

---

# CIUDADANOS ADOLESCENTES MUTANTES ¿NINJAS?

Por Claudio Navarro

---

## ADVERTENCIA

**Esto es sólo para el director del juego. Si no vas a dirigir, no leas la aventura o perderá toda la gracia. Además, si la lees, estarás cometiendo una altísima traición por acceder a material ultravioleta. Que no te pillen tus compañeros >)**

---

### 1. Alerta Misión

Cada uno de los PJ están en sus propias obligaciones, cuando de los altavoces del complejo se solicita su presencia ante el ordenador. Todos llegarán fácilmente. De eso se encargán los soldados del SDF, miembros del SSI, o PNJ que den vueltas.

### 2. Brifing

Un robot pintado de azul los atiende. Está malo (cada cinco segundos se descompone) y la única forma de que siga con su programación es dándole un golpe.

- Simula esto hablando naturalmente y repitiendo una frase cada 5 segundos hasta que le den un pescozón al robot. Así, la sesión se hará algo larga.

Al final les mostrará una cinta de una cámara de seguridad. En ella se ve a un alto programador caminando por un pasillo cuando un ciudadano vestido con ropas ajustadas color rosa fucsia asalmonado y con los calzoncillos por fuera se lanza sobre él. Hace unos movimientos extraños y la cabeza del programador estalla. Fin del video.

Se les ordena que deben buscarlo y capturarlo para llevarlo ante la justicia. Para ello les presenta a **ATURD-I-DOH-3**, jefe de misión.

Parece que les fuera a decir algo más, pero se estropea de nuevo. Si alguien le pega nuevamente, explota, dejando mal herido al causante. Entran los guardias gritando "¡terroristas-taridores-comunistas-mutantes!" y comienzan a disparar... La batalla termina cuando del techo cae una espuma verde que sobre todo el mundo y los solidifica. Todos quedan enterrados hasta el cuello (ojalá que nadie se haya caído).

Llegan dos tipos del SID y comienzan a cortar la espuma formando bloques. Si les hablan se ponen nerviosos y les tiembla el pulso. Generalmente cerca de brazos, piernas, torsos o cabezas.

Les dicen que la espuma se derretirá y que no pueden hacer nada más. Les ponen patines controlados por voz (adelante-atrás-derecha-izquierda. Tienen tendencia a acelerar... y recuerda que están dentro de pasillos). Después de 10 turnos la cosa se derrite y pueden moverse libremente.

### 3. SID

Deben ir al SID directamente (aún metidos en los bloques). Allí les entregarán:

- **1 máquina detectora de mutantes** (apenas la enciendan comienza a sonar y no dejará de hacerlo hasta que la apaguen).

### 4. COMIENZA LA ACCIÓN

Después de dar vueltas sin resultados, el jefe de misión (PNJ) les dirá que deben ir al fichero de mutantes registrados del SSI para enrolar a unos cuantos para que les ayuden.

SSI es un gran edificio dentro del complejo. Pasarán por salas en que ven a gente en reeducación (como perritos, dándoles algas confitadas si lo hacen bien o electroshock si lo hacen mal); tipos en potros, otros colgando de las orejas, elaborados aparatos, etc.

Finalmente llegarán a una gran sala con estantes llenos de carpetas. (llegan del suelo al techo que está a cinco metros).

Al ponerse a buscar les caerán los mutantes encima y comienza batalla. Ensalada de tiros, poderes mutantes y muebles destrozados. Se les une gente del SSI para repeler el ataque. Los terroristas (todos con ropas ajustadas rosadas, rojas, azul chillón, con antifaces y los calzoncillos afuera (y algunos con paños largos en sus espalda sujetos al cuello con un nudito) logran escapar pero incendian todos los ficheros.

El jefe de misión los sacará y los llevará a una zona baja del complejo. Allí les dirá que esperen. Se va a hablar con su sociedad secreta (psiones). Los PJ deberán quedarse y ver qué hacen.

La zona está llena de gente con cara de pocos amigos. Están a descubierto, los pasillos están sucios y si prenden el detector, sonará sin parar. Nadie los pescará, pero habrán ciudadanos que les tratarán de vender pastillas-siempre-feliz, granadas atómicas, lanzatelarañas, etc.

El jefe de misión vuelve con 4 tipos: un Campo de energía, un Electrshock y dos Telekinesis.

Partirán a buscar a los malos. Recopilarán la siguiente información:

1. Se autodenominan la Liga Justiciera Mutante
2. Quieren vengar a todos los ciudadanos comunes de los abusos de los corruptos, los apáticos y del ordenador.
3. Son todos mutantes psiónicos (soc. secreta).

Llamada del ordenador. Le llegó el soplo que la soc. antimutantes encontró el cuartel general de la Liga y se disponen a asaltar la fortaleza.  
Los PJ son enviados como refuerzos.

Les entregarán:

- 1 pistola lanzatelarañas.
- Rifle RIAAA (rifle sónico, destroza tímpanos a quien esté en un cono de 15 metros).
- Robot antimutantes armado hasta los dientes (lo encienden y comienza a atacar a todo el mundo). Tiene sierras circulares en los brazos, púas en las piernas y lanza ácido.
- Un casco para volar (tiene hélices). Hay que tirar resistencia cada turno para ver si el cuello resiste la tensión.
- Una piedra verde que brilla. Tiene un rótulo: Kripto-N-ITA
- Un lanzador de objetos cilíndricos que explotan al impacto.

## 5. Matanza

Los PJ deben entrar en la fortaleza como avanzada. El resto de las fuerzas les esperan afuera, aguardando la señal. Adentro está lleno de ciudadanos vestidos con ropas asalmonadas, con antifaces, etc. También hay grandes monumentos: Una cosa circular y plana de proporciones gigantescas con la cara de un ciudadano con barbar esculpida en una de sus caras (**es una moneda gigante**), un bicho gigantesco que parece un robot con apéndices extraños en su parte posterior, manos con afiladas uñas y una gran cabeza con la boca llena de dientes (**es un tiranosaurio mecánico**), una gran bola azul con manchones verdes (**un globoterraqueo**), y otros artefactos. Aquí debe comenzar la batalla (tú sabrás cómo). Entran las fuerzas de seguridad y queda la escoba.

En medio de la matanza aparece un supermutante:

Los paraliza a todos y se abre el domo de la zona: se ve el exterior y en el techo, muuuuuuuuuy arriba, está oscuro y se ve una inmensa pelota blanca (**la luna**) y cientos de pequeñas luces (deben ser foquitos).

Del suelo sale una impresionante máquina con forma de tubo que apunta hacia la pelota.

El malo dice que atraerá la gran bola blanca hacia el complejo para terminar con la gente del SSI, los esclarecedores y la Liga y así poder conquistar el complejo ALFA. De pronto tose y se rompe la congelación.

Más matanza, deben pararlo. La pelota comienza a verse cada vez más grande.

Más matanza.

Si queda alguien vivo, reporte final. Premios:

- Plasticréditos, cita con la estrella MADDON-AH-5, un transporte personal de CS superior.

Todos pa'la casa.