

El anisico casero



Si hay una bebida rural por antonomasia, sin duda ésta sería el anís. Desde el Marí Brizár pa los paladares más esquisitos hasta el anís del Mono, que además trae de regalo una foto p'al deneí y un istrumento musical, una buena selección de anises es tan importante pa un bar de pueblo como el espositor de casetes con Arévalo, los Tres Sudamericanos y Mariajesús y su acordeón.

No ostante, el mejor anís que se conoce, es el casero, el anisico de toa la vida. No hay motivo pa andarse gastanto el capital en marcas, cuando con un poco de maña y un alambique se pue hacer uno el suyo propio, mayormente. Además, este elisir artesano tiene propiedades casi milagrosas.

Un PJ puede ingerir anís casero a sabiendas o porque se lo den garrafón dentro de una botella de La Asturiana (por poner un ejemplo) y sin que lo sepa. En to caso, recuperará Puntos de Vida al doble de velocidá que lo que espezifican las reglas pa un sol y sombra.

El problema es que, como ya sabemos tós, las bebidas dulces son muy puñeteras, así que a las 8 horas de la ingesta, se deberá hacer una tirada de 1D10 más la Caraterística Cojones en la siguiente relación pa ver qué efetos secundarios tie la cosa, o lo que vendría a ser mayormente, cuánto dura lo que se dice la resaca en sí.

—*¡Uy qué mala cara...!* [Resultado 1 o menos]

El PJ no tie aguante ninguno y pierde 1D10 menos Cojones dividido entre dos, valorao en Puntos de Vida. Si los perdiese tós, en vez de morirse estaría inconsciente 1d10 menos Cojones, valorao en número de horas (tiempo de juego) sin poder hacer ná de ná.

—*¡Anda que, anda que...!* [Resultado 2 o 3]

El PJ queda mu tocao. Tanto que no podrá articular palabra durante 1D10 menos Cojones, valorao en número de horas. El Jugador tendrá que comunicarse con gestos y gruñíos mientras se espabila.

—*¡Pero qué mas dao. Qué mas dao?* [Resultado 4 o 5]

El PJ queda tocao de cojones. Alguna conesión se ha jorobao en su sistema nervioso y hablará y se moverá durante 1D10 menos la cifra de Cojones, valorado en horas (tiempo de juego, ¿estamos?), como Chiquito de la Calzada.

—*¡Pos no sé qué me pasa hoy...!* [Resultado 6 u 8]

Igual que en el resultado anterior, pero esta vez el PJ hablará como *El Aberroncho*. Si la vestimenta del Jugador incluye una chaqueta de lana, una gorra o cualquier prenda de pana, su PJ multiplicará por tres [x3] sus Bellotas.

—*¡Anda que no soy espabilao...!* [Resultado 9 o 10]

El anís ha despertao el premio Nobel que todo Gañán lleva dentro. El PJ se beneficiará de una bajada de no menos de dos niveles de dificultá en todas las tiradas que tengan algo que ver con la caraterística Entendederas, durante 1D10 más Entendederas, valorado en horas. A cambio, deberá hablar imitando a Eduard Punset.

—*¡Pos yo no noto ná!* [Resultado 10 o más]

El PJ gana una Bellota, más otra por cada punto del resultado por encima de 11. A cambio, deberá hablar con acento mañico durante 1D10 horas (tiempo de juego, sí, lisssto, tiempo de juego). Si el Jugador ya tiene acento mao de por sí, el resto de los Jugadores votarán por una acento regional alternativo.

¡A mandar!

Ayuda Oficial para *¡Gañanes!*, perpretada por J&F Garzón