



SLANG

JUEGO DE ROL

AMBIENTACIÓN

sLang es un juego de rol ambientado en el mundo real, concretamente en el lado oscuro de la sociedad estadounidense contemporánea. Las amas de casa que llevan a sus hijos al colegio en la ranchera y los adolescentes ricos que van al colegio privado y beben leche en tetrabricks con fotos de desaparecidos coexisten con otra realidad: la realidad de la calle, donde adolescentes sin futuro sobreviven trapicheando o defendiendo los colores de su banda; donde los polis honrados intentan mantener su integridad, donde los trabajadores sociales intentan mejorar las cosas casi sin medios; donde organizaciones criminales como la Mafía Rusa, las Tríadas chinas o los cárteles de la droga mexicanos obtienen beneficios comparables al producto interior bruto de muchos países sudamericanos...

Traición, honor entre ladrones, policías frustrados que se extralimitan en sus funciones, jóvenes cuya única salida son las bandas, empresarios que deben su éxito al crimen, políticos corruptos o simplemente estúpidos... Ese es el mundo de **sLang**, el mundo en que te ha tocado vivir. No puedes cambiarlo ni tienes ganas de intentarlo, pero puedes intentar pillar un pedazo del pastel.

La mayoría de la información empleada para crear el trasfondo del juego es real, aunque los personajes y sus nombres son sólo ficción. Las bandas carcelarias, los escándalos de corrupción policial y los distritos donde operan las pandillas callejeras son las existentes en este mundo y es que, como se suele decir, la realidad supera a la ficción. Concretamente, el juego se centra en la ciudad de Los Ángeles, un lugar de contrastes donde las estrellas del celuloide se mezclan con espaldas mojadas, traficantes del otro lado de la frontera y criminales venidos de la Vieja Europa. Un lugar ideal para contar historias del nuevo género negro, que han popularizado películas como *Pulp Fiction*, series de televisión como *The Wire* y *Los Soprano* y videojuegos como *Grand Theft Auto*.

En **sLang** los jugadores pueden interpretar a cualquier persona metida en problemas con los bajos fondos: desde modestos dependientes con deudas de juego pasando por luchadores de peleas ilegales, miembros de la *Famiglia* que quieren ascender en la organización e incluso policías tratando de limpiar las calles. Todos conviven en Los Ángeles, y sus historias se entrecruzan una y otra vez para mostrar que cuando vives rodeado de suciedad, no puedes evitar ensuciarte las manos.



Nosolorol[®]
OBICCIÓN



REGLAMENTO

sLang utiliza un sistema de juego desarrollado específicamente para el juego llamado GAUSS. Este sistema de juego parte de la premisa de que las capacidades de los personajes son clave, aunque puntualmente pueden surgir grandes éxitos (o enormes infortunios) que tuerzan las cosas. Es decir, si tu personaje es un buen tirador, lo normal es que acierte un disparo, ¡pero no te sorprendas si en el momento clave el estrés te hace fallar tu disparo! La vida es así de dura, amigo.

En este sistema los personajes se crean repartiendo una serie de puntos entre tres rasgos distintos: Características, Habilidades y Trasfondos. Estos rasgos pueden tener valores positivos o negativos, como Fuerza +1 o Perspicacia -2. En todos los casos cuanto mayor es el valor de un rasgo, mejor es el personaje en él. Así, en el ejemplo anterior la Fuerza es mayor que la Perspicacia. Un valor de 0 es el valor promedio, el que tendría alguien "normal".

Las Características son rasgos que todos los personajes tienen. Todos tenemos algo de Fuerza, algo de Cultura o algo de Perspicacia, y la diferencia está en cómo de fuertes, cultos y perspicaces somos. En **sLang** existen seis características: Aguante, Elocuencia, Pericia, Coordinación, Entereza, Perspicacia, Cultura, Fuerza y Reflejos.

Las Habilidades son lo que el personaje sabe hacer. Por ejemplo, no todas las personas son capaces de intimidar, disparar hábilmente o comportarse en una fiesta de la Jet

Set. Tu personaje tendrá una serie de Habilidades para representar lo que ha aprendido a lo largo de su vida.

Los Trasfondos de un personaje representan aspectos de su historia personal o su naturaleza más específicos como tener contactos en los bajos fondos o tener una minusvalía física. Pueden ser beneficiosos o perjudiciales para el personaje, denominándose respectivamente Ventajas y Desventajas. Tener un contacto en la policía, resistir el dolor físico o ser especialmente guapo son ejemplos de Ventajas, mientras que algunas Desventajas son tener una adicción, estar fichado por la policía o tener una deuda con alguien poderoso.

Los personajes jugadores disponen además de Puntos de Drama, algo que les permite introducir cambios en la historia y mejorar sus posibilidades de éxito en las tiradas. Desafortunadamente para ellos son muy escasos, así que tendrán que atesorarlos para momentos clave de la historia.

Hablando de tiradas, el sistema de reglas de **sLang** se basa en lanzar dos dados de seis caras de distinto color, uno de los cuales sumará y otro restará. Así, una tirada de 3 y 4 da un total de $3-4 = -1$, resultado que se añadirá a la suma de Característica + Habilidad apropiada. Por ejemplo, si mi personaje quiere robarle la cartera a un viandante deberá añadir a la tirada el valor de la Característica "Reflejos" y el de la Habilidad "Maña". Si el resultado iguala o supera la Dificultad establecida por el Director de Juego (normalmente, cero) la acción habrá tenido éxito.



Nosolorol[®]
D I F I C I L I D A D E S