

NINJAS CUTRES VS SAMURÁIS PALETOS



¡MUTANTES!

Tu clan de ninjas quiere colarse en unos laboratorios médicos para conseguir una fórmula experimental para el codo de ninja, una afección típica entre ninjas por lanzar shurikens. El problema es que también experimentan con mutágenos y han escapado de sus celdas sus sujetos de experimentos.

La seguridad del laboratorio es alta, pero nada detiene a un ninja, aunque sea cutre.

Así que llegar al laboratorio donde tienen el fármaco, debería ser sencillo para tus ninjas. Serían como 4 habitaciones, con 4 guardas en la primera y una puerta blindada en la que cierra el paso a la última sala.

Cuando tengan la nueva fórmula, saltará la alarma, pero no habrán sido ellos, son ninjas silenciosos e invisibles como la brisa. Habrán sido los mutantes escapados de sus celdas de control.

Uno de los guardias ha volcado su café sobre la consola de seguridad mientras echaba una siesta y las celdas de contención se han abierto y los sujetos de los experimentos se han escapado.

ESCAPANDO DEL LABORATORIO

Ahora deberán escapar por las 4 salas que han atravesado.

1. Según salte la alarma, el laboratorio se llenará de tantos mutantes como ninjas con poderes al azar.
2. Tantos mutantes como tus ninjas, todos con el mismo poder, les esperan en la sala 2.
3. Los contenedores de residuos mutágenos se han roto mientras dos «rinos» peleaban por si pedían pizza o hamburguesas para cenar y ahora el líquido ha inundado la sala. Caer el moco supone ensuciarte el traje y llevarte una mutación.
4. Los residuos de la sala anterior han convertido a un mutante en supermutante y tiene los 6 poderes y puede usarlos juntos.

LOS MUTANTES Y SUS PODERES

Los mutantes han sido mezclados con animales y tienen características de ellos. Sus poderes animales les permiten hacer enfrentamientos contra los ninjas.

- ★ **1. Tortuga:** Su caparazón les permite esconderse dentro y no puedes enfrentarte a él. Solo puede ser atacado si está fuera del caparazón. Dentro del caparazón solo puede obstruir el camino como una puerta.
- ★ **2. Rata:** Pueden usar sus afiladísimos dientes y su cola como arma (+2). También puede coger cosas con la cola como una tercera mano.

- ★ **3. Rinoceronte:** Su piel dura le da un +1 a la armadura y sus cuernos son una poderosa arma (+3), más aún si coge carrerilla (+4).
- ★ **4. Mosca:** Las alas le permiten volar durante una escena por sesión y los ojos facetados hacen que no pueda ser atacado por sorpresa. Mientras vuela, solo puede atacarle al que el ataque.
- ★ **5. Cocodrilo:** Su mordisco es un arma brutal (+2) y su piel es muy resistente (+1 a armadura)
- ★ **6. Rana:** La lengua permite atacar a distancia (+1) y coger cosas a distancia. Sus ancas le dan +2 a acciones de saltar.

Las características de los mutantes son:

Mutante: Cuerpo 4, Mente 2 y un poder al azar

Supermutante: Cuerpo 5, Mente 3 y todos los poderes mutantes juntos, pero si son parecidos, dientes de rata y mandíbula de cocodrilo, no se apilan.

COMPLETANDO LA MISIÓN

La misión es completada con éxito si el ninja escapa con su dosis del fármaco y completada a secas, si consigue salir.

Si fallan obtendrán un poder mutante debido a la exposición prolongada a los mutágenos. Elige al azar entre los poderes mutantes vistos y recuerda que a partir de ahora podrán llamarse «ninjas mutantes cutres».

EL DÍA DE LA MARMOTA

Tus ninjas cutres han sido atrapados en un bucle temporal y, como Bill Murray, no podrán salir de él hasta que no hagan todas sus tareas de forma perfecta.

Tras acabar una de sus misiones en fracaso, un laboratorio científico cercano ha explotado y ha creado un bucle temporal, reseteando el día y con ello el encargo fracasado. Así que tendrán que repetir la misión tantas veces como sea necesario hasta que la completen con éxito.

Esta aventura puedes jugarla después de que tus ninjas fallen una misión tan estrepitosamente que decidas hacer que la vuelvan jugar.

RESETEOS

Cada vez que alguno de tus ninjas haga algo que haga fracasar la misión o que no sea un éxito completo, el día empezará de nuevo y podrán volver a intentarlo. Reglas:

- ★ Empezarán con todas sus fichas.
- ★ Perderán todo el equipo que consiguieron el día anterior y recuperarán el que perdieron.
- ★ Nadie se acordará, salvo ellos, de lo que hicieron el día anterior.

Es importante que el momento de inicio del reseteo de cada ninja sea muy cutre. Veamos algunos ejemplos:

- ★ Se duerme encima de su bol de cereales.
- ★ Está cantando en la ducha y suelta un gallo cuando sale agua fría, porque alguien ha tirado de la cadena del váter.
- ★ La tostada que iba a desayunar se le cae por el lado de la mermelada.
- ★ Se despiertan en la cama con una expareja, dándose cuenta de que han cometido un gran error.



También es muy divertido que haya algún tipo de música o canción que marque el reseteo sin necesidad de decirlo. Ponte en el móvil esa canción y cuando quieras hacer un reseteo dale al Play. Sería como el «I got you babe» de Sony y Cher en «Atrapado en el tiempo». Si no puedes poner música por lo que sea, usa algún tipo de frase como el «Buenos días, campistas» que haga fácil dar a entender que el día ha vuelto a empezar.

CHALADURA DEL VIAJE EN EL TIEMPO

Una vez descubran que están atrapados en el tiempo, cada nuevo reseteo deberán tirar Mente para no caer en la chaladura del viaje temporal.

- ★ Si lo consiguen, no pasará nada.
- ★ Si lo consiguen a lo cutre, les dará la chaladura del viaje del tiempo y se pondrán a hacer locuras. Tendrán un -2 a las acciones normales y un +1 a las acciones locas. Por ejemplo, si van con sigilo a matar a un sicario tendrán un -2, pero, si van vestidos de payaso, tendrán un +1. Como DJ, tú eliges que da bono o penalización.
- ★ Si fallan, estarán de tal bajón que tendrán un -1 a todas sus tiradas.

APRENDIENDO DE SUS ERRORES

Cada nuevo día podrán aprender a hacer perfectamente una tarea, de forma que la próxima vez que tengan que repetirla la harán perfectamente.

Una vez por día, cuando consigan un éxito en una tirada, gastando todas sus fichas (mínimo 1), podrán decir que se han aprendido esa tarea y podrán volver a realizarla el próximo reseteo sin necesidad de tirar dados, si se dan las mismas condiciones o muy similares.

NINJAS CUTRES VS SAMURÁIS PALETOS

La feria de agricultores ha llegado al barrio y eso supone productos de huerta de calidad, pero también la aparición de los samuráis paletos, los enemigos jurados de los ninjas.

Las ferias agrícolas traen a bandas de samuráis paletos buscando pelea con los ninjas cutres, pero esto siempre tiene un ritual, primero hay un combate retórico en que se lanzan puyas sobre sus habilidades, su equipo y su vestimenta.

Seguirá un concurso de habilidad, donde demostrarán sus habilidades increíbles como lanzar una manzana y pelarla mientras cae o parar un shuriken u otra arma lanzable con las manos desnudas o si armas.

El último paso antes del gran combate será un duelo entre el mejor samurái paleta y el más hábil ninja cutre.

BATALLA DE VERDURAS

Cuando parezca que uno de los dos bandos parezca va a ganar, alguien gritará, batalla de comida y habrá una lluvia de acelgas podridas.

A partir de ese momento será una batalla de comida y solo podrá usarse comida como arma (valen tus nunchakus de embutido).

Samurái paleta: Cuerpo 4, Mente 2, Bushido 3

- ★ **Equipo:** Daisho, traje de baturro, cesta de verduras y bota de vino.

- ★ **El tradicional concurso de lanzamiento a la rana de Alpedrete de Arriba:** Años de entrenamiento jugando y participando en concursos de lanzamiento a la rana, le han hecho un lanzador excepcional y obtiene un +2 cuando lanza cosas con precisión.
- ★ **La costumbre de perseguir un queso de bola cuestabajo de Villabajo de Más Abajo:** Años de perseguir quesos rodantes colina abajo te da un +2 a correr cuando persigues algo o alguien.

El éxito completo de la misión será ganar la batalla de comida sin mancharte, cosa casi imposible como demuestra las batallas de vino y la tomatina.

REGLAS PARA JUGAR CON SAMURÁIS PALETOS

Los samuráis paletos funcionan igual que tus ninjas, pero tienen una serie de cambios:

- ★ En vez de Ninjutsu usan Bushido (pronunciado «bu-chi-do»).
- ★ Si sacas un 1 en las tiradas, no haces cosas cutres, sino que terminas haciendo paletadas.
- ★ La regla «a lo ninja» pasa a llamarse «como en el pueblo».
- ★ Las técnicas ninjas funcionan igual, pero se denominan «Tradiciones» y «Costumbres».
- ★ Las vestimentas son pantalón de pana, camisa a cuadros y boina o gorra de la Caja Rural, traje de los domingos y traje regional de su pueblo.
- ★ Solo tienen un arma, su daisho, que es una azada (bono +2) y su navaja de cortar queso (bono +0). Pueden usar sus zuecos de maderas como armas arrojadas (+1)
- ★ Como trucos tienen:
 - ★ **Cesta con productos del pueblo:** Desde jamón, chorizos y otros embutidos a dulces varios o verduras de excelente calidad y sin pesticidas. Pueden ser usados con armas lanzables (calabacines, melones, etc.) o para distraer a tus enemigos lanzando delante suyo un irresistible chorizo de pueblo.
 - ★ **Bota de vino (Sake):** Los samuráis paletos pueden darle un lingotazo a la bota de vino para ganar un +1 a su siguiente tirada, sea de lo que sea.
 - ★ **Tambor (Tambor taiko):** Ponerse a tocar el tambor y cantar canciones populares sirve para acceder a conocimientos populares antiguos.
 - ★ **Petardos (Hanabi):** Los petardos nunca escasean en los pueblos. Pueden servir para avisar a más samuráis paletos o para iluminar una zona y que los ninjas no puedan esconderse en las sombras.
- ★ Una misión «completada con éxito» se consigue igual que los ninjas
- ★ Los grupos de samuráis paletos crean **cofradías dedicadas a una santa o santo**. Si se encomiendan a la santa o el santo con un «Por [Santa/Santo] que [un milagro por el que fue canonizada/o]» puedes conseguir un bono de +2 a una acción concreta que el santo o santa beneficia. Por ejemplo, San Cucufato, patrón de los pequeños hurtos, da un +2 a robar carteras y similares. Santa Apolonia, protectora de los dentistas, te da un +2 a torturar a la gente.