parte de los Chack.

Ganchos para intentar nuevos raptos

Nuestros Chack aprenden rápido. Si les falló el plan en su primer rapto procurarán no cometer los mismos errores. En estos dos posibles ganchos que te proponemos a continuación verás que nuestros pulpitos vienen mucho mejor preparados para llevar a las chicas ante su príncipe.

Segundo intento de rapto: *En el bosque.*

Los espías Chack han detectado que el escondite de las vulvis se encuentra en los bosques cercanos a Takayama. En realidad conocen el lugar exacto, el ryokan, pero prefieren no tener que asaltar el balneario de buenas a primeras, pues entienden que está mejor protegido. Así que optan por una emboscada en los caminos que unen el ryokan con el pueblo de Takayama. De esta forma sólo tienes que esperar que se dé una situación en la que los PR estén paseando entre el ryokan y el pueblo (o simplemente paseando por el bosque) para activar esta escena.

Los Chack han planificado un ataque relámpago para pillar a los PR por sorpresa. Realiza una **tirada secreta de PER por cada PR**. Cualquier PR que obtenga 3 éxitos o más detecta la emboscada antes de que se produzca el ataque. Sea como fuere, dos soldados flanquean a cada PR, cristales místicos en mano (o en cada tentáculo si están en su forma original). Uno de ellos, preferiblemente uno de los dos que han flanqueado a Naraku, exige la rendición inmediata. Promete no hacerles ningún tipo de daño si colaboran accediendo a presentarse ante su príncipe. Si los PR vuelven a negarse da lugar una nueva escena de acción en la que los Chack tratan de aturdir a las chicas y subirlas en las naves (una nave por cada PR). También se llevan a Kentaro y a Pochu. Tras esto puedes proceder según las escenas del presente episodio.

Tercer intento de rapto:

Si Mahoma no va a la montaña...

Bien, bien, bien... si tus PR han evitado los dos intentos de rapto de los Chack sólo quedan dos cosas por hacer:

1. Invita a tus jugadores a una ronda. O ellos son muy buenos, o tú eres un desastre como Guía, o los dados les han sido demasiado propicios. Sea como sea, deja que lo celebren y pasa al punto 2.
2. Los Chack han agotado su paciencia y van a por todas, como te indicamos en la presente escena. El tercer intento de raptó.

Una vez los PR han evitado su segundo intento de raptó, dales un respiro. Debes hacerles creer que han vencido definitivamente a los Chack. Deja reposar el presente episodio y espera al episodio 4. A la mitad del mismo, o si eres especialmente cruel, al final (requeteclímax) inserta el tercer intento de captura.

Esta vez los pulpitos lo han planificado todo a la perfección. Mediante su sofisticada tecnología mística se dedican durante varios días (los suficientes para que vayas desarrollando el futuro episodio 4) a espiar el entorno del ryokan. Su tecnología no es excesivamente precisa, pero con paciencia pueden obtener los suficientes datos sobre la disposición de los elementos en el ryokan... y en casa de Yaya Sake, ya que también quieren capturar al joven humano, en el caso de que pase las noches en casa de su abuela, cosa muy probable.

Decir que este intento de captura es una auténtica infiltración no es un eufemismo. Los Chack esperan a que sus sensores místicos les indiquen que no hay actividad en la casa. Vamos, que esperan a que el personal esté durmiendo como un tronco... o al menos, relajados. En ese momento, un equipo de seis Chack comienza una infiltración. Es importante que seas consecuente con las medidas de seguridad que hayan sido capaces de preparar los PR en el balneario. Si se han limitado a decirle a Gamelia que vigile lo tienen crudo porque un séptimo Chack, apostado en la nave que han utilizado para llegar hasta el balneario, está emitiendo ondas místicas que inhabilitan temporalmente los aparatos electrónicos-ETrónicos. Sólo las defensas rudi-

mentarias, como un pestillo o haber cerrado las puertas con llave pueden resultar útiles. En este punto es vital que recuerdas a los preciosos planos del ryokan que diseñamos en el episodio 2, para que imagines la manera en la que entran los Chack, siempre teniendo en cuenta que, aunque raritos y un poco lelos, no son estúpidos y tratan de acceder por la ruta más fácil y directa a sus objetivos.

Los Chack son capaces de infiltrarse por cualquier ventana o puerta abierta. Teniendo en cuenta que es verano lo más probable es que hayan dejado alguna ventana abierta, aunque sea en las plantas superiores. Si los PR no han declarado anteriormente que cerraban todas las puertas y ventanas del ryokan, cosa poco probable, uno de los Chack consigue entrar y abrir los accesos a sus compañeros. Si, por el contrario, tus PR son tan prudentes como para asegurar noche tras noche los accesos al ryokan, los Chack deben recurrir a medidas más expeditivas, como chamuscar con un haz calórico una de las cerraduras o sus bisagras para poder acceder. Eso hace algo de ruido, así que los PR tendrán derecho a una **TI secreta de PER**. Sólo aquel PR que acumule 3 éxitos en una única tirada logra despertar, algo aturdido por el extraño sonido. Recuerda que Sonoko no puede hacer uso de sus sensores en esta escena debido a las interferencias Chack.

Sea como fuere, los Chack pretenden acceder al interior, apostarse cada uno al lado de cada PR y utilizar los cristales místicos que han traído para someter a los PR a una especie de coma inducido, una ensoñación profunda en la que se sentirán placenteramente transportados a un sueño subcúatico. Los Chack disponen los cristales alrededor de los PR mientras estos duermen. Una vez los han colocado, estos cristales sirven de amplificador de las ondas mentales de los Oráculos que se encuentran ocultos en la nave nodriza, a varios kilómetros de aquí. En estos momentos los Oráculos empiezan a usar su Acento *Encontrarse con el Mar* a través de los cristales. Haz las tiradas enfrentadas que indica [la descripción de dicho Acento](#).

Ayayay...

Durante este punto, en el que te enfrentas a ciertas reflexiones y varias tiradas secretas que llevan su tiempo, puedes hacer dos cosas: decirles a los PR que se tomen un descanso y se vayan a tomar una cerveza o pedirles que describan unos minutos a describir, en unas líneas, aquello con lo que suelen soñar. Esto te permitirá ser mucho más ilustrativo cuando, minutos después, los Chack les hagan entrar en la ensoñación profunda. Podrás mezclar las descripciones de los PR con una sensación de que todo se va inundando, o que van entrando poco a poco en un lugar líquido, aislado y tranquilo.

Y, además, te permitirá (a ti y a los demás) saber un poco más sobre la psique de los PR. En serio, es una excelente oportunidad de obtener impresiones creativas de tus jugadores. Si son capaces de describir los sueños de sus PR es que tienen una buena conexión emocional con ellos.

En caso de fallo el PR despierta y el Chack debe recurrir al combate, usando sus tentáculos para retener al PR y tratando de aturdirle con su arma Chack. El resto de Chack que hayan conseguido inducir el trance en sus víctimas gracias a los cristales pueden venir a ayudar a su compañero torpe. Cualquier PR que consiga despertar descubre a unos Chack muy cabreados, con algunas tiritas, arañazos y moratones de su último encuentro y resueltos a cumplir el rapto, cueste lo que cueste.

En caso que los Oráculos consigan inducir el trance en los PR, lo mantienen hasta que estos son llevados a la isla. Ver secciones siguientes.

Por cierto... ¿Qué pasa si nuestros queridos pulpos vuelven a fallar? Pues que realmente se dan por vencidos. Al menos hasta más adelante, donde volverás a saber de ellos. Descarta este episodio y sigue adelante a partir del episodio 4. El show debe continuar. Jugar a rol tiene estas cosas, mi joven padawan.

¡ATRAPADAS!

Finalmente los Chack-chack han logrado su objetivo y las chicas han sido capturadas y llevadas al interior de una nave osmótica. Una vez en la parte central de la nave, el único lugar donde se puede respirar, los PR son maniatados. Tras sobrevolar unos minutos sobre el mar de Japón llegan a una isla turística y descienden hacia un complejo hotelero. Dependiendo de la hora a la que se haya realizado el rapto debes decidir si llegan durante el día o la noche. Por ejemplo, si los Chack raptaron a los PR en la escena final del anterior episodio, que tenía lugar de noche, llegarán al hotel también durante la noche, ya que el viaje desde cualquier punto del norte de Japón hasta la isla se realiza en apenas unos minutos. Las naves Chack no son las naves espaciales más rápidas del mundo, pero siguen siendo naves espaciales.

¿Qué están tramando estos pulpoides?

La nave se mantiene suspendida sobre el edificio del hotel durante unos segundos, lo suficiente para que puedas describírselo. El Hotel, según reza el rótulo, se llama *Silver Dolphin Deluxe*, y es un edificio de cinco plantas, de aspecto moderno. Las fachadas son principalmente de cristal, en las que rápidamente destacan unas bonitas terrazas y balcones, sin duda de las habitaciones más caras. Cuando los PR ven la nave reflejada en los cristales de las fachadas puedes describirles que disfruta de un camuflaje increíble. Es apenas una mancha turbia y transparente, difícil de percibir para un ojo atento. Pocas cosas podrían denominarse O.V.N.I. con mayor precisión.

La nave maniobra lentamente alrededor del hotel. Curiosamente no se ve ni un alma, ni en las terrazas ni a través de las ventanas. Sólo cuando llegan a la parte trasera del edificio, que se corresponde con los jardines del hotel, ven algo de actividad. En dichos jardines están ubicadas las piscinas. Estos jardines no se muestran en el plano pero son muy fáciles de imaginar. Hay una gran piscina de forma ovalada, la joya del jardín del hotel, y dos piscinas más pequeñas para los niños. Varios Chack metamorfoseados (como galanes del cine en blanco y negro) mantienen vigilado el perímetro, entre palmeras, tumbonas y el resplandor del agua.

NOTA: Realiza una **TI secreta de PER por cada PR**. Aquel que obtenga algún éxito descubre la presencia de un pequeño helipuerto junto al jardín. Está separado de la zona de piscinas por un seto, varias palmeras y una verja metálica. Un helicóptero de color amarillo chillón reposa sobre las marcas que indican la zona de aterrizaje.

Los Chack “invitan” a los PR a seguirles. Ignorando la piscina más grande, el grupo camina hacia la zona infantil. En ese momento Naraku reconoce al príncipe de los Chack-chack, ya que tuvo “el placer” de compartir jacuzzi con este sangre azul, tal como se ha explicado en el relato introductorio. Exhibiendo su verdadera forma se alza sobre los presentes, aprovechando una enorme seta roja con puntitos blancos que hay en mitad de una de las piscinas infantiles. Lo cierto es que resulta muy ridículo. Pide a los PR una **TI de VOL**. Si no la superan no podrán aguantarse la risa, con el consiguiente cabreo del príncipe que no entiende a qué vienen tanto cachondeo. Alrededor de su enorme cabeza bulbosa se sostiene algo que puede llegar a parecerse a una diadema de piedras preciosas, que lanzan brillantes destellos bajo la luz del sol, o reflejando los focos de las piscinas si han llegado por la noche. Insiste en que la seguridad en esta zona es muy intensa y que los PR se sienten muy vigilados; recuérdaselo si intentan hacerse los héroes.

El Príncipe se dirige a las Vulviánidas en el idioma Chack, que sólo comprenden los que hayan ingerido hasta ahora el maravilloso gadget idiomático.

–“Vaya vaya... nuestros destinos vuelven a cruzarse hermosas diosas. Algo no fue del todo bien en nuestro último encuentro y me disculpo de antemano por si os ofendió algún detalle. Vanagloriada Naraku, tú eres la luz creadora de la que hablan nuestros antiguos escritos y no podemos aceptar tu marcha, así que te rogamos reconsideres retornar a nuestro querido planeta. Os ofrezco unas horas para reflexionar sobre la importancia que tenéis para nuestro pueblo. Antes del amanecer subiremos a la nave nodriza que espera bajo el mar, a escasos kilómetros de esta

Hotel privado

Un par de Chack metamorfoseados en su habitual pinta de galanes de cine clásico montan guardia en la puerta, impidiendo entrar a cualquiera que pretenda acceder al hotel. Eso mantiene el lugar aislado de ojos curiosos e imprevistos. Para no despertar excesivas sospechas, los Chack permiten la entrada al personal o a los clientes que tenían una habitación reservada. Una vez dentro, entre el follaje del jardín, les hipnotizan con sus cristales místicos y les llevan a diferentes dependencias del hotel, para que no entorpezcan a los guardias.

Recuperar los objetos personales y las armas

Por cierto, nuestros PR se ven desposeídos de cualquier arma que puedan llevar encima en el momento de su captura. Si quieres que puedan recuperarlas, sitúalas en alguna de las dependencias del hotel (utiliza los planos) y deja que sean tus jugadores quienes tomen la iniciativa, o no, de averiguar dónde están y tratar de recuperarlas. Si no se molestan en hacerlo, recuerda que las chicas habrán perdido las armas que llevaban encima durante la última escena del episodio 2.

isla, y volveremos todos juntos y felices al planeta Chack donde cumpliremos las ansiadas profecías de nuestro pueblo.”—.

Las chicas, principalmente Naraku, pueden replicar, patelear, increpar... pero la situación no es nada favorable. Cualquier intento de agresión al príncipe y se verán rodeados por varios Chack guerreros que chasquean amenazadoramente sus pinzas.

El príncipe ordena a su guardia de élite (HPS de Guardia Real) que se lleven a los prisioneros a la *Gran Suite*, para que puedan reflexionar, mientras otros Chack de aspecto condescendiente (los Estrategas) le hacen la pelota al príncipe por su exquisita capacidad diplomática.

Celosamente custodiados por varios Guardas Reales Chack en su forma original, los PR son obligados a entrar a la planta baja del hotel. Aunque dispones de unos planos preciosamente ilustrados, no los enseñes todavía. Es mejor que describas el entorno con tus palabras. Eso mejora la situación de confusión y frustración de los PR. Describe como entran por el bar de la planta baja, avanzando por los pasillos hacia el *hall* donde se encuentra la recepción. A los pocos segundos de entrar se dan cuenta de que los Chack se han hecho con el control de todo el hotel; los trabajadores y los clientes están bajo la influencia hipnótica de los aliens y se limitan a quedarse quietecitos en algunos rincones cómodos (en las tumbonas del bar, en las mesas del restaurante, en los bancos de recepción...) con cara de atontados. Los botones llevan maletas de acá para allá sin ningún rumbo fijo; un grupo de animación formado por mujeres vestidas de geishas caminan gesticulando ante los espejos o tocan algún instrumento sentadas en las moquetas. Los clientes siguen bebiendo de sus tazas vacías, con una mueca placentera y relajada en sus rostros... En recepción hay una bonita chica que saluda a los Chack, como si fueran conocidos de toda la vida. Si los PR no conocieran los poderes hipnóticos de estos pulpos galácticos bien podrían imaginarse que el hotel entero está bajo el efecto de una fumigación con marihuana.



NECESITAMOS UN PLAN

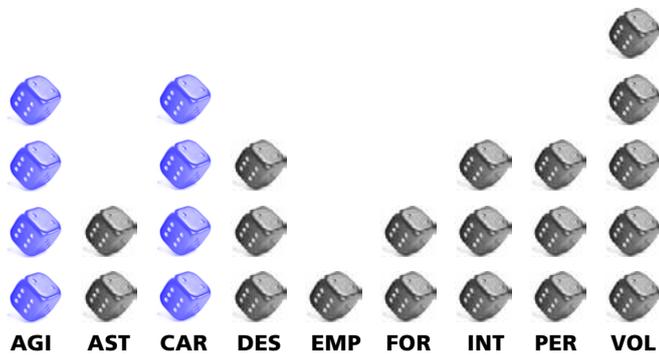
La *Gran Suite* es una lujosa estancia (la línea magenta del [plano de El Ático](#) indica la superficie de la suite) con varias dependencias: dos dormitorios dobles, un gimnasio privado, un enorme salón con una tele de trepoientos pulgadas y una nevera, un baño, un segundo baño con jacuzzi y una gran terraza con vistas al mar (y a las piscinas/jardines). Es un buen momento para que vuelvas a realizar la **TI secreta de PER**, si nadie ha descubierto el helipuerto que hay junto al jardín todavía.

Todo está decorado al estilo clásico, con estampas de la vida cotidiana del Japón feudal, jarrones de las antiguas dinastías, esculturas doradas de leones, dragones y garzas, suelo de madera y paredes de papel de arroz. Bueno, en realidad son recreaciones ambientales, pero dan el pego.

Una vez llegan a la habitación, los Chack que las custodian desatan únicamente las manos de Naraku (no quieren desatar a todos los PR de golpe, para evitar un motín inmediato) y les dejan a solas, manteniendo una guardia constante en el pasillo. Sólo se quedan dos de ellos, uno delante de cada ascensor, como puedes ver indicado [en el plano](#).

Los Protagonistas se encuentran en una situación comprometida, ciertamente. Tienen que pensar un plan para salir de la isla y volver a Takayama.

Empieza por ponerles delante el plano de El Ático (la versión sin iconos, en la carpeta "extras") para que puedan ir decidiendo lo que hacen, qué habitaciones registran, etc. De este modo sólo deberás ir reaccionando según los PR vayan encontrando las diferentes cosas que tienes marcadas en tu versión del plano. Si los jugadores son creativos comenzarán a pensar ideas para anular las cámaras o buscar cosas por la suite que les sean de utilidad. Cada vez que alguien manifieste expresamente que busca en una habitación, realiza una **TI secreta de PER por cada personaje involucrado**. El sentido de hacer que



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL

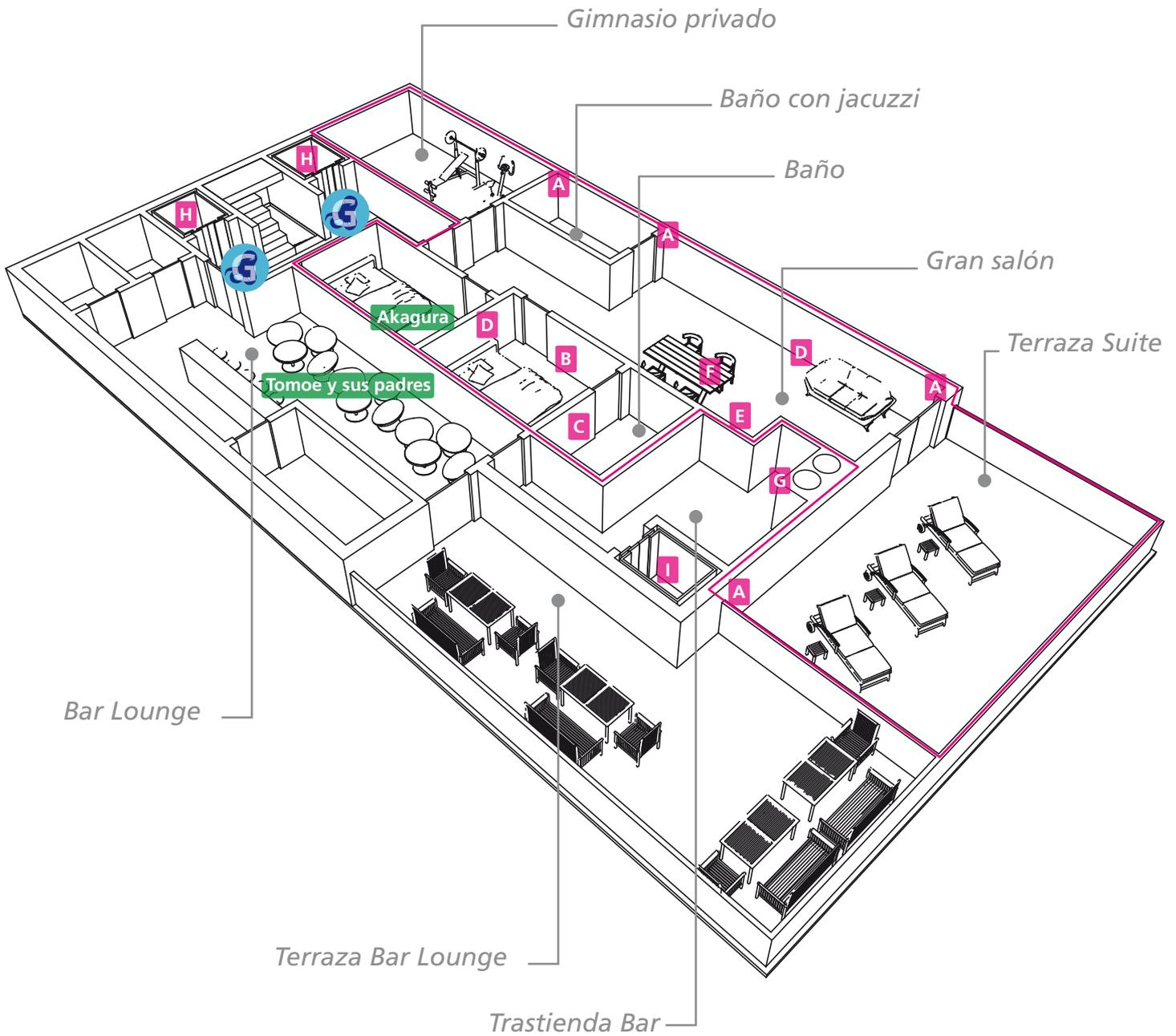

 Danzas ceremoniales
 Armas Chack
 ¡Haced lo que os pido!

Danzas Ceremoniales: La compleja y peculiar etiqueta de los Chack otorga un papel especial a las danzas ceremoniales. Un buen príncipe sabe cautivar a sus súbditos realizando estrafalarios movimientos mientras recita sus discursos políticos.

¡Haced lo que os pido!: El Príncipe Chack-chak no es el mejor orador del mundo pero es capaz de convencer a los demás de que hagan lo que él quiere con una mezcla de imponer autoridad, dar pena y engaños. Y lo más curioso es que nadie sabe muy bien porque acaban aceptando las peticiones de este príncipe de verdadera sangre azul.

Los Chack dividen al grupo en dos al llegar al hall, para subir utilizando los dos ascensores. En un lado dejan a Naraku, Midori y Pochu, y en el otro a Kentaro, Sonoko e Íchigo. Una vez dentro pulsan el botón del ático (*Gran Suite Deluxe* y *Lounge Bar*). Cuando salen del ascensor se dan cuenta, efectivamente, de que un ala del ático está destinada a un bar, mientras que otra se corresponde con la *Gran Suite*. Los Chack les dirigen hacia la puerta de la suite.

El Ático



Usar los planos

A partir de este momento vamos a hacer referencia explícita a los planos del hotel. Los hemos preparado para que te resulte muy fácil describir a los PR todo lo que hay a su alrededor. También resultan indispensables para planificar la huida del hotel, ya que los PR no estarán por la labor de quedarse sentados hasta que los Chack decidan llevarles a la nave nodriza, ¿verdad?.

En realidad los planos son un mini-juego en sí, donde se indican diferentes retos y problemillas que deberán resolver los PR para llegar a las posibles vías de escape que proponemos. Los iconos magenta con una letra señalan lugares donde hay algo de interés, habitualmente una pista o algo de utilidad para los PR. Los iconitos de pulpo indican la ubicación de un Chack. Las siglas que acompañan a dicho icono indican el tipo de Chack: S=Soldado, G=Guardia Real, E=Estratega y O=Oráculo. Si los PR tienen un encuentro con alguno de ellos, acude a las diferentes HPS de cada tipo de Chack que hay al principio del capítulo. Por último, los iconos verdes indican la presencia de algún Secundario de interés, revelando su nombre. Por lo demás puedes poblar las diferentes plantas de tantos Extras como quieras, siempre teniendo en cuenta que los Extras, en este caso son clientes y personal del hotel en estado de trance.

También incluimos una versión de los planos sin ningún tipo de icono para que puedas utilizarlos en la mesa, enseñándolos a los PR. Están en la carpeta adjunta "extras". Recuerda, no obstante, que no conocen el hotel. No deberías enseñarles más de lo que pueden ir descubriendo por sus propios ojos.

estas tiradas sean secretas es que los PR nunca deberían ver el resultado de una tirada de PER, ya que eso les podría dar pistas demasiado evidentes.

Esto es lo que pueden encontrar dentro de la suite. Todo está señalado en el [plano de El Ático](#). Las descripciones de lo que encuentran una vez abandonan la suite se encuentran en la sección *Me las piro, vampiro*:

- A:** Indican la posición de cuatro cámaras de seguridad. Cuando los PR estén completamente solos realiza **tiradas secretas de PER con un Dado Funesto adicional** por cada uno de los PR: el que consiga al menos un éxito descubre cámaras de vigilancia ocultas en algunas partes de la suite (para descubrirlas todas, al menos deben obtener tres éxitos en la tirada, si no es así, sólo descubren una o dos de ellas). Las cámaras están situadas en uno de los baños, en la terraza y en el salón. A través de ellas son vigilados (y escuchados) por los Oráculos que hay en el sótano.
 - B:** En los armarios de esta habitación hay varios vestidos de geisha para las celebraciones y cenas de gala que realiza el hotel de vez en cuando. En total hay dos vestidos de mujer y dos de niña; todos incluyen sus respectivos abanicos decorados. También hay dos kimonos ceremoniales para hombre.
 - C:** En este baño hay un pequeño armario con maquillaje ceremonial para las fiestas tradicionales. Junto a este armario hay un botiquín que incluye... pues todo lo que se espera que haya en un botiquín.
NOTA IMPORTANTE: Aquí hay varios juegos de tapones para los oídos. Pueden ser muy útiles para protegerse de los cánticos hipnóticos de los Chack. No son 100% efectivos, pero obligan a que la tirada de hipnosis del Chack debe realizarse con 3 dados funestos en lugar de 1.
 - D:** Junto a los sofás hay una nevera, pero no funciona bien. En cuanto la abran surgirá un hedor a queso podrido que tira para atrás. Hay algunas bebidas, pero están calientes. Akagura, el técnico del hotel que hay bajo la cama, había venido a repararla.
 - E:** La enorme tele no permite ver ningún canal pero si la encienden escuchan los típicos cantos Chack para hipnotizar al personal, lo que obliga a los presentes a una nueva TI de VOL para resistir el influjo. Puedes usar los datos de un Oráculo Chack usando su [Encontrarse con el Mar](#) para resolver este Reto con Oposición.
 - F:** Sobre la mesa del salón hay un moderno teléfono. Si pretenden utilizarlo verán que está intervenido y que únicamente se escuchan los susurros hipnóticos de los Chack-chack (nuevo reto para resistir el influjo).
- Akagura:** Bajo una de las camas hay algo muy curioso y que seguramente les va a dar un susto tremendo: un tipo vestido con uniforme de empleado del hotel, con unas braguitas en la cabeza y cara extasiada, que susurra *"Tomoe, Tomoeeee..."*

dame tus braguitas”; es un empleado que había venido a arreglar la nevera y de paso se había quedado más tiempo del necesario intimando con una de las hijas del magnate que ocupaba la suite antes de la llegada de los Chack. A su lado hay una caja de herramientas que en manos de Naraku y Sonoko puede obrar maravillas. La caja de herramientas contiene... pues todo lo que se espera que haya en una caja de herramientas. Los PR pueden conversar con Akagura. Ves a la sección *Akagura, eres un cerdo, pero necesitamos tu ayuda* (en esta misma página) para más información al respecto.

Y más cosas: En el plano hemos indicado los elementos más estratégicos, pero la suite, así como cualquier otra dependencia del hotel, están equipadas con esas cosas que se supone que tienen que tener. Así, por ejemplo, en los armarios de las habitaciones hay mantas, sábanas de repuesto y caja fuerte. En los baños hay toallas, alfombrillas, jabones, cepillos de dientes, gorros de ducha, etc. También hay extintores en algunos lugares del hotel, principalmente cerca de las puertas. Así que si algún PR te pregunta si hay alguna cosa que lógicamente deba estar en cierta dependencia, deberías decirle que sí. Se trata de darle cuerda al asunto para que los PR sean creativos a la hora de planificar su huida.

Como puedes comprobar todos estos hallazgos pueden utilizarse en favor de los PR. Si usan la cabeza y son mínimamente habilidosos y creativos pueden ingeniárselas para escapar. Tu labor como Guía es plantearles obstáculos, pero no tantos como para frustrarles. Los Chack no destacan precisamente por su inteligencia pero son muy cabezotas y tenaces; si descubren que falta alguien no dudarán en dar la alarma y movilizarse por todo el hotel.

Akagura, eres un cerdo, pero necesitamos tu ayuda

Si han despertado de la hipnosis al empleado del hotel (y esperan a que se le pase el rubor de haber sido descubierto con unas braguitas usadas en la cabeza), cuentan con un inestimable aliado, ya que se conoce al dedillo el edificio. Se presenta con una tímida reverencia, sin quitar los ojos de encima a los escotes de las vulvis, visiblemente superado por tanta belleza.

Akagura puede darles varias recomendaciones. Procura que sean los PR los que le hagan las preguntas correspondientes pero si se dejan algún dato relevante puedes hacer que él mismo comente lo que haga falta. A fin de cuentas él también quiere salir de este hotel, ahora que sabe que ha sido invadido por alienígenas.

¿Y si no quieren escapar?

No me lo puedo creer. Si tus PR están sentados en el salón esperando a que el príncipe Chack dé la señal para partir hacia la nave nodriza es que no has transmitido con suficiente intensidad la gravedad de la situación. ¡Esos alienígenas octópodos quieren llevarles a su planeta para manosear a Naraku, por el amor de Dios! Puedes recurrir a cosas tan sencillas como disminuir 1 punto de Ánimo cada media hora que los PR se mantengan inactivos. O, tal vez, puedas llevarte a parte a Naraku y describirle de nuevo el shock que le causó su primer encuentro con el príncipe. Si no supera una **TI de VOL** Naraku se pone muy nerviosa ante la posibilidad de rendirse ante los Chack. No, no, deben hacer algo... ¡y rápido!

G: El conducto de la ropa sucia: Supone una vía de escape directa. Un conducto para la ropa sucia atraviesa verticalmente toda la altura del edificio, pero es estrecho y la caída puede ser algo dolorosa si al final no está el cubo repleto de ropa (4 Puntos de Daño directo, debido a la caída, si no toman medidas). Akagura cree que Íchigo, Kentaro y tal vez Sonoko pueden caber por ahí. Ese comentario podría despertar inmediatamente la indignación de Midori y Naraku (*¿me estás llamando gorda?*). Un PR habilidoso y atlético podría bajar usando manos y piernas para trabarse contra las deslizantes paredes del tubo. El PR que intente bajar debe **superar una TI de DES por cada planta que descienda**. Fallar supone deslizarse atropelladamente por el tubo, sufriendo un punto de daño mientras cae el equivalente a una planta. En ese momento el PR debe hacer una **TI de FOR**, si la supera queda de nuevo trabado en el tubo y puede intentar bajar de nuevo de forma controlada haciendo una **nueva TI de DES por planta**. Si falla, continúa cayendo y sufriendo un punto de daño por cada planta que baje de esta forma tan poco ortodoxa. Permite una tirada de FOR por cada planta por la que pase nuestra mujer u hombre bala, en su intento desesperado por frenar. Por muy torpe que sea, haz que, como máximo, reciba 4 puntos de daño si cae desde la planta más alta hasta el sótano.

Todas las plantas tienen acceso a esos conductos. Están indicados con una G en los planos de cada planta. Para acceder al conducto de esta misma planta (El Ático) deben llegar hasta la trastienda del *Lounge Bar*. En condiciones normales podrían llegar al bar por la puerta principal, cerca de los ascensores, pero teniendo en cuenta que hay dos guardias Chack, tal vez sea mejor saltar de la terraza de la suite a la terraza del *Lounge Bar* y acceder desde allí a la trastienda.

H e I: Los ascensores: Hay dos ascensores públicos indicados con una H y uno privado marcado con una I, para



Salud AGI AST CAR DES EMP FOR INT PER VOL



Chapuzas



El hotel no tiene secretos



Chapuzas: Akagura es un verdadero manitas. Es capaz de arreglar casi cualquier cosa que encuentre estropeada siempre que tenga a mano las herramientas adecuadas.



El hotel no tiene secretos: Lleva tanto tiempo trabajando manteniendo el edificio que nada se le escapa: desde puertas de servicio poco conocidas a los últimos cotilleos entre trabajadores. Varias cosas de las que le preguntan las dice sin necesidad de tirada alguna, como se comenta en las secciones anteriores. Pero si los PR le preguntan algo no previsto sobre el hotel, puedes realizar una TI de INT acentuada con este Acento. Si obtiene algún éxito podrá recordar algo de utilidad, siempre y cuando tenga una lógica dentro de los datos que se ofrecen sobre el hotel.

uso del personal. Acceder a los públicos, tanto en El Ático como en el hall de recepción, es realmente difícil, porque hay guardias Chack. El ascensor de servicio, que se encuentra en la cara opuesta del hotel, sería ideal... pero los Chack lo han desactivado desde [El Sótano](#). Akagura sabe donde está el panel para activarlo. Si alguien lo suficientemente hábil es capaz de bajar hasta el sótano y activarlo, los demás sólo deberían

preocuparse por llegar hasta la trastienda del *Lounge Bar*, como se ha descrito en el párrafo anterior.

Las escaleras: podrían bajar rápidamente por ellas, pero están idénticamente custodiadas por los Chack, como puedes ver en los planos.

Sorpresas y rumores: Uno de los mejores datos que pueden obtener de Akagura es que el hotel tiene un helipuerto. Si logran llegar hasta allí podrían utilizarlo para escapar... siempre y cuando alguien sepa utilizarlo, cosa que no supone ningún problema para Sonoko, a priori. Lo malo es que las llaves del helicóptero están en el despacho del Sr. Matsumoto, el adinerado dueño del hotel. Y dicho despacho está en [El Sótano](#).

También se rumorea que hay una puerta secreta en algún lugar de [El Sótano](#), por la que el Sr. Matsumoto accede a una cala privada donde tiene un lujoso yate con el que sale a navegar con sus concubinas para cantar karaoke. Tal vez sea la salida más discreta si logran llegar hasta [El Sótano](#) y dar con la puerta secreta.

Si alguien pregunta a Akagura sobre el paradero de la chica con la que estaba flirteando en la suite les comentará que no recuerda nada, sólo que escuchó esas voces hipnóticas y se quedó en trance, justo cuando había conseguido las braguitas de Tomoe. Como Guía, no obstante, te podemos decir que los Chack llevaron a Tomoe y a sus padres al *Lounge Bar*. Están sentados apaciblemente en las cómodas sillas acolchadas del bar, delante de sendas *caipirinhas*, en pleno trance. Así que si los PR acceden al bar para ir hacia el conducto de la ropa sucia o el ascensor de servicio, Akagura, insiste en que rescaten a Tomoe. Lo malo es que Tomoe no está dispuesta a irse sin sus padres, así que la cosa puede llegar a complicarse tanto como tu maligna mente de Guía sea capaz de imaginar. Si no se organizan pueden acabar siendo un grupo numeroso y pintoresco tratando de escapar de un hotel sitiado por pulpos acosadores.

ME LAS PIRO, VAMPIRO.

Con la información que hayan podido obtener en la escena anterior los PR deben decidir cómo actuar. Está claro que las dos salidas más viables del hotel (y de la isla) pasan por bajar, bien al helicóptero, bien a esa lancha que tiene escondida el Sr. Matsumoto, el dueño del hotel. A todo esto hay que sumar la tensión de saber que el príncipe Chack les ha dado "unas horas" para reflexionar. ¿Qué significa "unas horas"?... Nuestros PR no lo saben, pero como Guía sí deberías saberlo. El príncipe Chack pretende marcharse a la nave nodriza al amparo de la noche, para mantener cierta discreción con la pequeña flota de naves que hay apostadas alrededor del hotel. Si los PR han llegado durante el día, ten en cuenta las horas que quedan hasta el anochecer. Si han llegado de noche (esta es la opción más probable si los PR fueron raptados en la última escena del episodio 2), el príncipe querrá partir antes del alba, para aprovechar la oscuridad. Utiliza el factor tiempo para añadir tensión. Cuando se acerque la hora, describe que los Chack están más agitados y nerviosos, y que comienzan a reunirse alrededor del Príncipe.

El desarrollo de esta escena es sumamente variable e impredecible. Las opciones más lógicas pasan porque los PR decidan bajar mediante el ascensor de servicio o el conducto de la ropa sucia, pero las pruebas de juego han revelado que las mentes calenturientas de los jugadores son capaces de cualquier cosa. Así que hemos pensado que lo mejor es ofrecerte los planos del hotel, con varias indicaciones que te permitan plantear ciertas situaciones según van avanzando por ciertas zonas.

Plantas Primera a Cuarta

Lo más probable es que los PR no se arriegen a bajar por las escaleras, planta por planta, hasta llegar abajo. Pero ¿quién sabe de lo que son capaces? Tal vez alguien se quede atascado en mitad del conducto de la ropa sucia y tiene que salir en una de las plantas. O tal vez un Chack se dé cuenta de que han activado el ascensor de servicio y lo vuelven a

¡Cuidado con esos altavoces!

Los Oráculos Chack tienen controlado el sistema de megafonía. Cada pocos minutos se dedican a hacer cánticos y bailes rituales, usando su acento *Encontrarse con el Mar*, que pueden verse y/o escucharse también a través de los televisores, el teléfono, etc... todo ello para asegurarse de que la gente sigue en trance. Los PR deben ir con cuidado y utilizar algún tipo de tapones para los oídos o una solución similar. Si registraron bien la suite han podido dar con algunos tapones en el botiquín.

desactivar, dejando a los PR en alguna planta intermedia, etc. Por si estas locuras ocurrieran hemos preparado un par de cosillas que te faciliten el entretenimiento. ¡Qué no se diga que El Autómata no trabaja!

Aunque utilizamos un solo plano para mostrar las plantas que hay del primero al cuarto piso, lo cierto es que puedes situar estas escenas en cualquiera de dichos pisos. Todas esas plantas son iguales en cuanto a distribución.

G: Acceso al conducto de la ropa sucia.

H: Los ascensores para la clientela.

I: Acceso al ascensor de servicio. Recuerda que no funciona hasta que alguien lo active desde el sótano.

Hachiro: ¿aliado o problema?

Nuestro investigador UFO favorito vuelve a aparecer. Está escondido (es un decir) tras una enorme planta, cámara en mano, con tapones de algodón en sus oídos. Abre tanto como puede sus rasgados ojos al ver aparecer a las chicas y grita: "¡Vosotras!" En realidad grita, no tanto por la sorpresa, sino porque con esos enormes tapones no se escucha a sí mismo. Deberían hacerle callar.



A Hachiro no le pasó desapercibido todo el movimiento de naves Chack hacia esta isla y decidió que si quería descubrir al mundo la verdad debía lanzarse a por ella. Llegó al hotel justo cuando empezaba la hipnosis Chack y un pequeño destello de inteligencia (tiene sus momentos brillantes, el muchacho) le hizo ponerse los tapones que aún lleva para evitar caer en el trance en el que están los demás.

–¡Ja! Sabía que vosotras tenéis algo que ver con esta invasión alienígena.–

Hachiro está plenamente convencido de que nuestros PR son extraterrestres peligrosos y si le dejan seguir gritando como está haciendo es posible que acabe alertando a algún Chack. Más vale que los PR tomen decisiones rápidas. ¿Le van a contar a Hachiro toda la verdad? ¿Lo van a entregar a los Chack? ¿Se lo van a llevar con ellos como un gesto de piedad hacia el pobre chico?

Puedes consultar la HPS de Hachiro en la página 16 del episodio 2 de Vulviánidas.

Takuma: De una de las habitaciones surge un lamento lastimoso que de vez en cuando se convierte en grititos nerviosos. Alguien está hablando en japonés. Parece la voz de un hombre, muy asustado. Este pobre tipo se llama Takuma y se encuentra en una situación muy comprometida por culpa de sus debilidades gastronómicas. Resulta que, minutos antes de que los Chack tomaran el hotel, le había dado un antojo y había solicitado un plato de sabroso pulpo hervido. Cuando los Chack hicieron la ronda y descubrieron al pobre Takuma delante de su sabroso plato de pulpo troceado les entró una mala leche que ya te puedes imaginar. Le despertaron de su trance a collejas, y ahora se dedican a torturarlo. Un Chack está encargándose de llenar la bañera del baño de la habitación con agua hirviendo, para hacerle una demostración a Takuma de lo que se siente al

ser hervido. Por supuesto, el pobre señor no hace más que suplicar, totalmente superado por la situación, ya que los Chack se han mostrado ante él en su forma natural. ¿Dejarán los PR al pobre Takuma a su suerte o se enfrentarán a estos Chack? Si se portan como unos valientes puedes realizar un encuentro de combate utilizando las estadísticas de un [Soldado Chack](#) y un [Estratega Chack](#).

Si logran salvar a Takuma, el tipo se pone a hacer un millón de reverencias y a dar las gracias para luego desaparecer, intentando salir del hotel lo antes posible. Los PR deben conformarse con la satisfacción del deber cumplido, aunque podrías dar 1 punto de Avance extra a cada PR que haya participado en su rescate; se lo han ganado, ¿no?

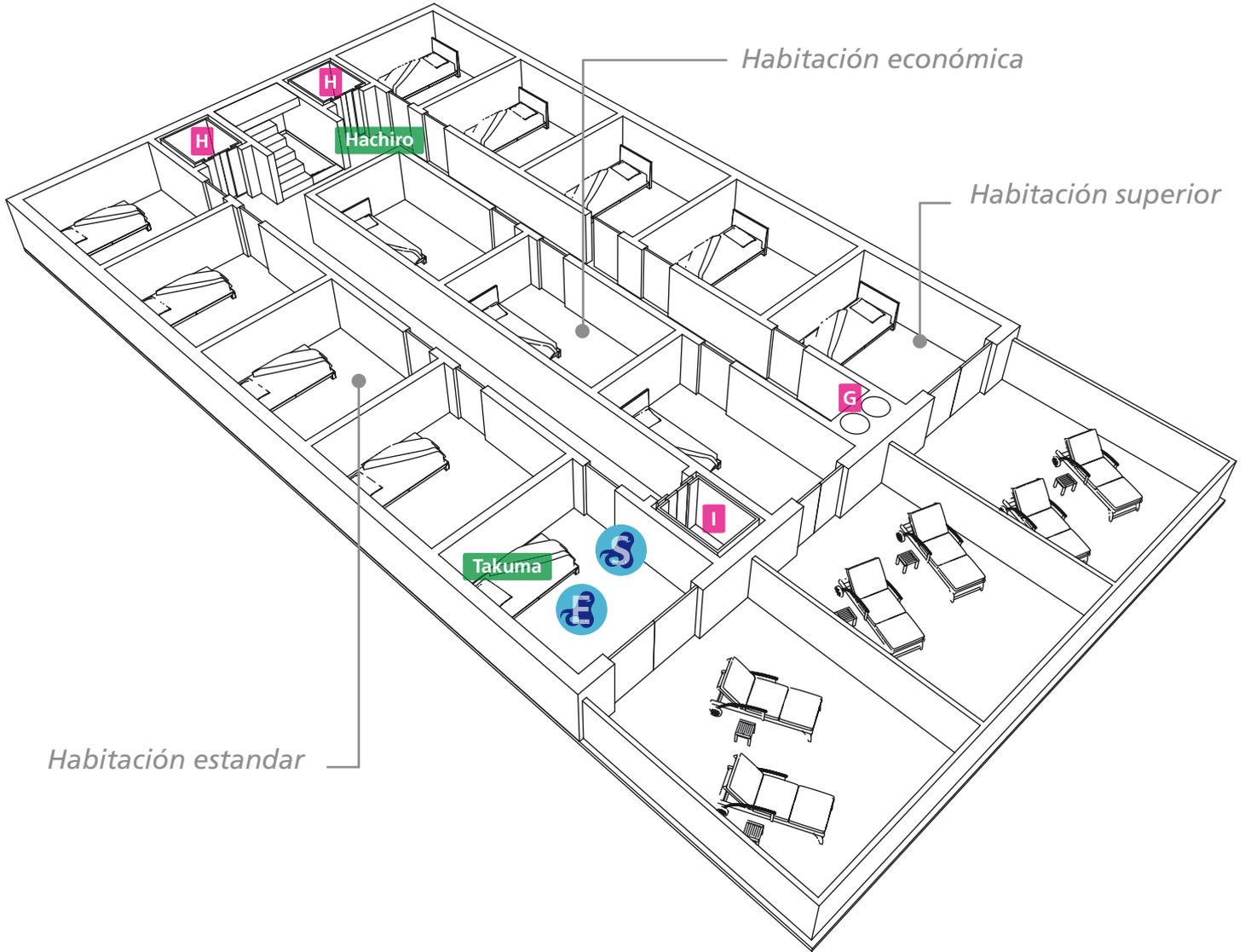
Planta Baja

El peor sitio para ser discreto, sin duda. La planta baja está repleta de miembros del personal en estado de trance: botones, recepcionista, camareros, encargados de la limpieza... Y también hay apostados varios soldados Chack, entre ellos un par de [Guardias Reales](#), que van haciendo rondas. Desde esta planta se accede también a la salida del hotel y a los jardines y piscinas. A parte de esto, hay algunas cosillas más:

La Recepcionista, también conocida como la gran hijadepu**:

La recepcionista, como el resto del personal, está en trance, pero se comporta de manera algo diferente al resto. En lugar de limitarse a estar serenamente sentada, se encuentra de pie, junto a la barra de recepción, con los ojos cerrados y una sonrisa de oreja a oreja, como si estuviera viviendo en su mente una de esas escenas de una comedia romántica. **Una TI secreta de PER por parte de los PR (basta un sólo éxito)** les permite darse cuenta de que la mujer tiene una mano apoyada sobre el timbre. Ya sabes, el típico timbre-pulsador que hay en las recepciones de los hoteles... *tink!* Lo molesto es que lo pulsa cada vez que alguien pasa por el *hall*. Si esto ha sido un extraño efecto secundario de

Plantas Primera a Cuarta



Habitación económica

Habitación superior

Habitación estandar

Hachiro

Takuma

la mente de la muchachita, o si se trata de una sofisticada orden hipnótica programada por los Chack es algo que los PR nunca llegarán a saber. Pero lo cierto es que **cualquiera que pase por el hall y no supere una TI de AGI, en plan sigilo**, provocará que la chica pulse el timbrecito, seguido de un suspiro de satisfacción. **Ichigo y Kentaro pueden acentuar su tirada con Pasar desapercibida y Escabullirse, respectivamente**. Si la chica toca el timbre todos los Chack de la planta baja se ponen en alerta y avanzan hacia el *hall* de recepción, dando lugar a un duro encuentro.

Tres tristes geishas: En una zona del bar, sentadas sobre unos bonitos cojines, hay tres muchachas ataviadas de geishas que estaban animando el ambiente cuando llegaron los Chack. Como a los pulpitos les gustó lo que hacían las han hipnotizado para que sigan tocando. Pero están tan acojonadas que sólo les salen canciones tristes y fúnebres, lo que está empezando a crispar los nervios del Chack que hay tras la barra, que, por cierto, ya ha probado varios chupitos de cada licor que ha encontrado y lleva una torta encima que no sabe ni dónde meter los tentáculos.

La función de estas geishas es, además de echarnos unas risas a su costa, favorecer la posibilidad de que los PR se hagan pasar por parte de su formación, si han decidido ponerse los atuendos de geisha y los kimonos que hay en la suite. O sea, es una excusa perfecta para que, en caso de que les pille algún Chack por el hotel, les tome por los amigos/as de las geishas y les lleven a la planta baja para que animen la actuación. Eso les puede dar a los PR unos valiosos minutos para planear un combate o huida más favorable desde la planta baja. Eso sí, más vale que se hayan maquillado o no cuela. La piel malva de las chicas no pasa desapercibida a los ojos de un Chack. Y la cara de tonto de Kentaro tampoco.

Sótano

En esta planta se encuentran las principales utilidades para salir del hotel.

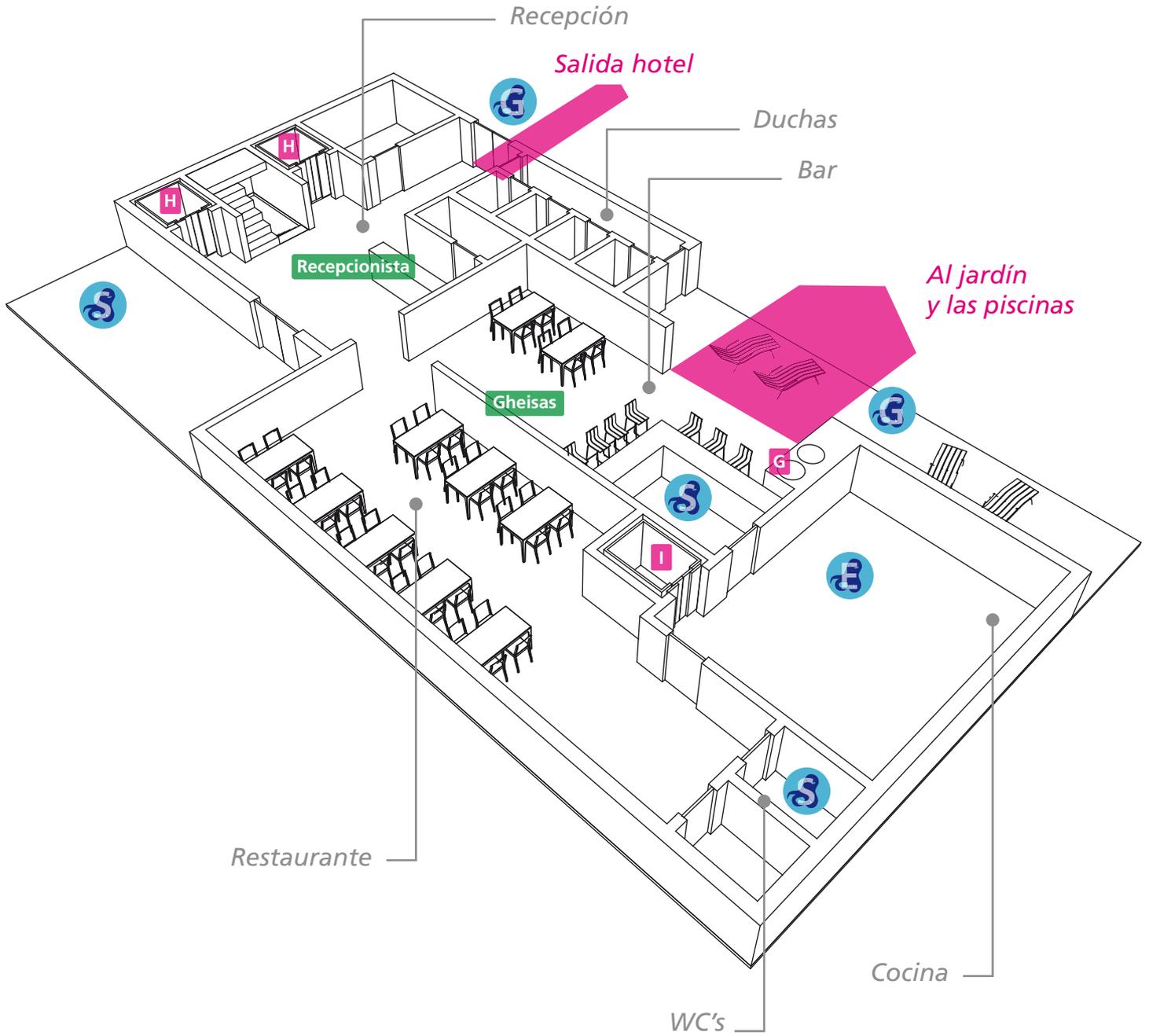
- J:** El final del conducto de la ropa sucia acaba en una especie de rampa que, se supone, debería desembocar en un carro de la ropa sucia. Pero dicho carro está en otra parte de la estancia, cerca de las lavadoras. Así que si alguien ha caído por el conducto debes aplicar los efectos que hemos comentado en la sección correspondiente.
- K:** La puerta del ascensor de servicio del sótano desemboca también en la lavandería.
- L:** El panel de activación del ascensor de servicio está en la pared, muy cerca de la propia puerta del ascensor. El panel consta de un piloto luminoso rojo y de

¿Podemos sacarle del trance?

Es muy probable que los PR se planteen en algún momento de su evasión la posibilidad de intentar sacar de su trance a algún Extra, bien un cliente del hotel o un miembro del personal. Podrían ser de utilidad para los planes de los PR. Pueden intentarlo mediante una **TI de CAR enfrentada a una TI de VOL de la persona hipnotizada**. Si el PR obtiene más éxitos, logra sacar al Extra del trance. Queda en tus manos, como Guía, el interpretar la reacción de cada Extra. Sé consecuente sobre cómo podrían comportarse ciertos tipos de personas ante una situación así. Un cliente podría asustarse e intentar salir del hotel, mientras que otro podría estar dispuesto a ayudar, sobre todo si se lo pide Midori. Sea como fuere, pocos Extras seguirán siendo demasiado valientes si se cruzan con un Chack en su forma natural. Los empleados del hotel podrían ser muy útiles a la hora de Guiar a los PR hacia las salidas, pero también tratarán de huir a la primera de cambio. Sea como fuere, no permitas que los PR deleguen demasiadas responsabilidades en los Extras. Pueden ofrecer pequeñas ayudas e indicaciones, pero el grueso de la acción y las decisiones deben quedar en manos de nuestros PR.

Por cierto, en cuanto un Chack perciba que hay algún Extra fuera de su trance da la voz de alarma y utiliza su Hipnosis Chack para volver a dejarlo en trance.

Planta Baja



una cerradura para insertar una llave. Sí, lo has adivinado: si quieren usar el ascensor deben encontrar primero la maldita llave. Se encuentra en uno de los cajones del escritorio del Sr. Matsumoto, en el mismo sótano.

Los Oráculos: Dos Oráculos Chack están situados en el interior del despacho del Sr. Matsumoto. Desde aquí pueden ver las cámaras de seguridad y controlar el sistema de megafonía, telefonía y los canales de TV. Son los encargados de que todo el hotel se encuentre en trance. Cada pocos minutos conectan todos los cacharros y realizan sus cánticos y bailes Chack para mantener en trance al personal. Si los PR no fueron prudentes con el tema de las cámaras, estos Chack están bastante tensos y alerta ante lo que pueda ocurrir.

Sea como fuere, los PR necesitan acceder al escritorio del Sr. Matsumoto si quieren encontrar las llaves del helicóptero, del yate (ver más adelante) o del ascensor de servicio; así que más les vale hacerles frente de manera efectiva.

M: Escritorio del Sr. Matsumoto. Sobre la superficie de la mesa se acumulan montones de papelotes y cartas sin abrir que ponen en evidencia que el director del hotel no está mucho por la labor. También hay un pequeño ordenador que utiliza para ver páginas guarras y un marco de fotos donde ha ubicado su colección de [puri-kuras](#), esas fotitos que se hacen los japoneses en los fotomatos, con un montón de chorradas alrededor. En casi todas ellas está acompañado de muchachas bonitas. Y en las que está solo se dedica a hacer el tonto de manera casi profesional.

Pero bueno, lo realmente importante está en uno de los cajones. Allí hay varias cajitas etiquetadas que contienen llaves. La mayoría parecen copias de llaves de las habitaciones del hotel, porque llevan sus llaveros correspondientes con el logotipo del hotel y el número. Luego hay otra que tiene un llavero azul en forma de delfín, otra muy diferente que

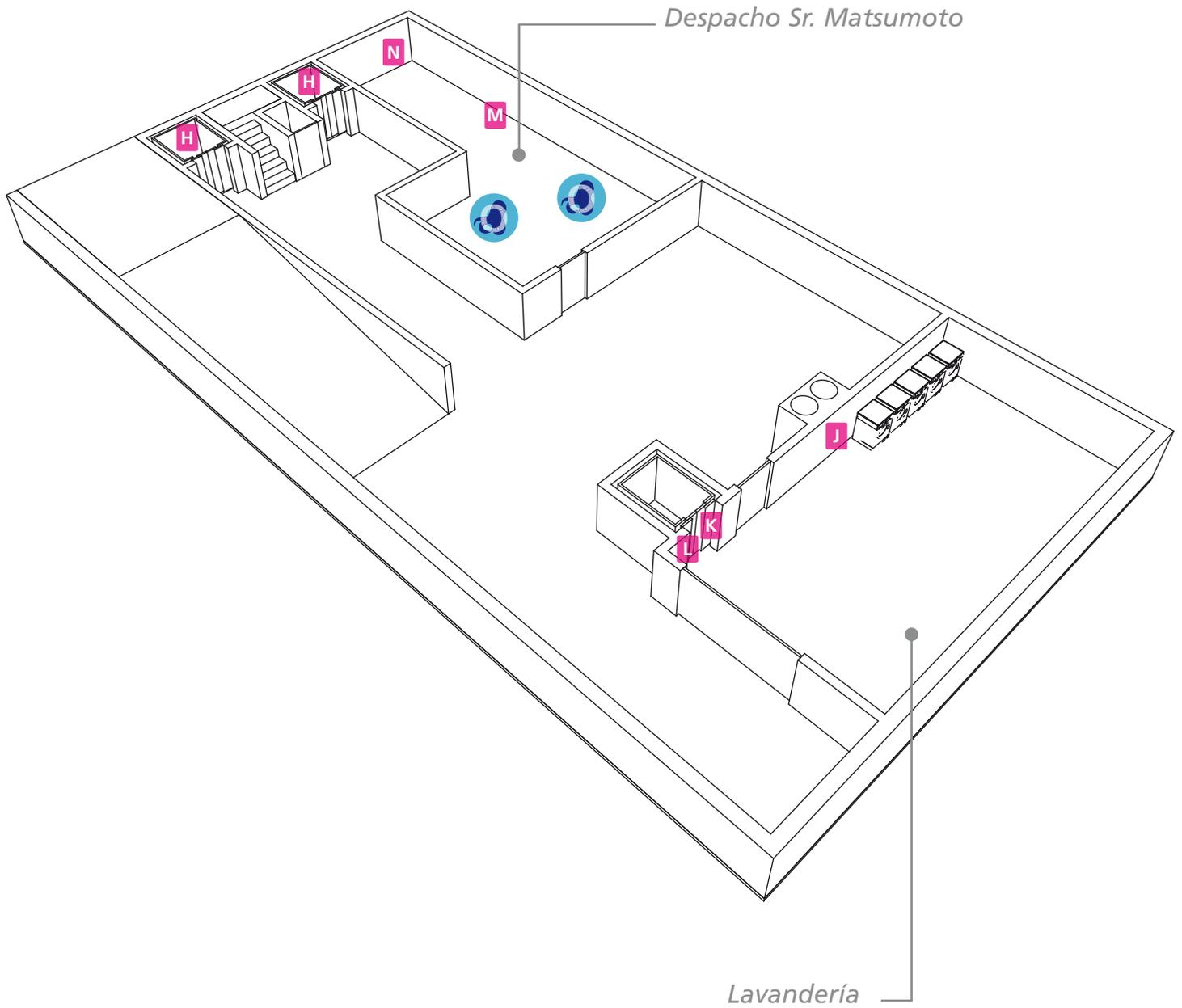
tiene como llavero un patito amarillo de goma, y una última, también de diferente tipo, cuyo llavero es una nota musical de color rosa. La llave azul es una llave maestra que permite acceder a cualquier parte del hotel. Eso incluye también el ascensor de servicio, que pueden activar con esta llave. La del patito amarillo es la llave del helicóptero; sin ella no podrán ponerlo en marcha. Y la llave rosa es la del yate secreto del Sr. Matsumoto.

N: Aquí hay una portezuela secreta, oculta tras un cartel a tamaño natural de la popular presentadora Sumiko Honda, una *star-system* muy conocida en Japón. Se la considera la combinación perfecta de inteligencia y seducción periodística. En el cartel aparece con un favorecedor conjunto de pantalón y chaqueta blancos y una blusa azul que deja ver parte de sus operados encantos. Describe el cartel mientras, como el que no quiere la cosa, realizas algunas **TI secretas de PER**. El PR que saque una mayor cantidad de éxitos descubre que tras una de las arrugadas esquinas del póster parece haber una portezuela. Basta levantarlo un poco para ver que es así. El póster está enganchado sólo por la parte superior, y puede pasarse por debajo, empujar la puerta y acceder a un pasillo estrecho que desciende. Puede localizarse rápidamente un interruptor que permite encender algunas luces, las suficientes para ir avanzando sin problemas. Consulta la siguiente sección, *La caverna secreta del Yate*, para descubrir hacia dónde lleva este misterioso pasillo.

La Caverna Secreta del Yate

No hay un plano que describa esta pequeña caverna; es muy fácil de imaginar con pocas palabras. El pasillo que sale del despacho del Sr. Matsumoto desciende, durante unos 400 metros, casi en línea recta. Se trata de un pasillo de hormigón, con algunos respiraderos y las esporádicas lámparas que permiten avanzar. Desemboca en una pequeña caverna natural, una maravilla de la naturaleza en la que el mar

Sótano



se adentra cómodamente en las rocas. El Sr. Matsumoto se ha montado un buen chiringuito desde el que contemplar el mar y tomarse unos daikiris, cuando le viene en gana. Hay, efectivamente, una nevera repleta de licores y refrescos, varias tumbonas, un buen equipo de música y varios objetos decorativos pop, que dan un toque de color a la piedra. Pero lo más destacable es un pequeño muelle, muy mono, en el que se encuentra amarrada una lancha, también muy mona, toda pintada de verde pistacho, y acondicionada para dar cómodos paseos por el mar. No parece excesivamente potente, pero sí cómoda y fiable.

Además de todo esto hay un armario azul, cerrado con llave. Si algún PR se molesta en intentar abrirlo con alguna de las llaves que encontraron en el despacho pueden llevarse una grata sorpresa. La misma llave del delfín azul que sirve de llave maestra para todas las cerraduras del hotel también sirve para abrir este armario. Y lo que hay dentro no les deja indiferentes (si es así, esto de Vulviánidas se te queda corto): Pulcramente ordenados y expuestos, encuentran una colección de bañadores de hombre, a cual más hortera, por poner un calificativo honroso. Se trata de la colección de bañadores-pop del Sr. Matsumoto. Incluye desde prendas basadas en motivos animales (sí, hay uno de leopardo) a prendas de coleccionista basadas en series y películas famosas. La joya de la corona parece uno totalmente dorado, con lentejuelas y una cola de conejito detrás. Entre los bañadores, el Sr. Matsumoto se ha dedicado a colocar varias fotos en la que se le puede ver luciendo esas hermosas prendas, pasándolo de muerte en el yate, acompañado de exuberantes mujeres. En algunas de ellas parecen estar cantando al karaoke (sí, en la lancha).

Bueno, tras superar el trauma de descubrir la colección de bañadores de Matsumoto, la atención de los PR recae sin duda en el yate. Sonoko (en realidad cualquier vulvi) puede corroborar que la embarcación está en buen estado, pero necesita una llave para arrancar. ¿Cual será? Pues la que tiene el llavero con

forma de nota musical. El delicioso ronroneo del motor debe animar a los PR a emprender la huida cuanto antes.

EN HELICÓPTERO O EN LANCHA, PERO NOS VAMOS DE AQUÍ

Como puedes ver todos los ingredientes que te hemos dado durante el episodio van destinados a que puedas plantear una divertida fuga a tus PR. Procura prestar atención a los detalles y a las intenciones de los PR en cada momento. Cada grupo de juego te sorprenderá con intenciones y planes a cada cual más estrambótico: ten a mano esta información y los planos del hotel y seguro que puedes Guiar las escenas de forma efectiva.

Escapar del hotel debe parecerles, a priori, relativamente complejo. Pero, según vayan avanzando y sugiriendo ideas se darán cuenta de que con algo de imaginación y prudencia pueden conseguirlo. Los Chack no son especialmente listos (aunque muy tenaces) y, además, el tono ligero del episodio juega a su favor. Es muy poco probable que les ocurra un percance realmente serio, más allá de que las pillen y las vuelvan a encerrar en una habitación, mientras los Chack preparan una marcha inminente hacia su nave nodriza.

En fin que si se lo curran y tienen soluciones ingeniosas y divertidas no deberían tener demasiadas dificultades para llegar a uno de los medios de transporte que les permitan huir de la isla: el helicóptero o la lancha.

Huir en helicóptero

Llegar hasta el helicóptero es, tal vez, la parte más peliculera de la evasión. Deben atravesar los jardines, rodeando la zona de piscinas, tratando de que ningún Chack les perciba. Hemos decidido resolver esto con un **Reto conjunto de AGI**. Eso quiere decir que todos los PR deben hacer una tirada de AGI y sumar sus diferentes éxitos. Ichigo y Kentaro pueden usar sus Acentos relacionados con el sigilo. Recuerda que Pochu también debe hacer una tirada.

Reto AGI

1 intento x PR

5 éxitos

3 min

Puedes pedir que hagan las tiradas uno tras otro y usar los resultados de cada una para ir narrando la situación: ¿Se oculta Kentaro con éxito tras la tumbona de enormes flores azules? ¿Pasa Ichigo desapercibida tras las hojas de esa palmera enana? Si la suma de éxitos de todas las tiradas iguala o supera 5, los PR atraviesan el jardín lentamente, resguardándose en las palmeras, las esculturas decorativas o los setos. Si no obtienen suficientes éxitos... un Chack los descubre y da la voz de alarma. Eso significa que tres [Soldados Chack](#) les salen al paso justo antes de atravesar la verja que les separa del helipuerto. ¡Un poquillo de acción!

Saltar la verja metálica que les separa finalmente del helipuerto requiere una **TI de AGI** por cada uno de nuestros PR si no tienen a ningún Soldado Chack incordiándoles en ese momento. Si algún PR intenta saltar la verja pero algún soldado Chack intenta impedirselo, dale un Dado Funesto adicional a ese jugador. De ellos depende si deciden acabar con los Chack antes de saltar la verja o prefieren huir.

Si las chicas han tenido el valor de ir en busca del helicóptero, exponiéndose a una salida a través del jardín de las piscinas, y han tenido éxito, la recompensa les espera. Tal y como vieron a su llegada al hotel, y como aseguraba Akagura, hay un pequeño helipuerto donde les espera un helicóptero. Pero antes de que puedan subirse, y ahora sin que puedan hacer nada para impedirlo (pues el helipuerto está totalmente al descubierto) escuchan un gorgoteante chillido. Un vigía Chack que está apostado en la azotea del hotel las ha descubierto y está poniendo sobre aviso a sus compañeros y al príncipe de la huida. ¡Maldición! Decenas de horribles gritos Chack se escuchan, dando la alarma general. Además, sin reparo alguno por su aspecto, los Chack comienzan a correr en busca de "sus diosas". ¡Hay que darse prisa!

El helicóptero es un medio de vuelo muy rudimentario para alguien como Sonoko pero por esa misma razón supone ciertas dificultades y necesita unos instantes para saber arrancarlo y elevarse. Sonoko debe realizar **un reto de INT**. Mientras tanto sus compañeras deben evitar que los Chack se acerquen demasiado (¿alguien se atreve con el lanzamiento de abanicos de geisha?). Confiemos en que Sonoko lo consiga porque si no tendrán encima a dos Chack, agarrados al helicóptero...

Reto INT

2 intentos

3 éxitos

Lapso 1 turno

Una vez consiguen despegar toca que Sonoko demuestre de lo que es capaz como piloto y se encaminen hacia la costa de Japón en busca de la salvación.

Tras un par de minutos de tranquilidad, el más perceptivo de los PR (mayor puntuación de PER, no hace falta tirada, y Sonoko no cuenta, que está ocupada) advierte que dos pequeñas naves osmóticas comienzan a perseguirlas. Y que se olviden de tener una escena a lo *Star Wars* porque el helicóptero es un modelo de paseo y tiene poco más que un mini-bar refrigerado y dos pequeños extintores... ¿son suficientes para quitarse de encima a esos pesados?...

Ha llegado el momento de un pequeño mini juego para escenificar la heroica huida de nuestras PR hacia la costa. Te hemos preparado un tablero de juego para que lo coloques en el centro de la mesa, al alcance y vista de todos los jugadores y les puedas explicar qué es lo que ven y cómo se desarrolla la huida. Necesitarás, además del tablero, dos marcadores para representar a las naves osmóticas chack que van a intentar capturar a nuestras chicas. Como no es cuestión de complicarse la vida más de lo necesario puedes utilizar un par de dados para ubicar la posición de esas dos naves Chack. Marcar la posición de los PR no es necesario, porque el juego contempla que siempre están en el centro de la acción, justo donde está el icono de Ichigo.

vulvianidas

Inicio A Salvos!



Estructura
Vehículo PR

| | | |
|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 |

¡Los tenemos encima!

Nave
Check 1



Ay, ay... Se están acercando

Nave
Check 2



Casi los dejamos atrás...



En el tablero puedes ver lo siguiente:

- En la parte superior tienes doce casillas entre las expresiones *Inicio* y *A salvo*. Estas casillas se usan para llevar el control del número de éxitos que Sonoko, o quien pilote el helicóptero, va a ir acumulando con sus tiradas. Si logra acumular doce éxitos habrá llevado el helicóptero hasta la costa de Japón y puesto a salvo al grupo.
- En el lateral izquierdo hay treinta casillas que indican la Salud del vehículo de los PR, en este caso el helicóptero. Se irán tachando a medida que sufra daños. Hay dos casillas marcadas con un recuadro más oscuro: si son tachadas, la piloto debe añadir un Dado Funesto adicional a sus tiradas de pilotar a partir de ese momento, debido a que los daños del helicóptero hacen que éste sea más difícil de controlar.
- En el lateral derecho puedes ver dos líneas de control, una para cada nave Chack. Hay tres casillas. Cada una de las dos primeras casillas que sean tachadas le otorgan al Chack piloto un Dado Funesto adicional a su Pilotar y a sus tiradas de ataque. Si se tacha la tercera, la nave cae al mar y es retirada de la persecución.
- El centro del tablero sirve para indicar la posición de cada nave. El icono de Ichigo marca la posición del vehículo pilotado por las vulvis. Los iconos de los Chack indican la posición de inicio de sus respectivas naves. Hay, además, tres secciones delimitadas que indican cómo de cerca están las naves Chack.

La sección *Casi los dejamos atras* es lo más lejos que pueden estar: aquí no hay interacción posible entre las naves y el helicóptero o yate.

La sección *Ay, ay... Se están acercando* indica que las naves Chack avanzan peligrosamente y se ponen a distancia de poder usar sus armas. Desde el helicóptero/yate aún no pueden hacer nada para atacar a las naves Chack, que son inmunes a las armas láser que las Vulviánidas y Kentaro puedan llevar consigo.

La sección *Los tenemos encima* significa literalmente eso. Ahora todos pueden atacar: los Chack con sus láser y las

vulvis con los extintores. Si hay alguna nave en esta sección (da igual si una o dos) la piloto del helicóptero/yate añade un Dado Funesto adicional a su tirada de pilotaje por las maniobras de la nave Chack que intenta entorpecer su huida.

A tener en cuenta antes de empezar...

PILOTOS EXPERTOS

Este minijuego usa el mismo sistema de reglas que vienes usando hasta ahora, así que para las tiradas de pilotar no olvidas que Sonoko (si es que es ella la que finalmente pilota el helicóptero, y esperamos que así sea) dispone del Acento *Pilotar ++* y que los Chack que pilotan las dos naves que persiguen a nuestras chicas son [Soldados](#) y tienen una DES de 4 dados en escala Heroica y disponen también de un Acento de *Pilotar +*. Recuerda los Datos Funestos adicionales que pueden entrar en juego por los daños de las naves y el helicóptero/yate y por la situación de naves Chack justo al lado del vehículo de las PR, y que el límite de Datos Funestos en una tirada es de tres.

¡ACABEMOS CON ELLOS!

Las naves osmóticas Chack son inmunes a los láser de mano vulviánidos debido a un extraño efecto de refracción, así que de poco les van a servir a nuestras chicas pero... ¿recuerdas los extintores? Si los usan (requieren **TI de DES conseguir acertar con ellos en las naves enemigas**, es más una cuestión de pulso que de apuntar) la membrana de las naves Chack se resienten ante la rociada del extintor y se deshace en lagrimones de agua que caen al mar, haciendo la nave cada vez más pequeña. A efectos de juego esto significa que añades un Dado Funesto adicional a la tirada de pilotar del Chack que pilota dicha nave, así como a sus tiradas de ataque. A la tercera rociada, el Chack de su interior queda al descubierto y cae al mar gorgoteando "*os amooooooooossss*". Recuerda que puedes llevar el control de los daños sufridos por cada nave en la sección correspondiente del tablero. Por su parte, las naves Chack son capaces

de emitir una onda láser a una orden mental de su piloto. No son láseres muy potentes pero sí una seria amenaza para un helicóptero de paseo tan frágil como éste. Cada vez que una nave Chack esté a distancia de tiro (secciones *Ay, ay... se están acercando* y *Los tenemos encima*) puede realizar un ataque por turno de persecución. Para resolverlo, **usa la PER del soldado Chack** (2 dados en NP normal) y comprueba el daño en la tabla de armas usando la referencia del Microlaser ETrina. Tacha los puntos de daño obtenidos por el Chack en la sección de puntos de Salud del helicóptero en la parte izquierda del tablero.

SITUACIÓN INICIAL

Para empezar el minijuego, explica a los PR que su vehículo está representado por el símbolo central del tablero y coloca dos marcadores (puedes usar simplemente dos dados) en la sección *Casi los dejamos atrás* para representar las naves Chack que les persiguen. Procura identificar claramente qué marcador es la nave Chack #1 y cuál la #2. Descríbeles como en la lejanía han visto elevarse del mar dos pequeñas naves osmóticas que se han lanzado en su captura.

Desarrollo de la persecución.

La persecución se juega en turnos consecutivos en los que ocurre lo siguiente:

- 1 **TI de Pilotar de Sonoko o quien pilote el helicóptero**
- 2 **TI de Pilotar de la nave chack #1**
- 3 **TI de Pilotar de la nave chack #2**
- 4 **Si es posible, ataques con extintores por parte de las PR**
- 5 **Si es posible, ataque de la nave chack #1**
- 6 **Si es posible, ataque de la nave chack #2**

Al iniciar cada turno, como ves, es Sonoko la que hace su TI de Pilotar acentuada (recuerda comprobar si debe usar algún Dado Funesto adicional por daños o la presencia de una nave enemiga). Cuenta los éxitos y táchalos en la sección superior del tablero, de izquierda a derecha hacia la salvación. Sonoko

debe acumular doce éxitos, momento en el cual habrán llegado a la costa; si quedaba alguna nave chack en la persecución ésta se retira para no llamar la atención de los habitantes terrícolas. Puedes usar el número de éxitos que vaya acumulando la piloto para ir describiendo cómo ven acercarse poco a poco la línea de la costa, aumentando la tensión.

Una vez hecho esto, haz las tiradas de pilotar de cada nave Chack (puntos 2 y 3) y compara sus resultados con los éxitos obtenidos por Sonoko. Pueden pasar varias cosas:

- Si la nave Chack obtuvo más éxitos que Sonoko, puede avanzar una sección del tablero acercándose hacia el helicóptero.
- Si Sonoko obtuvo más éxitos, maniobra con maestría y los jugadores pueden colocar el marcador de esa nave una sección más cerca o más lejos de dónde estuviera, nunca más lejos de la sección *Casi los dejamos atrás*.
- Si empatan, nada sucede. Todo el mundo se queda en su posición.

Para los ataques, consulta el apartado [¡Acabemos con ellos!](#) Además, recuerda que las naves Chack pueden disparar desde la sección *Se están acercando* pero que las PR sólo pueden usar los extintores hacia una nave que esté situada en la sección *Los tenemos encima*.

A partir de este punto se trata de ir resolviendo turnos de persecución como has visto hasta que, o bien Sonoko logre acumular 12 éxitos, o bien los Chack consigan detenerlas. Si esto último ocurre, los PR caen al mar sufriendo fuertes golpes que les provocan la pérdida de 5 puntos de Salud. Una vez en el agua, se ven pronto rodeadas de un numeroso grupo de [Soldados Chack](#) que se desenvuelven divinamente en el mar en su forma original. No podrán hacer nada para evitar ser capturadas de nuevo, dada su situación.

Si se deshacen demasiado rápido de las dos naves, nada te impide colocar una más en la sección más alejada del table-

¿Un karaoke que hace funcionar un yate?

Definitivamente, *Vulvianidas Style*. Si quieres hacer más loca aún la situación, ¿qué tal darle la oportunidad al jugador que interpreta Kentaro de que demuestre sus dotes de cantante?. Puedes poner uno de los vídeos que te enlazamos a continuación y pedir a ese jugador que cante siguiendo la letra del karaoke que aparece antes de hacer su TI de AST.

Justo cuando la imagen de Matsumoto se difumina sonriente en el vídeo, empiezan a sonar las notas de [Sexy Boy](#) o [Egao Yes Nude](#), de [Morning Musume](#), a tu elección. Ya puedes darle a tu jugador algo que parezca un micro y que se levante de la silla.

¿Cómo dices? ¿que tus jugadores se han quedado con ganas de más? Aquí tienes una de las favoritas de Matsumoto junto a [Sexy Boy](#), [Onna Ga Medatte Naze Ikenai](#), y para acabar una animada canción, [Koko ni Iruzee](#).

ro cuando crean que ya han escapado. Pon las cosas difíciles, que les parezca un reto emocionante, pero tampoco abuses: en realidad queremos que nuestras chicas continúen la historia, ¿verdad?

Vacaciones en el mar...

El desarrollo de una huida con yate sigue el mismo patrón que con el helicóptero. Puedes usar el mismo tablero. Pero, gracias al Sr. Matsumoto, la lancha reserva dos sorpresas adicionales. En cuanto los PR llevan unos minutos sobre el mar, justo antes de que saques el mini-juego, el motor se ralentiza hasta pararse y de una sección del salpicadero surge un pequeño televisor y un micrófono mientras suena una animada música. Se trata de un karaoke con canciones de *japan-pop*. Parece que el tipo se monta buenas fiestas. En el vídeo sale Matsumoto, con los mofletes colorados de haber bebido más de la cuenta. Y dice lo siguiente:

–“Chicas, sé que os encanta esto del karaoke sobre las olas, así que he programado el yate para que sólo se mueva si cantáis bien. Sí, mis gatitas, si cantáis mal la lancha se parará y tendréis que acariciar al papi para convencerle de que os deslumbre con su talento musical para que todos podamos volver a casa. Así que, ¿a qué esperáis? ¡Descorched el champán y a cantar!”–

Y, efectivamente, el Sr. Matsumoto se ha gastado una pasta para coordinar los resultados del karaoke con el movimiento del yate. Hay que cantar bien y mantener el tono, o el yate se va deteniendo hasta parar del todo. Como podrás imaginar se trata de canciones en japonés, así que sólo Kentaro las conoce (son temas pop muy populares). Al desarrollo del minijuego que hemos comentado anteriormente se suma una variante más: **antes de la TI de pilotar de Sonoko, Kentaro debe hacer una de AST**, para pillarle el truco al karaoke. Si la falla, las naves Chack se acercan un segmento más. En el caso de que las naves Chack estuvieran encima y Kentaro falle, anularía la tirada de pilotar de Sonoko, para reflejar que la lancha no avanza. Así que más le vale al pringao mantener el tono. Menuda situación.

En el yate, por desgracia, no van a encontrar más que un extintor, así que solo pueden hacer un ataque a una nave cercana en cada turno de persecución. Pero si algún PR se ha dedicado a buscar algo de utilidad, logra encontrar un pequeño revólver en un compartimento junto al volante. Está cargado con seis balas, ni una más ni una menos. Ésta es la segunda sorpresa que habíamos prometido. Los láseres eran inefectivos contra las naves Chack pero ¿qué tal una bala del calibre 9mm? En realidad, disparar simplemente contra la nave les permite ver cómo la

bala la atraviesa como si fuera una gota de agua. Pero esto puede darles una idea ¿Y si apuntamos al Chack de su interior? Intentarlo supone una **TI de PER**, como las habituales para armas de fuego, pero con un Dado Funesto adicional. Si logran al menos un éxito, impactan al Chack piloto, que pierde el control y cae con la nave al mar. Retira el marcador de su nave del tablero entre los gritos de alegría de tus jugadores. Bueno, menos de Kentaro, que más le vale seguir cantando para que el yate avance. Para acertar al Chack piloto el ataque debe hacerse también desde la sección *Los tenemos encima*, como con los extintores.

Los Chack continúan usando sus láseres contra el yate como hubieran hecho contra el helicóptero. Puedes usar la misma sección de control de 30 puntos que hay en el tablero. Por lo demás, juega los turnos de persecución de la misma forma hasta que Sonoko acumule doce éxitos y llegue a la costa. O hasta que los Chack consigan detenerlas... Si el yate pierde todos sus puntos de Salud por lo menos nuestras PR no sufrirán la dolorosa caída que supone caer del helicóptero pero puedes describirles como una humareda negra sale de la zona del motor que, con un lastimoso tosido, acaba por pararse definitivamente.

¿DÓNDE DIANTRES ESTABAS?

Sea en helicóptero o en yate, nuestras PR consiguen llegar a la costa y ponerse a salvo si acumulan doce éxitos en tiradas de pilotar. Tras dejar a las chicas en el balneario y despedirse, Kentaro llega a casa de Yaya Sake. Está muy enfadada por la tardanza y le increpa duramente:

–Jovencito, si tus padres te permiten trasnochar de esa manera yo no piensa hacerlo, así que más te vale que no vuelva a pasar o te tocará ayudarme todo el día a preparar sake. El único descanso que tendrás será para estudiar.–

Procura que esta escena cotidiana de cierre provoque un fuerte contraste con la aventura que Kentaro acaba de vivir. Su abuela

pensando que estaba de juerga por ahí, y resulta que estaba escapando de unos extraterrestres hostiles... Menudo veranito.

NOTAS FINALES

Éste habrá sido sin duda un capítulo lleno de acción y desafíos. Tus jugadores se han ganado al menos 5 puntos de Avance para sus PR. Si alguno de ellos hizo algo memorable durante el capítulo, otórgale un punto más y que sumen uno adicional si ayudaron al pobre Takuma.

En los episodios anteriores tienes una pequeña tabla para el uso de estos puntos de avance si tus jugadores quieren empezar a gastarlos. Recuerda, además, que pueden invertir puntos de avance en la reparación de Gamelia tal y como se explicó en el Episodio 2.



Y EN EL PRÓXIMO EPISODIO...

- Midori descubre (gracias a un estupendo *flashback*) algunos secretos más sobre su pasado.
- Naraku comienza a sentir algo que la incomoda, una inquietud extraña que aparece cuando el macho humano está cerca... ¿Es posible que...? Naaaaahhh... ¿O sí?
- Aya, la chica tímida que siempre esquivo a Kentaro vuelve a aparecer en escena. Y parece que va a quedarse un tiempo. Total, sólo es una chica más alrededor de Kentaro... aunque una chica muy especial.
- Hachiro, el flipado de los O.V.N.I vuelve a dar la brasa por los alrededores del ryokan. ¿Lograrán los PR seguir manteniendo el secreto? ¿O tomarán medidas más rotundas?
- Los PR son invitados a *La Honra de la Garza*, una fiesta tradicional en la que conocerán a un nuevo personaje del entorno de Yaya Sake. Un anciano curioso.
- Y por si todo esto te ha parecido *light*, espera a descubrir la revelación que sufre Sonoko poco antes del final del episodio. Nada volverá a ser como antes para ella.

**¡NO TE PIERDAS EL CUARTO EPISODIO
DISPONIBLE EN BREVE EN
[WWW.ELAUTOMATA.WORDPRESS.COM!](http://WWW.ELAUTOMATA.WORDPRESS.COM)**