



*¡Por oooooooooorden del señor alcaaldeeeee, se  
haaaaaaace saber!*

*¡Que tienes entre tus manos un juguete de rol basao  
en la vida y andanzas de la gente de pueblo!*

*¡Que no pretende ofender a nadie...!*

*¡Pero que si a ti en particular te molesta, eso será  
problema tuuuuuuuuuyo!*

## ¡INTRODUCCIÓN!

Bienvenidos a *¡Gañanes!*, un Juguete de Rol absolutamente revolucionario, ambientao en un universo fascinante en el que las fuerzas del bien y el mal se enfrentan a una escala cósmica; en el que místicos guerreros luchan en una guerra sin fin; en el que la magia y la tenología se confunden en un entorno más allá del tiempo y el espacio; en el que...

Na, estoy vacilando. No es verdad. Esto que tienes en tus manos es un Juego de Rol sobre la gente de pueblo. La portadilla dice que *¡Gañanes!* es un Juguete de Rol épico-rural y eso es exactamente lo que te has compraó. O lo que esperamos que te compres cuando termines de ojear esta página porque sólo viendo la portada no te atreves a decidirte.



¿Por qué un juguete y no un juego?

Pa' ser honestos, porque la mayoría de los Juegos de Rol describen un escenario en el que se sitúan las aventuras de los Personajes, un mundo que acostumbra a tener una historia, un pasao, un presente, incluso un futuro aunque sea oscuro, una serie de personalidades, una geografía concreta, alguna alternativa por si hiciera falta, etcétera y tal, y en *¡Gañanes!* hemos optao por proporcionarte las piezas que necesitas pa' crear *tu propio* universo de juego.

Sin duda no están toas las que son y es probable que no sean toas las que están, pero nuestra idea ha sido crear el equivalente a un tambor de jabón lleno de piezas de Lego. Bueno, de Tente. Y eres tú y solo tú quien decidirá qué objeto maravilloso va a construir con tos esos elementos.

¿Perdona, qué me decías? ¿Qué no entiendes la metáfora porque eres demasiaio joven? ¿Qué en tus tiempos ya no se llevaba lo de guardar los juguetes en un tambor de *Dixan*? Bueno, pos la cambiamos.

Imagínate... Yo que sé, ¿qué tal un disco duro lleno de teléfonos móviles?

Los personajes de *¡Gañanes!* son gente de pueblo y del pueblo, de su pueblo, que quede claro. La época en la que transcurre el bagráun está situada en algún lugar temporal que discurre entre 1970 y 2010. En realidad se trata de un presente ficticio en el que se aglutinan libremente diferentes elementos de toas esas décadas que por azares del destino siguen teniendo plena vigencia.

Es un universo que puede resultar edulcorao y ñoño como un episodio de *Cuéntame*, dramático o cruel como *Los Santos Inocentes*, surreal como *Amanece que no es Poco*, o incluso



violento como *El Séptimo Día*. De hecho, lo hemos imaginado como todas esas cosas a la vez, como esa película inexistente dirigida por Quentin Tarantino y protagonizada por Paco Martínez Soria, o como ese remake de *Fargo* con Camen Machi haciendo de guardia civil embarazada que persigue a un Steve Buscemi con boina y refajo.

No le des demasiadas vueltas. *¡Gañanes!* es simplemente un juguete sobre la vida y el entorno de la gente de pueblo, sin mayores aspiraciones. O tal vez sí. De todas formas, en principio no pretende nada más que ofrecer algunas horas de diversión asumiendo que el mundo no es perfecto.

Le pasa lo que al aldeano al que le dijeron que su hijo era muy feo y respondió...

—*¡Bah. Total, pa'un pueblo...!*







## ¡Gañanes! Toma 1

### ¡LAS REGLAS!

Siéntate un momento aquí a la sombra, zagal, que las ovejas están tranquilas. Ahí estás bien, debajo de la higuera.

Ahora atiéndeme con cuidao y escúchame lo que te digo. ¿Es éste tu primer juego de rol? ¿No? ¡Ya sabía yo que tenías cara tú de espabilao!

Pos p'ahorrar líneas, como ya te has desbravao algo jugando a otras cosas, no vamos a andarnos con tonterías, que no hace falta explicártelo to, como a los de la capital.

A partir de este momento asumiremos que tienes algo de experiencia y que no tenemos la obligación de dártelo to mascao y explicao y procesao. No te vamos a contar qué es un Juego de Rol, ni en qué consiste jugar en uno, ni qué es un Personaje [PJ] ni un Personaje No Jugador [PNJ], ni toas esas historias con que la competencia llena y llena páginas tan necesarias pa'otros menesteres.

Vamos a ir al grano porque ¡al pan pan y al vino vino!, y ¡a buen entendedor...! ¡Ya me entiendes!

Por cierto: en ¡Gañanes!, al que hace de mastér (que posiblemente seas tú mismo) le llamamos Pregonero. Estaría bien



que llevase una trompetilla a las partidas pa'ganarse la atención de los jugadores cuando tenga que hacer un anuncio importante, como hacemos los de verdad. Tampoco te voy a decir que sea imprescindible. Con un silbato vale.

¿Una bocina de esas que van unidas a un spray, o una vuvuzela serían la caña de Gran Bretaña!

¡El concetto!

El sistema de *¡Gañanes!* usa Características [CAR] y una lista de Habilidades [HAB] que dependen de ellas. ¡Pan comido! Las Características disponen de valores que van del -3 al +3 (incluido el 0), y las Habilidades, otros tantos, que van a su vez del 1 al 7.

*¡Gañanes!* basa su mecánica en la utilización de un miserable dado de 10 caras [d10], ¡probecico!, y pa'hacer una tirada, será necesario antes que el Pregonero decida la Dificultad [Dif.] de la tarea que se ha empeñado en hacer el Personaje.

¿Un pitillo?

Cuando el Pregonero haya establecido el nivel, será necesario que el Jugador tire el dado pa'ver si clava o supera la cifra, de manera que su PJ puede atenerse ya a las consecuencias.

En las tiradas de Habilidad, se tira el dado y se compara el resultado con la Tabla de Dificultad. El Pregonero puede imponer bonificaciones o penalizaciones a cualquier tirada en función de las circunstancias.

<b>¡Tabla de Dificultad!</b>							
Dif.	<b>Trivial</b>	<b>Sencilla</b>	<b>Normal</b>	<b>Difícil</b>	<b>Muy Difícil</b>	<b>Imposible</b>	<b>Locura</b>
d10	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>14</b>



La diferencia entre la cantidad mínima que hay que sacar pa'tener éxito y el resultado final, indica lo bien que se realizó la acción. Si tienes que sacar, por ejemplo, un 6, y logras un 6 raspao, has tenido éxito pero por los pelos; si sacas un 10, lo has bordao chaval.

Por la misma regla de tres, si tienes que sacar un 6 y sale un 5, has fallao por poco. Si sale un 1, ha sido un desastre total.

Siempre es preferible hacer una tirada de Habilidad que una de Característica. Como normal general, las tiradas de CAR se reservan pa'acciones que no estén contempladas por ninguna Habilidad, o que sean realmente básicas.

¡Cuidadico con lo que voy a decir ahora!

Un resultado de 1 siempre es un fallo. ¡Siempre siempre siempre! Pero ¡jojo!, que un resultado de 10 no garantiza el éxito. Repetimos: se falla siempre con el 1 pero no se tiene siempre éxito siempre con el 10. ¡Ojito ojito al dato!

¿Estamos? Bien.

Los Pregoneros curtidos saben de sobra que los niveles de Dificultad son orientativos, vamos, que si una acción es mu sencilla pal PJ, no hace falta que el Jugador tire en Trivial. Ni siquiera en Sencillo. Se deja correr el asunto y ya está. Ahora bien, hay situaciones en que conviene tensar la cuerda porque la ocasión lo merece... Entonces sí, se tira en Trivial o Sencillo incluso pa'darle a la cadena del retrete.

Lo mismo pasa con Imposible y Locura. Son niveles narrativos que dicen en la capital. Sirven pa'magnificar la complejidad de una acción, o como decimos por aquí: pa'ver si el Personaje tiene los huevos en su sitio.



## ¡Acciones enfrentadas!

En ocasiones, el resultado de una acción en el juego no dependerá solamente de lo que haga un Personaje, sino de lo que hagan varios PJ que compiten por ver quién de ellos consigue algo.

Por ejemplo: tres mozos quieren agarrar un cochinito untado en sebo en las fiestas del pueblo —sólo uno de ellos puede hacerlo—. Los tres hacen su tirada y quien obtenga el resultado más alto se lleva el gorrino pa' casa.

La tirada, por cierto, se haría sobre la Característica ¡Maña! Hablaremos de ella más adelante.

## ¡Acciones sostenidas!

La mayoría de las veces que un Personaje quiere hacer algo, consistirá en que resuelva una única acción con una única tirada, ¿estamos? En otros momentos, en cambio, pueden ser necesarias varias tiradas a discreción del Pregonero. Se tratará de situaciones en las que una acción se prolonga en el tiempo.

Por ejemplo: desangrar un berraco en la matanza, arar una tierra grandota, o bailar toda la noche en la verbena de las fiestas pa' impresionar a las mozas.

El fallo en una de estas tiradas puede implicar que se tarde más en terminar la acción o también que ésta no haya tenido tanto éxito como se esperaba.

En el ejemplo de arar una tierra, un fallo podría dar como resultado que se tarde unas horas más en acabar la labor, o que los surcos queden torcidos, pa' que nos entendamos.

Como ha quedado dicho: ¡a discreción del Pregonero!



## ¡Habilidades que no se tengan!

¿Qué sucede cuando un Personaje necesita hacer una tirada de una Habilidad de la que carece?

Nos encontramos con dos situaciones posibles. A saber:

En primer lugar hay que decir que existen Habilidades que todos los seres humanos poseen en mayor o menor medida.

No tener Hostiar no quiere decir que el PJ sea incapaz de darle un capón a alguien. ¿Lo pillas? Así, no tener Bailar tampoco significa que le sea imposible mover el esqueleto en la plaza, una tarde de romería. En estos casos, el Pregonero puede decidir hacer una tirada usando la Característica de la que dependa la Habilidad, aunque con un -3 al nivel aconsejable.

Pero en otros momentos, nos encontraremos con que el nivel es 0, y eso significa, literalmente: ¡cero patatero!, ¡imposibilidad de hacer ná, así se aparece el Santo Patrón del lugar!

Escucha bien, alguien que no tenga la Habilidad Tenología, no puede intentar jaquear una red informática, por mucha suerte que tenga o mu espabilao que le consideren en el pueblo. No se debería permitir una tirada de este tipo porque haría falta algo así como sacar 20.000 veces seguidas un 10 en el dado.

Pa'complicar aún más las cosas, ná es blanco y negro. Ese mismo PJ que carece de Tenología, sí podría encender un pecé y realizar alguna operación básica en güindous guiándose por simple lógica o por prueba y error, luego una tirada de Entendederas sería más que razonable pa'salir del paso.

En definitiva: el sentido común del Pregonero siempre estará por encima de las reglas de este libro. Él conoce los detalles de cada situación y este humilde servidor, no.



Y además, el juego ya lo has pagao, así que a mí no me vengas con gaitas.

¡Por consiguiente!

Con lo que acabas de leer tienes cubierta la mayoría de soluciones pa'los sucesos que se vayan a producir en las partidas. Con un d10, la Tabla de Dificultades y tu sentido común, se pueden resolver casi toas las situaciones que se presenten. Si con eso no basta, recuerda que el Pregonero puede emplear la siguiente regla cuando le salga de sus santos...

*¡Por orden del Señor Alcalde, se hace saber: Que lo que dice el Pregonero, va a misa!*

No ostante hay situaciones que tienen una complejidad especial y que se pueden producir con frecuencia, por ejemplo el combate... ¡No tengas tanta prisa, zagal! Ahora toca ver con un poco más de detalle cada una de las Características y Habilidades que hemos mencionao.

¡Características! ¡Habilidades!

En *¡Gañanes!* hay 5 Características: *Maña*, *Fuerza*, *Carisma*, *Entendederas* y *Cojones*. De cada una de ellas depende una serie larga de Habilidades específicas. Veámoslas.

¡Maña!

Mide tanto la destreza física y manual como la capacidad del Personaje pa'percibir su entorno.



¡GAÑANES!



Las Habilidades que dependen de ella son:

**Fabricar:** Construir objetos de to tipo, incluso con materiales que no parecen apropiados a simple vista. También permite reparar cualquier cosa que se estropee.

**Golisquear:** Permite encontrar objetos escondidos, hallar pistas, seguir un rastro...

**Disparar:** Se emplea pa'utilizar to tipo de armas de fuego.

**Navaja:** Cubre el uso de toas las armas blancas.

**Montar:** Permite cabalgar cualquier animal que sea montable: burros, caballos y mulas son las opciones más habituales.

**Labrar:** Permite realizar toas las faenas del campo: sembrar, arar, trillar, apañar, vendimiar...

**Conducir la amoto:** Permite manejar vehículos de dos ruedas como motos y bicicletas. También se usaría pa'conducir un cuás<sup>(1)</sup>.

**Jondere:** Permite el manejo de to tipo de maquinaria agrícola, incluyendo los tratores. No es imprescindible que sean de la marca John Deere.

**Conducir el coche:** Se emplea para manejar tos los vehículos que no se incluyen en las dos categorías anteriores, incluso un Mercedes.

**Animales:** Cubre el cuidao de to tipo de seres vivos (gallinas, conejos, vacas...), ¡ah!, y la interacción con animales salvajes: ranas, grillos, lobos, etcétera y tal.

---

(1) Nota del traductor: Por *cuás* se entiende un cuádrimotociclo, cuádrimotociclo o quad, vehículo de cuatro ruedas parecido a una motocicleta.



**Chitón:** Permite al Personaje esconderse, moverse de forma sigilosa, pasar desapercibido, camuflarse, tirar bufas en vez de pedos...

**Avispao:** Permite detectar mentiras, percibir las intenciones ocultas de otro PJ... Lo que se viene a llamar tener sicología, vamos.

**Istrumento:** Permite tocar instrumentos musicales típicos de la zona: bandurria, acordeón, trikitixa, castañuelas, zambomba, botella de anís... Si el Personaje sabe tocar más de uno, cada instrumento necesitará se su propia Habilidad de Istrumento.

¡Fuerza!

Cubre la fortaleza y resistencia físicas del Personaje.

Sus Habilidades relacionadas son:

**Vocear:** Aunque parezca mentira, mucho antes de que se inventasen los SMS y el *Twitter*, la gente era capaz de comunicarse.

Vocear permite que las palabras viajen a través de distancias larguísimas gracias a que la voz del PJ es fuerte como la del trueno, COMO CUANDO ESCRIBES CON MAYÚSCULAS, VAMOS. Por cada nivel se le oye a 100 metros de distancia en un día bueno y en condiciones óptimas.

**Hostiar:** Combate cuerpo a cuerpo, a puño limpio, como los hombres.

**Beber:** Permite aguantar el alcohol... Sí, también el que prepara el Parras en el alambique de su abuelo.

**Nadar:** Ná que decir. Guardar la ropa es opcional.



**Trepar:** Pos eso, permite subirse a rocas, árboles, fachadas, o incluso escalar sin cuerda pero sin pasarse...

**Sobrevivencia:** Mide la capacidad del Personaje pa' sobrevivir a situaciones extremas y en ambientes hostiles.

**Deporte rural:** Cubre una variedad de deportes autótonos tales como levantamiento de piedra, cualquier estilo de lucha regional, corte de troncos.... Cada deporte se considerará una Habilidad independiente, por lo que se tiene que especificar de qué deporte se trata.

**Cantar:** Lo que su propio nombre indica, ¡coño! Depende de la Fuerza porque es bien sabido que a la hora de cantar, lo más importante es lo alto que se hace.

¡Corisma!

Determina cómo interactúa cada Personaje con los demás.

Sus Habilidades son:

**Bailar:** Se utiliza pa'moverse con gracia al ritmo de la música e impresionar a las mozas. En ella se incluyen los dos tipos de baile que hay: el suelto y el agarrao.

**Engolosinar:** Mide las dotes de seducción del Personaje.

**Embarullar:** Permite engañar a alguien liándole a base de labia.

**Maneras:** Se utiliza pa'que un Personaje pueda acoplarse a cualquier circunstancia social. Un señorito la usaría pa' echar la partida en la cantina, y un gañán pa'una entrevista de trabajo en la capital.



**Ofender:** El lado oscuro del Carisma. Permite utilizar insultos e improperios que pongan en su sitio al más pintao. Cuando se emplea, el Jugador debe inventar los insultos que utilice su Personaje. El Pregonero puede dar una bonificación o una penalización a la tirada en función de la originalidad.

Depende de Carisma y no de Entendederas por una razón muy simple: no ofende a quien quiere, sino a quien puede.

¡Entendederas!

Mide la inteligencia y la capacidad intelectual de un Personaje.

Las Habilidades que dependen de ella son:

**Idioma:** Por eso, el dominio o la soltura en un idioma que no sea el del pueblo. Pa' hablar inglés y francés se necesitaría la Habilidad por duplicado.

**Papeles:** Permite entender cualquier trámite legal y el permiso de caza. Especial, pero no únicamente, las subvenciones de la Unión Europea.

**Tenología:** Se emplea pa' manejar cualquiera de los muchos cachivaches que nos ofrece la vida moderna: un móvil, un teléfono nuevo, una blasberri, un cajero automático, un ge-peese, un tontón...

**Cartas:** Juegos de cartas y de azar en general.

**Vitirinaría:** Sirve pa' diagnosticar los problemas de salud que pueda sufrir un animal, y pa' curarlos.

**Medicina:** La versión de Vitirinaría que se usa con las personas.



**Ciencia:** Física, química, biología... To eso que hace la gente con estudios cuando se pone la bata blanca que parecen el boticario. ¡Pos eso mismo!

**Refranes:** La auténtica sabiduría del pueblo. La filosofía de los que aún viven de la tierra. El zen del arao. Si hubiésemos pagao por el copirrichi ese, lo llamaríamos *La Fuerza*.

**Hierbas:** Conocimiento de las propiedades de las hierbas naturales pa'sanar, pa'envenenar, pa'curar el mal de ojo... Y cómo prepararlas o cuándo tomarlas, ¡que no te se olvide!

**Leyendas:** Mitología popular, historias antiguas, cuentos de viejas, recuerdos de la Guerra Civil... Lo que viene a ser parasicología, pa'entendernos.

¡Cojones!

Esta Característica no tiene Habilidades porque nos da la medida de varios factores de un Personaje: su fuerza de voluntad, su valentía, su capacidad de superación frente a la adversidad...

¡Pos eso! ¡Sus cojones!

Tiene la particularidad de que no posee Habilidades específicas porque cualquiera de las que hemos visto puede depender de ella, la diferencia está en cómo se emplea. Alguien que tenga Idioma como dependiente de Entendederas, dominaría el inglés porque lo ha estudiado. Ahora bien, si la usara como una Habilidad de Cojones, se haría entender a base de buscarse la vida. Lo haría porque lo tiene que hacer y no queda otra... ¡Por cojones!

Siguiendo con esta lógica, Cojones es una Característica comodín, y en caso de duda, el Pregonero siempre puede decidir pedirle a un Personaje que haga una tirada sobre ella.



¡Ojo. Una última nota sobre las Habilidades! Como Pregonero puedes añadir toas las que desees a nuestra lista. Es más, tus jugadores también pueden hacerlo al crear sus Personajes, siempre y cuando quede claro pa'qué sirve, de qué CAR depende, y que tú des el visto bueno.

De hecho, recomendamos encarecidamente que así se haga porque resulta sumamente beneficioso. Coméntaselo y deja que ellos pongan su granito de arena: se creará un vínculo más estrecho entre Jugador y PJ, y eso es buuuueeno, zagal, mu bueno.

