

NINJAS CUTRES

Ninjas Cutres (NC) es un juego de rol en una sola página donde juegas con ninjas cutres, tan cutres que hemos usado la «Comic Sans» para escribir este juego.

Te embarcarás en misiones estúpidas con más ninjas de tu clan e igual de cutres que tú. Podrás hacer lo mismo que has visto en cutres pelis de ninjas, pero de forma más cutre todavía, si es posible.

Nota importante: Ninjutsu debes pronunciarlo como «nin-ju-chu», nada de «nin-yut-su», «nin-yit-su» o similares. Son así de cutres.

SISTEMA

Este cutre sistema solo usa dados de 6 caras, de los cutres, de los blancos que tienen puntitos. Está prohibido usar dados chulos con números.

Las tiradas son sencillas, tiras tantos dados como tu atributo + bonificaciones. Si sacas mínimo un 6, consigues la tirada. Si además sacas algún 1, lo consigues pero de forma cutre.

Si no consigues ningún 6, fallas la tirada. No existen las pifias, aunque seas un ninja cutre, sigues siendo un ninja y los ninjas no tienen pifias.

Las acciones falladas no se pueden volver a repetir, los ninjas no hacen segundos intentos. Si fallas la tirada de abrir cerraduras, tendrás que buscarte otra forma de entrar en la habitación.

Veamos un ejemplo de tirada, intentas matar a un guardia por la espalda cortándole la garganta para que no grite. Tiras 4 dados (2 de tu atributo y 2 de tu cuchillo jamonero) y sacas 2 5 6 5. Consigues matarlo sin que haga ruido y sin que nadie te oiga.

Si hubieras sacado 2 5 6 1, también lo matarías sin hacer ruido, pero empieza a echar sangre como un surtidor y te pringas entero de sangre al resbalarte en ella.

Sacado 2 5 3 4, fallas la tirada y no consigues matar al guardia y tendrás que probar otra forma de entrar en la guarida del malo.

FICHAS

Este juego es tan cutre que no le hemos dado un nombre rimbombante a sus metamonedas, como puntos de destino, y les llamamos «fichas». Cada sesión empiezas con 3 fichas. Si gastas una ficha, puedes volver a repetir una tirada.

Si obtienes un éxito de forma cutre, puedes gastar una ficha para que lo cutre le pase a cualquier otro ninja al azar que este contigo, amigo o enemigo.

Como marcadores de fichas se usan ganchitos, patatas fritas o gominolas, a poder ser de marca blanca, nada de «fancy snacks». Cuando usas una ficha, te puedes comer el marcador y si te los comes sin usar la ficha, la pierdes.

Durante la partida el DJ puede darte fichas por hacer cosas cutres. Pelear en una heladería contra ninjas

enemigos y terminar lanzando polos de sabores porque te has quedado sin shurikens es lo suficientemente cutre como para recibir una ficha.

ATRIBUTOS

NC tiene dos atributos generales, Cuerpo y Mente.

★ **Cuerpo:** Implica toda actividad física y de destreza. Saltar, correr, pelear, levantar pesos, conducir, disparar, etc.

★ **Mente:** Implica toda actividad mental y social. Buscar pasadizos secretos, resolver enigmas, intimidar a tus enemigos, persuadir o engañar a un guardia, etc. También es tu voluntad y tu resistencia mental.

Hay un tercer atributo para ninjas, el **Ninjutsu**, que solo lo tienen los ninjas y que es la media de Cuerpo y Mente, porque todo el mundo sabe que el Ninjutsu es parte Cuerpo y parte Mente. Se redondea hacia abajo, porque seamos sinceros, como ninja, tu ninja es un poco cutre.

El **Ninjutsu** solo se usa cuando haces cosas de ninjas y/o cosas normales «a lo ninja». Qué definimos como cosas de ninjas:

★ Pelear usando tus golpes ninjas cutres y tus armas cutres ninjas.

★ Disfrazarse, moverse en sigilo, esconderse, etc.

★ Escalar, saltar, colgarse del techo y otras actividades físicas de ninjas.

★ Usar tu equipo ninja cutre, ejecutar tus técnicas ninjas cutres y poner en práctica tus trucos ninjas.

También puedes tirar Ninjutsu si al declarar una acción en que deberías tirar Cuerpo o Mente, metes un «a lo ninja». En ese caso, tu tirada siempre tendrá un dado extra con un 1, es decir, que lo harás cutre.

Si declaras «Corto la pizza a lo ninja» podrás tirar Ninjutsu en vez de Cuerpo y si pasas la tirada, lanzarás la pizza y la cortarás en el aire, pero acabará de forma cutre, por ejemplo, pringándote de tomate el chándal o pringando a otro si gastas una ficha.

ENFRENTAMIENTOS

Los enfrentamientos solo se dan entre ninjas y solo se solucionan con tiradas enfrentadas. Gana el que más seises obtiene. Si empatan, no pasa nada. Al ganador del enfrentamiento se le aplica la norma de «éxito, pero cutre», si saca un 1 en su tirada.

Si el enfrentamiento es a muerte, el perdedor resultará que era un maniquí o dos mapaches en un traje ninja o una figura suya troquelada en cartón. El ninja derrotado aparecerá como si nada en la siguiente escena.

CREACIÓN DE TU NINJA CUTRE

Para crear tu ninja debes decidir **su nombre**, el **nombre de su mentor o mentora ninja** o el **canal de YouTube donde aprendiste las artes ninjas**. Este segundo nombre servirá para dar nombre a tus técnicas ninjas.

Luego tendrás que gastar **5 puntos en Cuerpo y Mente**, con un mínimo de 1 y un máximo de 4.

Además, tendrá **2 técnicas secretas** que se explican a continuación.

Por último, elige **1 arma ninja cutre**, **1 vestimenta cutre** y **1 truco ninja cutre**.



TÉCNICAS NINJAS CUTRES

Tu ninja ha aprendido técnicas ninjas de su «sensei», de pelis o series de TV chuscas, de comics viejunos o de tutoriales de YouTube, con lo que son realmente cutres.

Las técnicas ninjas se crean poniéndoles un nombre cutre, una explicación cutre, un disparador y una acción bonificada. Es importantísimo que el nombre y la explicación sean cutres, si no, no valen como técnicas cutres. Cuando usas una técnica siempre tiras Ninjutsu y la acción bonificada recibe un +2 si se cumple el disparador. Veamos un ejemplo:

Técnica secreta de la máquina del gancho de la feria del maestro RoboNinja69 (nombre): Has pasado tanto tiempo cogiendo peluches en las máquinas del gancho de las barracas (explicación) que cuando usas un gancho con cuerda (disparador) recibes un +2 a atrapar a tu objetivo (acción bonificada).

En una tirada puedes usar tantas técnicas juntas como quieras, siempre que el disparador lo permita.

MEJORANDO TU NINJA

Al final de cada misión completada con éxito, recibes un punto de «ninjitud» (PN). «Completada con éxito» supone que has tenido éxito en la misión y vuelves con la ropa limpia y no has estropeado o perdido tus armas.

Si completas la misión y vienes con el traje ninja sucio, te falta armas o están rotas, solo recibes medio punto (es un juego tan cutre que damos medio PX).

Importante: El otro medio punto se lo queda otro de tus ninjas que haya completado también la misión, solo si es responsable de que el primer ninja haya perdido el medio punto por haber actuado de forma cutre. En caso de que haya varios se elige al azar

Los PN se pueden gastar en:

- ★ Por 1 punto puedes **aprender una nueva técnica** ninja cutre, **conseguir una pieza de equipo** cutre o **conseguir una ficha más** para siempre.
- ★ Por 3 puntos puedes **subir Cuerpo o Mente** y recalcular tu Ninjutsu.

EQUIPAMIENTO NINJA CUTRE

Los ninjas cutres, como es normal, usan trucos, herramientas y armas muy cutres. En vez de un kimono negro usas un chándal negro de mercadillo, en vez de un ninjato esgrimes un cuchillo de cocina, en vez de tetsubishis (abrojos) lanzas piezas de lego, en vez de nunchakus usas 2 salamis unidos por una cuerda, etc.

ARMAS CUTRES

En tu cutre arsenal de armas ninjas puedes tener entre otras las siguientes armas.

- ★ **Cuchillos de cocina (Ninjato):** Según el tamaño del cuchillo harán más o menos útiles en combate. Cuchillo de carne +0, cuchillo japoneses de teletienda +1 y los cuchillos cebolleros o jamoneros +2.
- ★ **Embutidos unidos por un cordel (Nunchakus):** Según el tamaño del embutido hará más o menos daño, +0 para fuets, +1 para chorizos y salchichones y +2 para salamis y mortadelas.
- ★ **Cubertería de plata (Shurikens):** Las cucharas hacen +0, los tenedores +1 y los cuchillos +2. Pero una vez los

lanzas, los pierdes y tienes que recogerlos después del combate o no tendrás más.

- ★ **Pinchos de barbacoa (Shais):** Los pinchos de barbacoa son para defenderte y desarmar a tus enemigos, con lo que consigues un +2 de bono en esas situaciones.

Lo que debes recordar es que cuanto más daño hace una arma, el ridículo debería ser mayor y las posibilidades de quedar como un cutre son mayores.

También puedes convertir cualquier cosa en un arma ninja, si usas la regla de «a lo ninja». Es decir que añades un 1 a tu tirada. Estas armas tienen un +1. Puedes, por ejemplo, acabar con un enemigo lanzándole zanahorias «a lo ninja» o golpeándole «a lo ninja» con una toalla mojada.

VESTIMENTAS CUTRES

Las vestimentas no dan ninguna ventaja, pero son fundamentales para que tu ninja tenga ese look cutre que el juego pide.

- ★ **Disfraz cutre de halloween de ninja.**
- ★ **Chándal cutre de mercadillo.**
- ★ **Camiseta promocional con motivos ninjas y pasamontañas de lana.**
- ★ **Bata de seda con letras japonesas.**

TRUCOS CUTRES

Como ninja tienes acceso a montones de trucos chuscos para poder completar tus misiones. Al principio de cada sesión tienes 3 usos entre todos tus trucos y cada uso da un bono de +2 a la acción bonificada que marque el truco.

- ★ **Extintor (Bomba de humo):** Un pequeño extintor portátil es la forma perfecta de crear una cortina de humo con la que desaparecer sin ser visto.
- ★ **Piezas de lego (Tetsubishis/abrojos):** Lanzar las piezas de Lego hace que sea casi imposible seguirte, no sabes lo que duele clavarte una pieza de Lego en la planta de pie.
- ★ **Molinillo de pimienta (Metsubushi):** Pues aparte de aderezar platos, puedes usarlo para dejar incapacitado a tus enemigos.

EL CLAN NINJA CUTRE

Todo el mundo sabe que los ninjas se juntan en clanes. En el caso de los ninjas cutres, sus clanes son chuscos y de muy bajo presupuesto.

Es por ello que las reuniones se realizan en la cutre pizzería de la esquina o similar, donde podrán hablar de sus cosas del clan mientras se llenan el chándal de manchas de salsa de tomate. Cobran sus trabajos en cupones de descuento, compran el equipo en la teletienda o en AliExpress y normalmente terminan pegándose contra mascotas de supermercados y establecimientos de comida rápida.

Tus ninjas deberán decidir si su clan es de ninjas buenos o de ninjas malos. La diferencia principal es que los ninjas malos van de oscuro y los ninjas buenos van de no-oscuro. Ir de oscuro supone que necesitas mancharte dos veces para que se te considere sucio a la hora de completar una misión. Para compensar, los clanes de ninjas buenos tiene una técnica secreta ancestral de clan extra. Todos los miembros del clan deberán tener la misma técnica extra.

Creado por [Gwannon](#). Hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). Dibujos de [freepik](#) y [catalyststuff](#). [Código fuente](#)

