

# "Una Birra y dos Tortazos"

(Una película para MampoRRol creada por R. Fernández)

## Introducción:

Ángelo Barboni, "**Don Ángelo**" es un jefe mafioso que quiere hacerse con todos los locales del barrio para derribarlos y construir un nuevo centro comercial.

- Para ello, tiene compradas a todas las Autoridades Locales y a la Policía, a la cual soborna puntualmente a través de sus Esbirros.
- También cuenta con una legión de esbirros que se dedican a asustar a los propietarios de los locales para que cedan y vendan sus propiedades.

Javier Rossi, el entrañable "**papá Javi**", tiene 75 años y es el propietario de una antigua cervecera, la "**Birrería di papá**" en el mismo centro de la zona que quiere comprar Don Ángelo, papá Javi se niega a vender y ya ha rechazado amablemente varias ofertas.

## Gancho

**Los protagonistas** podrán ser empleados de la cervecera, clientes de toda la vida o clientes de buen corazón que han caído allí justo cuando los matones de Don Ángelo pasaron a destruir el local.

papá Javi tendrá un hijo, o una hija, (Luigi o Ana) con discapacidad que enternecerá a los protagonistas al ser humillado por los malvados esbirros y otro hijo, o hija, muy guapo, o guapa, (Mario o Loreta) que se enamorará de alguno de los protagonistas.

La **película comienza en el Local** cuando un nutrido **grupo de matones entra en el local**, uno de ellos, el que parece llevar la

voz cantante discutirá con papá Javi, y este le pedirá que se vaya de su negocio.

En ese momento, con una malvada sonrisa, el jefecillo silbará chulescamente y los matones comenzarán a destruir el local, tirando la comida sobre los protagonistas, pegando a los empleados, pegando al hijo o hija discapacitado. Obviamente, nuestros héroes comenzarán una pelea.

- Hay 6 Esbirros por cada Protagonista y el jefecillo, que es un Superesbirro.

## Papá Javi

Tras los destrozos, un malherido y compungido papá Javi, pedirá a los héroes que lo ayuden, y les contará que las autoridades están compradas por Don Ángelo.

- No le gusta la violencia, y dirá que a golpes no van a conseguir derrotar a Don Ángelo.
- Está seguro de que, si consiguen pruebas de las operaciones ilegales de Don Ángelo, las autoridades locales se lavarán las manos y le retirarán su apoyo.

## Don Ángelo:

- Regenta un bar de alterne, "**El Club Panorama**" que además es su base de operaciones:
  - Intentar entrar por la fuerza antes de que Don Ángelo pierda el apoyo de las autoridades será repelido por más matones de los que puedan derrotar los héroes o por hombres armados, si aun así persisten, utiliza a la policía.
- Podría ir a las carreras de caballos, siempre bien protegido (Ver Policía) y posiblemente

acompañado por el Alcalde o por algún concejal.

- también podrían encontrarlo en misa, un domingo, o en una cacería de patos con sus aduladores y con autoridades compradas.
- también podría estar en el puerto supervisando sus negocios.

### Actividades ilegales

- A parte de la corrupción de autoridades y policía, la organización de Don Ángelo realiza múltiples actividades ilegales.
- Cobra por su protección a todos los Negocios del centro de la Ciudad. (ninguno de los afectados querrá hablar mal de Don Ángelo, por miedo, en cualquier caso, tampoco confían en las autoridades)
- Introduce bebidas alcohólicas y tabaco en el país evitando las aduanas. (las autoridades portuarias hacen la vista gorda a cambio de su parte, pero quizá en las oficinas del puerto haya documentación comprometedoras para Don Ángelo)
- Hace contrabando con animales exóticos. (Si consiguieran uno de esos animales, el hijo, o hija, guapo de papá Javi sabe con quién debe hablar para comprometer a Don Ángelo.

### Los Matones:

- Todos Esbirros, con un Superesbirro por cada 20.

### La Policía:

La policía defiende a Don Ángelo, si los protagonistas tratan de acercarse a él en algún lugar público, además de los matones, antes de llegar a Don Ángelo, aparecerán policías armados que harán huir a los protagonistas.

- Todos los policías son Superesbirros.

### La fiesta

Cuando le convenga a la trama los protagonistas averiguarán que Don Ángelo va a montar una fiesta en su enorme barco recorriendo las tranquilas aguas del río.

- Si investigan podrían averiguar que, en la fiesta, Don Ángelo negociará la venta de 2 rinocerontes y dos adorables cachorros de lince ibérico con un siniestro "Médico" oriental.

Puede ser un gran momento para hacerse con alguno de los animales, o liberarlos, y mostrar a las autoridades una prueba que no podrán ocultar.

- Colarse en la fiesta podría ser tan sencillo como conseguir trabajo en el servicio (con Crédito o Carisma, según como lo hagan)
- También podrían intentar colarse en el barco (Atletismo, Perspicacia, Percepción)

### Fuchimón

El Médico Oriental, un tipo que se llama Fuchimón, también cuenta con su legión de ninjas, todos Superesbirros, y él mismo es un experimentado luchador (Jefe)

Los ninjas de Fuchimón harán todo lo posible por evitar que los héroes huyan con los animales o con los papeles del puerto, si es preciso los perseguirán, siempre en moto y por docenas.

### Final

- Si los héroes se hacen con los papeles comprometedores en el puerto, Fuchimón y sus hombres, contratados por Don Ángelo, los perseguirán en moto y por docenas

hasta terminar en un gran combate en los muelles.

- Si los héroes se hacen con un Animal en la fiesta, o con fotografías, Fuchimón y sus hombres, contratado por Don Ángelo, los perseguirán en moto y por docenas hasta terminar en un gran combate en un parque lleno de árboles, lagunas y aterrados domingueros.
- Si los héroes se hacen con un animal y derrotan a Fuchimón y a sus hombres, las autoridades abandonarán a don Ángelo, puedes terminar la partida con una pelea en su local de Alterne en la que los héroes dejan bien claro a Don Ángelo, ahora sin el apoyo de la policía, que deje en paz a la familia Rossi.

#### Rivales:

##### Esbirros:

- +1 en cualquier Virtud.
- Vitalidad 4 y Orgullo 4

##### Superesbirros,

- +1 en todas las virtudes y
- +2 en una de ellas (Atributo Especializado).
- +1 en el talento del Atributo Especializado.
- Atributos Derivados:
  - Matones: Vitalidad 8, Orgullo 4
  - Listos: Vitalidad 4, Orgullo 8

##### Jefes:

- **Don Ángelo:**
  - +1 en cualquier Virtud,
  - +4 en Virtud Contactos (Atributo Crédito)
  - +2 el Talento Forrado (Atributo Crédito)
  - Vitalidad 4, Orgullo 12

- **Fuchimón:**

- +1 en cualquier Virtud,
- +2 en Virtud Ágil (Atributo Atletismo)
- +2 en Virtud Agudo (Atributo Percepción)
- +1 el Talento Fuerte (Atributo Atletismo)
- +1 el Talento Atento (Atributo Percepción)
- Vitalidad 8, Orgullo 8

Twitter: @Kinderwebo

Blog: <https://corderosdedios.com/>