

SALCHICHAS

&



CERVEZAS

MINIJUEGO

DE MAMPORROL



“**SALCHICHAS & CERVEZAS**” es un Juego de **MAMPORROL** diseñado para recrear las películas y series de mamporros, como las de Bud Spencer y Terence Hill, Streets of Rage, el Equipo A, The Warriors, Kill Bill, Jackie Chan, Van Damme o Asterix...

Huelga decir que, aunque **EL CINE DE MAMPORROS**, con algunas excepciones, era un cine generalmente protagonizado por machotes, **ESTAMOS EN EL SIGLO XXI** y ya hemos madurado lo suficiente como para que los **CAMORRISTAS** de cualquier género se enfrenten a los malos a **TORTAZOS**.

En una película de este tipo, las **ARMAS DE VERDAD** pueden estropear la diversión (y el endeble guion) y solo aparecen en escena como **ATREZZO** (una vez derrotado el PJ es encañonado...). Si alguien las tiene, el otro también, están prohibidas en ese lugar o se resuelve con un “*¿tienes miedo a pelear a puñetazos?*” o similar...

UNA AVENTURA DE MAMPORROS SUELE SEGUIR ESTA ESTRUCTURA:

- 1. EL GANCHO:** alguien pide ayuda a las PJ, y estás dan una lección a un abusón.
- 2. COMPLICACIONES:** El abusón se refuerza y las PJ, el Gancho, alguien cercano al Gancho o a las PJ sufre las consecuencias.
- 3. PREPARACIÓN:** los malos ahora son más fuertes, hay que prepararse.
- 4. JUSTICIA:** Las PJ consiguen derrotar definitivamente al abusón

Coge varios dados de 6 (d6) y alguno de 4 y de 8 (d4 y d8) y a salvar el mundo.

CREAR UN/A CAMORRISTA (PJ)

Tienes que repartir **4 PUNTOS** (máx. 2 por Rasgo) entre los **RASGOS**, pero debes elegir si repartes **1** entre **INTELIGENCIA, MAÑA Y SENTIDOS** y **3** entre los 3 Rasgos de combate (**ENTRENAMIENTO, FUERZA Y VELOCIDAD**), al revés (**3 Y 1**) o equitativamente (**2 Y 2**).

El rasgo **COMBATE** es igual la puntuación de **ENTRENAMIENTO**.

El **AGUANTE** es **3 + FUERZA + 1*** (*si lleva protección). Tacha los que no tiene el PJ.

- La **VELOCIDAD** baja 1 si lleva protección (*Vel mínima es 0, no afecta si Vel ya es 0*).

Calcula **RECURSOS, DAÑO Y DADOS DE COMBATE (DD. DE COMBATE)** como pone en la ficha.

Reparte los **6 PUNTOS** de **SALCHICHAS & CERVEZAS** (rodea el número con un círculo)

SISTEMA DE JUEGO

Para realizar cualquier acción difícil, bajo presión o en combate. Se elige el **RASGO** adecuado (**FUERZA** y **VELOCIDAD** incluidos)(usar **COMBATE** para pelear).

DADOS QUE HAY QUE LANZAR: [Sin Ventaja o Desventajas] (*ddPJ*)
normal = 1d6

- Acción **INDIVIDUAL**: ddPJ + dado de Acción **[1d6+1d6]**
- Acción **ENFRENTADA**: ddPJ + dd. de n rivales** (n máx 4) **[1d6+nd6]**
 - **COMBATE**: dd. de Combate* + dd. de n rivales** (n max 4) **[(1+Vel)d6+nd6]**
- **AYUDAR** a otro: el ddPJ de quien ayuda **[1d6]**

RESULTADO de un DADO: Ni **fallo**, ni **acuerdo** → **ZERO** (0)

- \leq **DIFICULTAD** → **FALLO** (-1)
- \geq **6 - RASGO** → **ACIERTO** (+1)

RESOLUCIÓN de una ACCIÓN: (suma de fallos y aciertos)

- < 0 (más fallos) → **FRACASO**
- $= 0$ → **FRACASO O ÉXITO CON CONSECUENCIA** (decide el PJ)
- > 0 (más aciertos) → **ÉXITO**

RESOLUCIÓN de un TURNO DE COMBATE:

- Cada **ACIERTO, UN RIVAL SUFRE EL DAÑO** que hace el PJ.
- Cada **FALLO, EL PJ SUFRE EL DAÑO** que causa un rival.
- El **PJ** puede cambiar **1 ZERO** por **1 ACIERTO CON CONSECUENCIA**.

Dado de PJ (ddPJ) = 1d6 (normalmente) o 1d8 (con Ventaja)

***dados de combate = $(1+Vel)^*ddPJ$**

****dados de n Rivales = nd6**

CONSECUENCIAS

- **-1 AGUANTE** (daño)
- **-1 SALCHICHA** (cansancio)
- **-1 CERVEZA** (estrés)
- **ROMPE HERRAMIENTA**
- **ROMPE ARMA IMPROVISADA**

El DJ elige una y el PJ describe cómo sucede.

DIFÍCULTAD, VENTAJAS Y DESVENTAJAS

La **DIFÍCULTAD** de cualquier prueba la decide el DJ, y va **DE 1 A 3**.

Tener la **HERRAMIENTA** (*cuerda, ganzúas, vehículo, arma...*) adecuada da **VENTAJA**, no tener la necesaria puede dar **DESVENTAJA** (*en el dado de Acción o el dado de Rival*). En una Acción enfrentada (*o combate*), el PJ tiene **1 DESVENTAJA** por **cada rival** que tenga la **HERRAMIENTA** adecuada. Una **SITUACIÓN FAVORABLE** (*buenas posiciones, tiempo, rival desprevenido...*) da **VENTAJA**; al revés, **DESVENTAJAS** (*según los rivales o la acción*).

- **VENTAJA** sube una categoría el ddPJ ($d6 \rightarrow d8$). (*máx., 1 ventaja*)
 - En **COMBATE**, 1 ventaja mejora todos los dados de Combate.
- **DESVENTAJA** baja una categoría el dado de un Rival ($d6 \rightarrow d4$). (*máx., 1 desventaja por rival*)

SALCHICHAS & CERVEZAS

Los PJ tienen una “reserva” de puntos llamada **SALCHICHAS & CERVEZAS**. Es lo que han comido y bebido.

La suma de los puntos de salchichas + cervezas pueden ser, como **MÁXIMO, 6** (1 & 5, 2 & 4, 3 & 3...).

REPONER

Cuando **PUEDAN COMER Y BEBER** (lo que sea) **REPONEN SUS 6 PUNTOS** en la proporción que deseen y puedan.

Pero ojo, 4 o más de una de ellas tiene consecuencias negativas (indicadas en la ficha de camorrista).

¿PARA QUÉ SIRVEN?

- Gastar **1 SALCHICHA** para **SUBIR DE CATEGORÍA UN DADO** cualquiera en una prueba (d4 → d6, d6 → d8).
- Gastar **1 CERVEZA** para lanzar **3 ddPJ MÁS** en una prueba.
- Gastando **1 DE CADA** (salchicha + cerveza), se recuperan **2 PUNTOS DE AGUANTE Y LA CONSCIENCIA** (*o dejar de estar sometido*).

EJEMPLO DE A. ENFRENTADA: **DICK** quiere convencer al barman de que le cocine unas judías. Según el DJ, la **DIFICULTAD ES 1** y el **DADO DEL RIVAL, 1D6**. **DICK**, que tiene **1 EN INTELIGENCIA**, lanzaría **2D6** y lograría **ACIERTOS CON 5** (6-Int), así que **GASTA 1 SALCHICHA** para que **1D6** sea **1D8**. Lanza **1D6 + 1D8**, obtiene 3 y 7. El 3 es un **ZERO** (>1 y <5), pero el 7 sí es un **ACIERTO** (≥ 5), no hay **FALLOS**. Total(+1) **ÉXITO**. Dick podrá reponer sus puntos de Salchichas en este bar.

RECURSOS (*Herramientas y Armas improvisadas*)

Un PJ tiene, como máximo, tantos puntos de **RECURSOS** como **INTELIGENCIA + VELOCIDAD + 1**.

En cualquier momento puede gastar 1 para tener una **HERRAMIENTA** (que da **VENTAJA** en la prueba para la que sirve) o una **PROTECCIÓN** (+1 Aguante/-1 Velocidad)(casco, armadura...)

ARMAS: “*Un arma noble para tiempos más civilizados.*” Un camorrista solo usa sus **PUÑOS** y **ARMAS IMPROVISADAS** (palo de billar, silla, botella, pan duro, comida...), que le cuestan **1 PUNTO DE RECURSOS**, dan **VENTAJA**, **AUMENTAN EL DAÑO 1 PUNTO** y **SE ROMPEN O DESCARTAN AL TERMINAR LA PELEA**.

RECUPERACIÓN: CADA HORA DE DESCANSO en un **LUGAR CON RECURSOS** (taller, bar, fábrica, almacén...), recupera **1 PUNTO DE RECURSOS**.

AGUANTE

El **AGUANTE** de un PJ es **3 + FUERZA + 1*** (*si lleva protección). Cada punto de **DAÑO** quita **1 DE AGUANTE** (a elegir por el PJ)(si es la protección, la pierde). **CUANDO LLEGA A 0**, el PJ es **DERROTADO** (inconsciente, capturado...).

RECUPERACIÓN:

- **1** punto por **HORA**.
- **2** puntos por **1 SALCHICHA + 1 CERVEZA**

ENEMIGOS

Los adversarios de “**SALCHICHAS & CERVEZAS**” son muy fáciles de crear. Están definidos por estos 4 elementos:

- El **DAÑO** que causan (**DE 1 A 3**) depende de su fuerza y armas.
- **DIFICULTAD**: (**DE 1 A 3**) Lo fácil que es fallar contra él (su ataque en combate).
- **DADO DE RIVAL**: **1D6**, normalmente (uno por Rival, máximo 4 rivales a la vez).
 - **1D4** si el PJ tiene **DESVENTAJA** (de cualquier tipo) contra ese rival.
- **AGUANTE**: **1 (ESBIRRO)** / **3 (MATÓN)** / **50 MÁS (JEFÉ)**

EJEMPLO DE COMBATE: **JESSY** es atacada por **20 ESBIRROS** de **DIFÍCILIDAD 1, 1D6, DAÑO 1 Y AGUANTE 1**. **JESSY**, que tiene **VEL 1, FUE 0, ENT 1** y su ddPJ es **1D6** (como todos), tiene, por tanto, **2D6 DADOS DE COMBATE** ($1 + \text{Vel})*\text{ddPJ}$, hace **1 DE DAÑO** ($1 + \text{Fue}$) y logra **ACIERTOS CON 5 O MÁS** (6-Com, donde Com = Ent = 1). Cada turno tira **2D6 + 4D6** (1d6 por cada rival). Máximo 4, que son los que pueden atacarle en un turno), contra una **DIFÍCULTAD 1** (≤ 1 = fallo), y consiguiendo aciertos con 5 o más. Como tiene un palo de billar tiene **VENTAJA**, así que sus **2D6** se convierten en **2D8**. Lanza **2D8+4D6** y obtiene 5, 2, 3, 6, 1 y 2. **DOS ACIERTOS** (5 y 6), **3 ZEROS** (2, 3 y 2) y **UN FALLO** (1). **SUFRE 1 DAÑO** (el fallo) (-1 a su aguante) y **CAUSA 2 DAÑOS**, de 2 puntos de aguante cada uno (1 de su daño y 1 del palo de billar). **LE SIRVE PARA ELIMINAR 2 ESBIRROS** (aunque tengan 1 punto de aguante, un Acierto solo afecta a un rival). **QUEDAN 18 RIVALES**, en siguiente turno, 2 nuevos esbirros ocuparán el lugar de los caídos y volverán a ser 4 atacando a Jessy (**4D6**).

SALCHICHAS & CERVEZAS

MINIJUEGO DE MAMPORROL

NOMBRE: _____

DESCRIPCIÓN: _____



INTELIGENCIA



MAÑA



SENTIDOS

AGUANTE

Base

Fue

Protección



→ **COMBATE** (Ent)



ENTRENAMIENTO (+1 Com/pto)



FUERZA (+1 al daño/pto)



VELOCIDAD (+ddPJ/pto)

EQUIPO: _____

SALCHICAS

(-1) Ent
(-1) Vel
(-1) Int
1 2 3 4 5 6

6 5 4 3 2 1

↑ ↑ ↑ (-1) Mañ
↑ (-1) Sen
(-1) Fue

CERVEZAS

ddPJ = 1d6

ddPJ (ventaja) = 1d8

RECURSOS: 1 + Vel + Int

DANÓ: 1 + Fue



DD. DE COMBATE: (1 + Vel) ddPJ