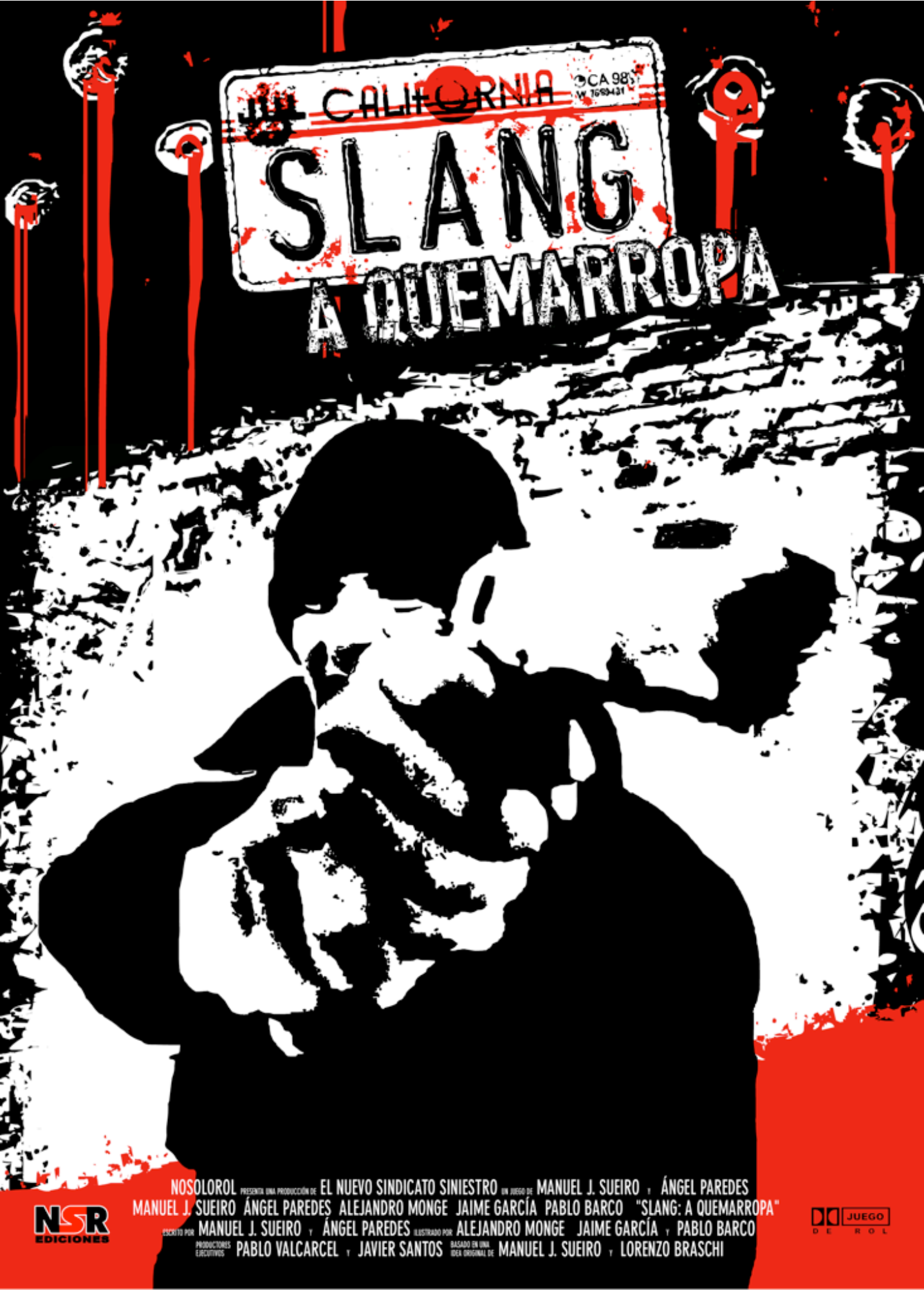


NOSOLOROL PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE EL NUEVO SINDICATO SINIESTRO UN JUEGO DE MANUEL J. SUEIRO Y ÁNGEL PAREDES
MANUEL J. SUEIRO ÁNGEL PAREDES ALEJANDRO MONGE JAIME GARCÍA PABLO BARCO "SLANG: A QUEMARROPA"
ESCRITO POR MANUEL J. SUEIRO Y ÁNGEL PAREDES ILUSTRADO POR ALEJANDRO MONGE JAIME GARCÍA Y PABLO BARCO
PRODUCTORES EJECUTIVOS PABLO VALCARCEL Y JAVIER SANTOS BASADO EN UNA IDEA ORIGINAL DE MANUEL J. SUEIRO Y LORENZO BRASCHI

NSR EDICIONES

JUEGO DE ROL

SLANG:

1. Lenguaje propio y distintivo de un grupo particular.

2. Vocabulario anormal e informal integrado típicamente por invenciones, palabras arbitrariamente cambiantes y figuras extravangantes, forzadas o graciosas del discurso.

A QUEMARROPA

Policías corruptos buscando su redención, adolescentes adictos al crack que sólo esperan la próxima dosis, inmigrantes ilegales gastando los ahorros de su vida para llegar a la tierra prometida y criminales buscando su oportunidad para ascender en el "negocio".

Todos ellos forman parte de las historias habituales de sLAng, aunque esas no son las únicas posibilidades que abarca. sLAng es un juego de rol ambientado en los bajos fondos de Los Ángeles, pero desde el punto de vista de las películas de género negro actual como, por ejemplo, las de directores como Quentin Tarantino, Guy Ritchie o Spike Lee. Drogas, traición, miseria, corrupción, tiroteos, dinero fácil, asuntos turbios y planes que nunca salen bien... El mundo de sLAng gira y gira a tu alrededor, las oportunidades sólo pasan por delante una vez para la gente como tú. ¿Serás capaz de subirte al tren o serás sólo un pringado más?

En las siguientes páginas encontrarás todo lo básico que necesitas conocer para ponerte a jugar a sLAng de inmediato, sin tener que esperar ni un minuto más. Ahora bien, si te sabe a poco, el libro básico de sLAng amplía esa información considerablemente, ofreciéndote reglas completas y detalladas para jugar y toda la información necesaria para ambientar tus partidas en los bajos fondos de California.

66

¿QUÉ ES SLANG: A QUEMARROPA?

sLAng: A quemarropa es una síntesis del manual básico que te permitirá empezar a jugar desde ya. Sabemos que lo que más apetece cuando te compras un juego de rol es probarlo y no queremos que tus amigos y tú tengáis que esperar más. Considerad esto como si fuéramos vendedores de droga: conseguir la primera dosis es fácil pero repetir os costará un poco más.

EL MUNDO DE SLANG

sLAng está 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 Mafia Rusa, las Tríadas chinas o los cárteles de la droga mexicanos obtienen beneficios comparables al producto interior bruto de muchos países sudamericanos...

No necesitarás estrujarte mucho la cabeza para encontrar historias que contar porque la mayoría las encontrarás en los noticiarios de televisión, escritas en los periódicos y pintadas a grafitti en las paredes de los suburbios. Sólo tienes que abrir los ojos y ver más allá de los tabloides con famosos sonrientes y acontecimientos deportivos.

La mayoría de la información que hemos empleado 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.

Eso no quiere decir, por supuesto, que no puedas inventarte tus propias bandas, personajes e incluso poblaciones. Con sLAng no pretendemos reflejar toda la inmensa realidad existente y además, sLAng intenta ser verosímil, no verídico. Así que adelante con todo lo que quieras añadir. Sin tus creaciones e invenciones, tu historia de sLAng no tendría un sabor propio, un regusto a ti mismo que enriquecerá la ambientación.

sLAng es, por tanto, una recreación de la cruda realidad de los bajos fondos, mirada desde la estética del género negro actual. Así, las tramas sórdidas van acompañadas de una visión desencantada y anónima de la vida. En sLAng, tu vida no vale nada, como tampoco la de los

demás, la sombra del fracaso y la imposibilidad de cambiar las cosas a mejor hace que los personajes busquen sólo satisfacer su interés personal aunque siempre habrá excepciones.

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.

En sLAng, la gente se mueve por el dinero y por el poder, encarnando los valores del sistema sin ningún tipo de cortapisa moral. A veces, sus motores serán el amor, la amistad o el honor o, más a menudo, la traición de esos ideales, el resentimiento y las ansias de venganza por lo que no fue.

Por supuesto, sLAng no puede ser visto sólo desde esa óptica. Si lo prefieres, puedes usar la información que encontrarás en el manual para hacer tramas más propias de Corrupción en Miami o de las películas de acción de Hollywood, que de New York Undercover o las películas de Tarantino. sLAng es tuyo para desarrollar la visión que deseas de su mundo, pero la que encontrarás en él será la sórdida y decadente que te hemos contado.

Estás advertido.

LOS ÁNGELES

Los Ángeles es la ciudad más grande de California y la segunda más grande de los EEUU. Está situada al norte de la frontera de México y al sur de San Francisco. En realidad, Los Ángeles no tiene un centro urbano diferenciado, sino que todo el condado es una aglomeración de pequeñas ciudades, distritos y barrios, enlazadas por una intrincada red de carreteras.

Los Ángeles es famosa por cinco cosas: los terremotos, el crimen, la contaminación, las playas y por supuesto Holywood. Así que en la multitud de centros urbanos contiguos del condado se distribuyen la gente guapa y famosa, actores, músicos y gente rica afincada en Bel Air y Beverly Hills y otros que no han tenido tanta suerte y comparten espacio con las bandas, el crack y la pobreza en Compton, South Central o Inglewood.

Diez millones de personas se distribuyen en las ochenta y ocho ciudades que constituyen la enorme área metropolitana del condado, y más del 40% son hispanos, frente al 30% de caucásicos blancos. Asiáticos y afroamericanos representan en torno al 10% respectivamente.

Los Ángeles es una ciudad cosmopolita, un hervidero donde se mezclan infinidad de culturas, religiones, estatus sociales y niveles de riqueza. Donde los pandilleros que venden crack y los ejecutivos emprendedores están separados por sólo una manzana. Donde hay gente que está dispuesta a morir y a matar por sus colores. Donde los famosos de Hollywood se acuestan con prostitutas que viven en casas ocupadas. Donde, en definitiva, puede suceder de todo... Y a menudo sucede.

LOS CHICOS DE AZUL

sLAng no es un juego de buenos y malos, así que sácate de la cabeza la idea de que los polis son un puñado de buenos chicos que persiguen a los maleantes para darles su merecido a cambio de un sueldo mísero, actuando como héroes día sí y día también.

En sLAng los policías son seres humanos con su fallos, debilidad, temores y malos pensamientos. La corrupción policial existe, a diferentes niveles y de diferentes formas, los derechos civiles atan las manos de los agentes que muchas veces optan por extralimitarse o poner la mano y mirar hacia otro lado.

Hay una buena cantidad de cuerpos del orden operando en el condado de Los Ángeles, estatales y federales, dispuestos siempre a joderse entre sí por cuestiones de jurisdicción para apuntarse el tanto o cargarle el muerto a otros.

El Departamento de Policía de Los Ángeles (LAPD) es la principal fuerza policial en la ciudad de Los Ángeles y se ocupa de la mayoría de los asuntos que ocurren en la misma. Patrulleros, detectives, policía científica o SWATs, el LAPD está formado por cantidad de hombres y mujeres entregados a la ingrata tarea de hacer prevalecer la ley y el orden. Por otro lado, también es la fuerza policial con peor reputación del país, con un abultado historial de abusos policiales, corrupción y racismo.

Otros cuerpos que operan en el Estado son la Patrulla de Carreteras de California (CHP), los famosos chicos de coches blancos y negros encargados de la vigilancia de las carreteras; la Oficina del Sheriff del Condado, que tiene las atribuciones de la policía en las poblaciones que no tienen su propio departamento e incluso dentro de algunas de las ciudades que forman la aglomeración de Los Ángeles.

Para complicar más las cosas a nivel de competencias entre agencias del orden, también están los muchachos trajeados de Washington: los federales. Entre las principales agencias federales figura, por supuesto, el FBI, encargada de la investigación de los crímenes más serios o difíciles de resolver como los asesinatos en serie o la lucha contra el crimen organizado; y también otras menos conocidas como la Oficina de Alcohol, Tabaco y Armas (ATF), que controla el uso y tráfico de armas, explosivos y sí, también del alcohol y del tabaco.

Tampocos nos podemos olvidar del célebre Servicio Secreto, encargados de la seguridad del presidente y otros VIPs y de la lucha contra la falsificación de moneda; los Marshals, que garantizan la seguridad de cárceles y tribunales federales o de la Agencia Antidroga (DEA) que lucha contra el tráfico de estupefacientes dentro y fuera de los Estados Unidos.

LAS BANDAS

Desde las calles hasta lo profundo de las prisiones, las bandas son uno de los principales grupos de poder de Los Ángeles. Organizadas por territorios y generalmente étnicas, las bandas están implicadas en tráfico de drogas, armas, prostitución, robos, asesinatos y extorsión.

Para muchos jóvenes, sobrevivir en el barrio equivale a unirse a una banda, vestir unos colores y defenderlos. Siempre enfrentadas entre sí, las bandas se identifican por grafittis, colores en la ropa, tatuajes y signos manuales.

Quizás las más famosas bandas de Los Ángeles son los ***Crips*** y los ***Bloods***. En realidad, no son exactamente bandas sino una especie de "confederaciones de bandas" que pueden ser tipo *crip* o tipo *blood* y que están formadas generalmente por adolescentes negros, que controlan el tráfico de drogas en los barrios afroamericanos marginales. Enemigos jurados, *Crips* y *Bloods* no pierden la oportunidad de joderse mutuamente.

Las bandas hispanas son, sin embargo, las más numerosas y peligrosas y tienen contactos con los carteles mexicanos de la droga. Actualmente hay una guerra declarada entre pandillas del sur que apoyan a la banda carcelaria denominada Mafia mexicana o EME y las del norte, vinculadas a otra banda carcelaria rival: La Nuestra Familia.

Hay muchos otros grupos, como las bandas asiáticas relacionadas con las triadas o los grupos racistas de supremacía blanca como los skinhead o los peckerwood y bandas de motoristas como los celebérrimos Ángeles del Infierno.

Además, en las prisiones hay grupos bien organizados que extienden sus tentáculos hasta las calles y actúan como verdaderos grupos mafiosos. Algunos de los principales son la EME, la Nuestra Familia, la Hermandad Aria, la Guerrilla Negra o la Mafia Negra.

EL CRIMEN ORGANIZADO

Aunque al pensar en el crimen organizado siempre nos viene a la mente la Mafia italiana o su versión estadounidense **La Cosa Nostra**, la realidad es que en California la actividad de las familias mafiosas ha sufrido duros reveses con la detención de sus principales líderes, quedando relegados a un segundo plano o quizás eso es precisamente lo que ellos quieren que la policía piense. Sin embargo, aún están presentes en delitos "de baja intensidad" como extorsión, juego ilegal o blanqueo de dinero.

Su lugar ha sido pronto ocupado por otras organizaciones criminales, normalmente de carácter étnico y formadas por inmigrantes. La más fuerte actualmente es la **Mafia rusa**, si se puede hablar de esta como de una sóla organización. Los rusos han ido granjeándose una reputación de extremada violencia desde que la llegada de los primeros "soldados" llegaron a La Pequeña Rusia neoyorquina, mezclados con los emigrantes judíos provenientes de la Unión Soviética. Además, sus líderes son gente con formación académica y no simples matones, sin que eso sea un impedimento para que puedan ejercer la violencia más brutal. Piensa en ellos como empresarios sin ningún tipo de cortapisa para obtener lo que quieren: y lo que quieren es dinero. Y cualquier actividad legal o ilegal que les permita obtenerlo les interesa.

Los cárteles de la droga mexicanos como el de **Juárez** o **Sinaloa** son también extremadamente poderosos y peligrosos. Están dedicados principalmente al tráfico de drogas e inmigrantes a traves de la frontera entre México y Estados Unidos. Los cárteles son omnipresentes en el vida del "pariente pobre", parte de la estructura política y social. Los cárteles tienen una amplia influencia en las bandas carcelarias y callejeras formadas por hispanos, pero también en otros grupos como los supremacistas blancos de la Hermandad Aria o los Ángeles del Infierno.

Las diversas organizaciones conocidas como las **Tríadas** Chinas tienen también una amplia presencia en los barrios asiáticos de las principales ciudades californianas, especialmente en San Francisco. Las Tríadas están especializadas en el tráfico de opiáceos e inmigrantes asiáticos y en la extorsión a negocios de compatriotas, así como en delitos de "cuello blanco" como la duplicación de tarjetas de crédito, fraudes o falsificación y venta de material informático y audiovisual.

Sin embargo, éstos no son los únicos grupos que se dividen el inmenso pastel del submundo criminal californiano, organizaciones criminales étcnicas como las coreanas, las cubanas o las portorriqueñas bregan junto a bandas callejeras venidas a más e independientes para conseguir su parte.

Pero volvamos a Los Ángeles, diversos grupos trasladan la droga desde el lugar de producción hasta la ciudad, la coca y la marijuana mexicana, el opio asiático y las drogas de diseño "hechas en casa" fluyen por las venas de la ciudad amenanzando con saturarla. Las organizaciones que se encargan de "cocinar" todas estas drogas y distribuirlas al por menor van desde lo minúsculo hasta las que pueden hablar de tú a tú a los cárteles de la droga.

Actualmente, casi el 70% del crack, la cocaína y la marihuana que circulan por las venas de los adictos de la ciudad han pasado por las manos de los dos mayores distribuidores: en una esquina, el señor **Carroll**, un irlandés tetráplejico que maneja su imperio con mano de hierro; en la otra, el aspirante **Malcolm Johnson**, un pandillero salido de los suburbios que ahora es considerado un empresario afroamericano modelo y ejemplo de integridad.

Las dos organizaciones mantienen una especie de "guerra fría" en la que se intenta evitar luchas que podrían joder el negocio, algo que por cierto molestaría mucho a los traficantes del otro lado de la frontera. Pero si entre los tiburones hay calma, los peces pequeños están mucho

más revueltos por conservar su pequeño feudo. Bandas callejeras, grupos supremacistas blancos, criminales independientes y las más variopintas asociaciones defienden su rincón, muchas veces poco más que un par de esquinas y una "cocina", con todos los medios a su alcance. Estos son los que aparecen muertos a tiros y los que son entregados a las autoridades para que se vea que la policía actúa con contundencia.

Y eso es sólo una pequeña parte del lucro ilegal en las calles, aún quedan las drogas de diseño, los opiáceos, el juego ilegal, la trata de blancas, el secuestro, la extorsión, los atracos a mano armada y otros delitos de menor envergadura, por no hablar del fraude a gran escala, la prevaricación y los delitos financieros. Como ves, hay muchas opciones para una persona emprendedora, y más probabilidades de hacer dinero rápido que si te mantienes a este lado de la ley.

SLANG EN LA WEB

El mundo de sLAng es un mundo vivo y en continuo crecimiento. Además del diferente material impreso que irá viendo la luz, en el sitio web de sLAng en Internet podrás encontrar material gratuito creado por los desarrolladores del juego y otra gente incluyendo partidas de mesa, partidas en vivo, pequeños juegos gratuitos, más clichés y noticias sobre la ciudad de Los Ángeles.

Todo esto en *http://www.nosolorol.com/sLAng*

CREACIÓN DE PERSONAJE

Lo primero que tienes que hacer para poder entrar en el mundo de sLAng, es crear tu personaje. El Director de Juego ha de aprobar este personaje para que sea coherente con la historia que él desea contar. Si va a ser un drama carcelario en una cárcel de hombres, tendría poco sentido que te crearas una mujer, por ejemplo, ya que no tendrías cabida en la partida. Otro ejemplo menos extremo sería pretender crear un policía en una partida para pandilleros (a no ser que sea un infiltrado o un poli corrupto).

Lo importante para crear en un personaje es su historia, pero para definirlo mejor utilizamos unas convenciones de juego que harán que cualquiera pueda entender como es tu personaje con sólo mirar tu ficha. Por ejemplo si tu pandillero es inculto, débil físicamente pero muy rápido y hábil con las manos, eso se reflejará en sus Características.

Todas las puntuaciones importantes del personaje puedes anotarlas en la hoja de personaje, también llamada **ficha policial**.

MÉTODO RÁPIDO

Hay tres formas para crear tu personaje en sLAng, dependiendo del tiempo y las ganas que tengas. La más rápida y sencilla es escoger uno de las decenas de clichés que se ofrecen en el juego. Los clichés son personajes con las estadísticas pregeneradas y con su propia historia, apariencia física y posesiones que te permiten empezar a jugar con sólo escoger uno y leértelo, aunque siempre puedes tomarte unos minutos para modificarlo "al gusto".

La opción de creación de personajes detallada es la más lenta pero permite un mayor control del jugador sobre las variables del personaje así como una mayor implicación con éste. Ésta es la más adecuada para historias largas en las que el jugador tendrá que convivir muchas tardes

con su personaje y será mejor por tanto que éste le guste de verdad.

Entre estos dos métodos, está la creación de personajes rápida. En sLAng: A Quemarropa sólo vamos a presentar esta útima opción. En ella se establecen tres perfiles o repartos de puntuaciones y es el DJ o el jugador el que decide cuál emplear. Si vas a hacer una partida con personajes jóvenes, inexpertos o, simplemente, mediocres el perfil más adecuado es el Pringado. En partidas con personajes veteranos y experimentados, el perfil más adecuado es Chico listo. Si en tu partida las cosas van a ser muy serias y quieres personajes con una reputación y un talento bien forjado el perfil adecuado será Tío legal.

Ejemplo: Manuel quiere que su personaje sea Roberto López, un chico hispano de instituto que empieza a meterse en líos de bandas, así que decide que el perfil apropiado para el personaje es el de Pringado.

CARACTERÍSTICAS

Las Características son los atributos personales del personaje y que, generalmente, dependen más de la disposición genética y del entorno en que se ha desarrollado que de un entrenamiento o aprendizaje formal.

En sLAng, hay nueve características: Aguante, Coordinación, Cultura, Elocuencia, Entereza, Fuerza, Pericia, Perspicacia y Reflejos. Cada una de ellas refleja un aspecto de las capacidades físicas, mentales o sociales del personaje. Por ejemplo, Perspicacia indica cuán perceptivo e intuitivo es el personaje y Reflejos su rapidez mental y física para reaccionar ante un suceso inesperado.

Las Características tienen valores entre -3 y +3, aunque excepcionalmente pueden llegar hasta -5 o +5, siendo la media humana "normal" de 0. Para que te hagas una idea, un personaje con Perspicacia -1, sería alguien menos espabilado que la media de la gente, pero sin diferenciarse demasiado; con -2 sería alguien con bastantes pocas luces o muy despistado; con -3 sería alguien verdaderamente obtuso, posiblemente con dificultades para terminar el instituto; con -4, sería alguien con algún tipo de retraso mental; con -5, podrías ser Presidente de los EEUU y dedicarte a buscar armas de destrucción masiva.

Un personaje rápido comienza con 0 en todas las características, excepto en aquellas que elija dentro de lo permitido según el perfil del personaje.

Ejemplo: el perfil de Roberto es el de pringado, así que le corresponde una característica a +2, dos a +1 y una a -2. Manuel quiere que su personaje sea un tipo de mente y dedos ágiles pero bastante pusilánime. Por ello escoge las siguientes características: Elocuencia +2, Perspicacia +1, Pericia +1 y Entereza -2.

TRASFONDOS

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.

Al contrario que otras puntuaciones, los trasfondos los tienes o no, no hay nivel por defecto ni nada de eso para tratar de utilizar un trasfondo. Las desventajas poseen niveles negativos y las ventajas positivos. Algunos trasfondos se pueden escoger a diferentes niveles, poseyendo por tanto diferente intensidad según el nivel escogido, mientras que otros trasfondos tienen un nivel fijo.

Al crear tu personaje rápido deberás elegir una o más ventajas y desventajas, según el perfil que hayas elegido para tu personaje. Además, podrás añadir una ventaja de cualquier nivel si escoges también una desventaja de ese mismo nivel.

Ejemplo: Para su personaje, Manuel puede elegir una ventaja de +2 y otra de +1, así como una desventaja de -2 y otra de -1. Escoge las siguientes: Alta autoestima +2, Mentor (su hermano mayor) +1, Minoría de edad (17 años) -2 y Minoría racial (hispano) -1. Decide escoger también Guapo +2 y a cambio elige la desventaja Pobreza -2.

HABILIDADES

Las Habilidades son las aptitudes que un personaje ha desarrollado, consciente o inconscientemente, a lo largo de su vida como podrían ser la conducción de coches o el conocimiento de datos estadísticos sobre la Liga Nacional de Béisbol. Puedes ver las habilidades en la lista adjunta pero siempre puedes crear una que se adapte mejor a tus intereses si tu Director de Juego está de acuerdo.

Las habilidades tienen una valor que oscila entre +5 y -5. La media de la habilidad de un profesional medio en una profesión que requiera dicha habilidad es de cero. Por ejemplo, un funcionario apto, dispuesto (si eso existe) y con experiencia tiene 0 en Burocracia.

Por supuesto, todo el mundo es capaz de correr aunque no sea un atleta, esto se refleja en que no todas las habilidades tienen el mismo valor por defecto, lo que se denomina nivel básico (NB). Las habilidades comunes y que cualquiera puede conocer (Atletismo, Atención, Pelea...) empiezan con NB -3; las habilidades que requieren un cierto aprendizaje pero cuyo desempeño sigue siendo intuitivo (como Armas de Fuego, Disfraz o Trato con Animales) empiezan con NB -4; las habilidades más complejas y que requieren normalmente un aprendizaje deliberado y consciente (Idiomas, la mayoría de conocimientos...) tienen un valor por defecto de NB -5 y es posible que tu Director de Juego ni siquiera te deje hacer un chequeo en ellas si sólo tienes dicho valor por defecto.

Escoge las habilidades correspondientes según el perfil de tu personaje (Pringado, Chico listo o Tío legal) y recuerda sumar el nivel básico de cada una al modificador correspondiente.

PERFILES DE PERSONAJE

	Características	Trasfondos	Habilidades	Puntos de drama
Pringado	Una a +2	Uno a +2	Cuatro a NB+4	9
	Dos a +1	Uno a +1	Seis a NB+3	
	Una a -2	Uno a -2	Cuatro a NB+2	
		Uno a -1	Tres a NB+1	
Chico listo	Una a +2	Uno a +3	Una a NB+5	5
	Tres a +1	Uno a +2	Cuatro a NB+4	
	Dos a -1	Uno a +1	Cinco a NB+3	
		Uno a -2	Cinco a NB+2	
Tío legal	Una a +3	Uno a +3	Dos a NB+5	2
	Tres a +1	Dos a +2	Cinco a NB+4	
	Dos a -1	Uno a +1	Dos a NB+3	
		Uno a -3	Cuatro a NB+1	

TRASFONDOS POSITIVOS

Ventaja	Nivel	Descripción
Alta autoestima	+2	+1 a los Chequeos en que los atributos superen en 2 la Dificultad.
Afiliación	+1 a +4	El personaje pertenece a una organización y tiene acceso a ciertos recursos de ésta.
Afortunado	+3	Una vez por sesión puede decidir cambiar un dado de un signo por el otro.
Agente de la ley	+1 ó +2	El personaje es un agente de la ley (policía o federal) y está dotado de ciertos privilegios.
Aliado	+1 a +5	Un aliado es un amigo en disposición de ayudar al personaje.
Alto umbral de dolor	+2	Resta 1 punto a las penalizaciones de heridas (mínimo 0) y +2 a resistir el dolor.
Ambidiestro	+2	Este trasfondo permite al personaje utilizar ambas manos con igual destreza.
Apariencia respetable	+1	+2 en sus chequeos sociales para aparentar ser inofensivo y -2 para lo contrario.
Aval	+1 a +5	Hay un individuo u organización dispuesta a entregar o prestar dinero en su nombre.
Bajo protección	+3	La policía, el FBI u otra organización protege al personaje para garantizar su seguridad.
Chantajista	+1 a +3	El personaje conoce información que otra persona desea mantener en secreto a toda costa.
Contactos	+1 a +5	Conoce una extensa red de gente que le proporciona información y otros servicios.
Curación rápida	+2	El tiempo de curación del personaje se reduce a la mitad.
Duro de matar	+1 a +5	+1 a +5 en los chequeos de shock.
Famosillo	+1 a +2	Famosete de segunda fila, +1 o +2 en los chequeos sociales con gente que le reconozca.
Famoso	+3	El personaje es una celebridad. +3 a chequeos sociales con gente que le reconozca.
Favor	+1 a +3	Prestó un servicio en el pasado a otro individuo y éste se siente obligado a devolvérselo.
Guapo	+1 a +3	El aspecto del personaje sobresale de la media. +1 a +3 en los chequeos que decida el DJ.
Identidad alternativa	+3	El personaje tiene una identidad adicional con toda la documentación necesaria.
Identidad falsa	+4	El personaje posee una identidad falsa que le desvincula de su pasado.
Impávido	+2	+2 a los chequeos contra la sorpresa.
Influencia	+1 a +4	El personaje está en disposición de influir en las acciones de un grupo de forma indirecta.
Inmunidad diplomática	+5	El personaje no puede ser juzgado ni detenido en los EEUU.
Legalmente inexistente	+4	Por alguna razón, el personaje no existe en los registros de Estados Unidos.
Memoria eidética	+2	El personaje posee una capacidad de memoria excepcional.
Mentor	+1 a +5	Una persona cuida del personaje y se preocupa por su bienestar.
Papeles falsos	+1 o +2	El personaje dispone de documentación falsa que le acredita como otra persona.
Posición	+1 a +5	El lugar del personaje en la jerarquía social de la organización a la que pertenezca.
Reputación	+1 ó +2	Cierta buena fama por alguna razón. +2 a los chequeos sociales que correspondan.
Riqueza	+1 a +5	La puntuación de este trasfondo representa el nivel de vida y los recursos del personaje.
Sentido agudo	+1 a +3	+1 a +3 chequeos con ese sentido.
Sosegado	+2	+2 a los chequeos de estrés.
Sueño ligero	+1	Sólo necesita cinco o seis horas de sueño para estar fresco y despejado.
Talento	+3	+3 a los chequeos relacionados con el Talento.
Vida feliz	+1 a +3	Elimina de 1 a 3 puntos de estrés temporal por semana
VIP	+3	El personaje forma parte de la élite de la sociedad por su fama o trabajo.

TRASFONDOS NEGATIVOS

Desventaja	Nivel	Descripción
Adicción	0 a -5	Estás enganchado a alguna sustancia legal o ilegal
Amnesia	-2 ó -4	El personaje no recuerda una parte o la totalidad de su vida pasada.
Analfabetismo	-2	El personaje no sabe leer ni escribir.
Antecedentes penales	-1 a -3	El personaje cometió un delito en el pasado.
Apariencia sospechosa	-1	El personaje resulta sospechoso por alguna razón.
Baja autoestima	-2	-1 a los Chequeos en que la Dificultad supere en 3 los atributos.
Bajo sospecha	-1	El personaje es sospechoso de un delito y está siendo investigado por la policía.
Bajo umbral de dolor	-2	Las penalizaciones debidas al dolor se incrementan en 1 punto y -2 a aguantar el dolor.
Chantajeado	-3	Alguien conoce un secreto que el personaje desea que permanezca sin ser revelado.
Ciego	-5	Acciones que requieran la visión sufren una penalización de -5 o son imposibles.
Cojera	-2	Pierna paralizada. -2 a -4 a las acciones que requieran el uso de las piernas.
Cojo	-3	Pierna amputada. -3 a -5 a las acciones que requieran el uso de las piernas.
Condenado a muerte	-5	El personaje está condenado a muerte por el estado de California.
Conducta compulsiva	-1 a -5	Adicción psicológica no motivada por sustancias como la adicción al juego, al sexo...
Convicto	-1 a -4	El personaje se encuentra recluido en una institución penitenciaria cumpliendo condena.
Delirios	-1 a -3	Tiene creencias falsas y procura reinterpretar la realidad a su antojo para confirmarlas.
Desapacible	-2	-2 a cualquier chequeo de estrés que el personaje deba hacer.
Deuda de honor	-1 a -3	El personaje se siente comprometido u obligado a devolver un favor recibido en el pasado.
Deudas	-1 a -5	El personaje debe una importante cantidad de dinero
Dormilón	-1	El personaje necesita dormir más que el resto de la gente.
Duro de oído	-1 a -3	-1 por nivel de trasfondo a los chequeos relacionados con la audición.
En busca y captura	-3	Se ha dictado una orden de detención contra el personaje.
En libertad condicional	-2	El personaje se encuentra en régimen de libertad condicional.
Enemigo	-1 a -5	Alguien siente especial antipatía por el personaje y desea dañarle de alguna forma.
Enfermo terminal	-5	Al personaje le queda un año de vida.
Estresado	-2 a -6	1, 2 ó 3 puntos de estrés permanente, según nivel en el trasfondo.
Fanático	-3	El personaje sigue escrupulosamente los dictados de una idea política, religiosa o de otro tipo.
Feo	-1 a -3	El personaje resulta poco atractivo a la vista.
Gafe	-3	Una vez por sesión el DJ puede cambiar el resultado de un dado de un signo por el otro.
Grupo social marginal	-1	-1 a los chequeos sociales cuando el DJ considere conveniente.
Hábito personal odioso	-1	-1 a los chequeos sociales.
Identidad confundida	-1 a -3	El personaje ha sido confundido con otra persona y corre algún peligro.
Infiltrado	-4	Está tratando de recabar información sobre una organización o grupo para otro distinto.
Inmigrante ilegal	-3	El personaje está residiendo ilegalmente en los Estados Unidos.
Insuficiencia cardiorrespiratoria	-1 a -3	-1 a -3 a cualquier tirada de shock.
Intolerancia	-2	-2 a los chequeos sociales con el grupo social al que odie.
Mala reputación	-1 ó -2	-2 a sus chequeos sociales con aquellos que conozcan su reputación.
Manco	-3	Mano o brazo amputado -3 a los chequeos para algunas acciones.
Marca distintiva	-1 ó -2	El personaje posee una cicatriz o tatuaje bien visible que le hace fácilmente identificable.
Marginado	-2	Paria dentro del grupo al que pertenece. -2 a los chequeos sociales con éstos.
Minoría de edad	-1 a -3	El personaje no es todavía adulto y carece de ciertos derechos.
Minoría racial	-1	Miembro de raza marginada. -1 a los chequeos sociales en algunos casos.
Minoría social	-1	Miembro de un grupo social marginado. -1 a las chequeos sociales cuando convenga.
Miope	-1 a -3	El personaje es miope o posee algún otro defecto visual que reduce su agudeza.
Mudo	-3	El personaje no habla, sea porque no sabe, porque no quiere o porque no puede.
Negado	-1 a -3	-3 a todos los chequeos relacionados con el tipo de acción para la que es Negado.
Obsesión	-1 a -5	Una idea gobierna de forma patológica la vida del personaje.
Parapléjico	-5	Las piernas del personaje se encuentran completa e irreversiblemente paralizadas.
Pesadillas	-1	El personaje tiene pesadillas que le impiden dormir.
Pobreza	-1 a -3	El personaje se encuentra en una situación económica desfavorable.
Protegido	-1 a -3	El personaje está al cargo de alguien que necesita sus cuidados y atención.
Secreto	-1 a -3	El personaje desea ocultar algún acontecimiento o circunstancia de su vida.
Sordo	-4	Ambos oídos del personaje han perdido su capacidad perceptiva.
Sospechoso habitual	-3	La policía tiene al personaje como sospechoso en términos generales.
Strikes	-1 a -2	Culpable anteriormente por uno o dos delitos graves en el estado de California.
Trastorno psiquiátrico	-3 a -5	El personaje sufre una enfermedad mental.
Tuerto	-2	-1 a los chequeos de visión ó -2 si interviene la visión de profundidad
Vida infeliz	-1 a -3	1 punto de estrés por semana y nivel de la desventaja.

HABILIDADES

Habilidades	NB
Alerta	-3
Armas de fuego (automáticas)	-4
Armas de fuego (cortas)	-4
Armas de fuego (largas)	-4
Armas pesadas	-5
Artes marciales (tipo)	-5
Atletismo	-3
Bajos fondos	-5
Bellas artes (tipo)	-5
Burocracia	-4
Carterismo	-5
Cerrajería	-5
Conocimiento académico (tipo)	-5
Conocimiento del lugar (lugar)	-5
Conocimiento no académico (tipo)	-5
Conducción (camión)	-5
Conducción (coches)	-5
Conducción (maquinaria pesada)	-5
Conducción (motocicletas)	-5
Deporte (tipo)	-5
Derecho	-5
Discreción	-3
Disfraz	-4
Drogas	-5
Empatía	-3
Expresión	-3
Falsificación	-5
Farsa	-3
Idioma (idioma)	-5
Informática	-5
Inspección	-3
Intimidación	-3
Investigación	-4
Juego	-4
Liderazgo	-3
Medicina	-5
Negociación	-3
Oficio (tipo)	-5
Pelea	-3
Pilotar vehículo aéreo (tipo)	-5
Pilotar vehículo marítimo (tipo)	-5
Sangre fría	-3
Seducción	-3
Supervivencia	-5
Trato con animales	-4
Vida social	-3
Vigilancia	-4

Ejemplo: Manuel escoge las siguientes habilidades para Roberto (entre paréntesis se muestra el nivel escogido por Manuel para la habilidad antes de sumarle el NB): Conocimiento no académico (grupos de rap) (+4) -1, Empatía (+4) +1, Expresión (+4) +1, Idioma (español) (+4) -1, Alerta (+3) 0, Bajos fondos (+3) -2, Bellas artes (música rap) (+3) -2, Deporte (baloncesto) (+3) -2, Informática (+3) -2, Inspección (+3) 0, Atletismo (+2) -1, Conducir (coche) (+2) -3, Conocimiento académico (historia) (+2) -3, Pelea (+2) -1, Armas de fuego (cortas) (+1) -3, Sangre fría (+1) -2, Vida social (+1) -2.

PUNTOS DE DRAMA

Los Puntos de Drama son diferentes al resto de las cualidades del personaje. Pueden usarse de varias formas durante el juego como se detalla más adelante.

Los puntos de drama sirven como elemento equilibrador de los personajes. Como ya habrás notado, los personajes con valores menores en sus atributos son los que disponen de más puntos de drama. Así, aunque estén en desventaja en los valores de sus puntuaciones, aún podrán intervenir en la historia en igual medida que el resto.

Ejemplo: El perfil de Roberto es Pringado, así que comienza el juego con 9 puntos de drama.

LA MECÁNICA DE JUEGO

Cuando tu personaje dice que quiere hacer algo como convencer a su madre de que le deje cinco pavos, caminar por la calle o pedir un sándwich al dependiente, normalmente el Director de Juego te dirá si puedes o no hacerlo y los efectos de tu acción.

Otras veces, por su peligrosidad o porque el Director de Juego crea que el resultado es incierto, éste le pedirá al jugador que haga un chequeo de habilidad, que es simplemente una tirada de dados para reflejar la incertidumbre a la que está sometida cualquier acción en la realidad.

En el sistema de sLAng se utilizan siempre dos dados de seis caras de diferente color. Róbaselos al *parchis* de tu hermana y estarás un paso más cerca de captar el verdadero espíritu del juego. Nos referiremos a uno de estos dados como el dado positivo y, al otro, como el dado negativo. Los dados han de ser de diferente color para diferenciarlos y, como estándar, sugerimos que el dado positivo sea blanco y el negativo de color rojo.

Todos los chequeos se realizan de la misma manera: se lanzan ambos dados y se calcula la diferencia entre el dado positivo y el negativo. De este modo se consiguen resultados entre -5 y +5.

El resultado de esa tirada se suma a las características, habilidades y trasfondos que el Director de juego considere adecuados para ésta y, posteriormente, a la dificultad positiva o negativa que entrañe la acción.

Si, al sumar el total, el resultado es de 0 o más la acción se ha efectuado con mayor o menor éxito, según se haya superado por más o menos el resultado objetivo de 0. Si en cambio, el resultado es menor que 0, la acción no se ha podido realizar y el grado de fracaso dependerá de por cuánto no se ha superado.

Por ejemplo, Larry está intentando cambiar las pastillas de los frenos de su coche. El Director de Juego decide que tire por Pericia (tiene +1) y Mecánica (tiene -1) además decide que es una tarea fácil (+2 por la dificultad) haciendo un total de +2. De hecho, el Director de Juego no le haría tirar normalmente por algo tan rutinario pero, en este caso, Larry necesita el coche preparado en tiempo récord para un trabajo importante. Tira los dados y saca un 4 en el positivo y un 5 en el negativo haciendo un total de 4 -5 = -1. Sumando al +2 hace un total de +1, por lo que cambia las pastillas sin más problemas.

Si Larry hubiera fracasado por -1, simplemente hubiese tardado bastante más en poner las pastillas, si hubiera fracasado por más podría haberlas puesto mal y que afectara a las prestaciones de su coche. Igualmente, si hubiera obtenido un resultado más alto en la tirada, hubiera tardado menos de lo habitual en ese tipo de reparación. Además, hay ciertas tiradas de dados que no se quedan sólo en el éxito o en el fracaso, sino que proporcionan ventajas y desventajas en la acción.

Aunque para arreglar un motor o programar el vídeo no es necesario poner un gran énfasis en el control de lo que está sucediendo, situaciones más tensas como tiroteos y persecuciones puede que requieran un mayor control por parte del director de juego: es lo que denominamos ***bullet time***, la cámara se ralentiza y el tiempo real corre mucho más despacio que el del mundo de juego.

Las escenas en *bullet time* se dividen en tomas o turnos donde cada jugador dice lo que hace su personaje y que tienen una duración en el mundo de juego de unos cinco segundos. Durante las tomas los personajes quizás quieran realizar varias acciones, en ese caso recibirán penalizaciones a los chequeos, en función de las acciones previas que hayan realizado en el mismo turno. El tipo de acciones que se pueden ejecutar son acciones sencillas como disparar (-1 a las acciones siguientes en el mismo turno), moderadas como pegar un puñetazo o correr (-2) o complejas como recargar una escopeta (-4).

Ejemplo: Joe Whitehorse, un nativo americano atracador de bancos se ve envuelto en un tiroteo a la salida de un atraco. El jugador que lo interpreta quiere que Joe corra desde la puerta del banco hasta unos contenedores que hay cruzando la calle, mientras dispara a los policías que hay apostados a su derecha un par de tiros. El DJ considera que correr hasta los contenedores y esconderse detrás es una acción compleja, mientras que los disparos son dos acciones sencillas. Uno de los disparos se considera la primera acción de Joe, y por tanto no recibe penalización, lanzarse tras los contenedores para obtener

CHEQUEOS DE EJEMPLO

Desencasquillar un arma: Coordinación + Armas de fuego.

Detectar una avería: Cultura + Conducción (en el vehículo adecuado) o Cultura + Oficio (Mecánica).

Encontrar algo o alguien oculto: Perspicacia + Alerta.

Tocar un instrumento: Pericia + Bellas artes (instrumento apropiado).

Mantener la "cara de poker": Entereza + Farsa.

Intimidar mediante amenaza física: Entereza + Intimidación o incluso Fuerza + Intimidación.

Intimidar mediante posición privilegiada: Elocuencia o Entereza + Intimidación + Trasfondos adecuados como Posición o Influencia.

Encontrar una prueba en la escena del crimen: Perspicacia + Inspección.

Aguantar la respiración: Aguante + Deporte (natación) o Atletismo (elevando la dificultad).

Soltar ingeniosas frases de filosofía oriental: Cultura + Conocimiento (¿no?) académico (Filosofía oriental o parecido) o Cultura + Artes Marciales (orientales, claro).

Esconderse en un entorno natural: Perspicacia + Supervivencia o Perspicacia + Discreción.

Calmar a un animal: Elocuencia o Entereza + Trato con animales.

Disparar un arma de fuego: Coordinación + Arma de fuego (tipo).

Romper una puerta a patadas: Fuerza + Atletismo, Fuerza + Aguante, Coordinación + Artes marciales.

Cambiar un cargador bajo gran tensión: Pericia + Armas de fuego tras superar una tirada de Entereza + Sangre Fría, o Entereza + Armas de fuego si quieres hacerlo con un solo chequeo.

Hacer trampas en el juego: Pericia + Juego.

Resistir los efectos de las drogas: Entereza + Drogas o Entereza + Sangre fría.

Realizar primeros auxilios: Pericia + Medicina, Pericia + Supervivencia (elevando la dificultad).

Convencer mediante argumentos lógicos: Cultura + Expresión.

Convencer mediante argumentos sentimentales o falsos: Elocuencia + Expresión.

Imponerte sobre otro: Entereza + Liderazgo.

Hablar un idioma: Cultura + Idioma, en algunos casos para conversar puede usarse Elocuencia + Idioma para representar el lenguaje corporal ayudando a lo hablado.

Usar un ordenador: Cultura + Informática

Correr entre obstáculos: Coordinación + Atletismo.

Correr en esprint: Fuerza + Atletismo.

Correr durante largo tiempo: Aguante + Atletismo.

Fabricar un silenciador: Pericia + Oficio (armería).

Colocar una mira telescópica o mira láser: Pericia + Oficio (armería) o Pericia + Armas de fuego.

Reconocer la marca y modelo de una caja fuerte: Cultura o Perspicacia + Cerrajería.

Elaborar un plan de seguridad en un local: Cultura + Vigilancia, Perspicacia o incluso Reflejos + Vigilancia para un plan "sobre la marcha".

Plantear una protesta ante un tribunal: Reflejos o Perspicacia + Derecho.

Colocar una bomba para demoler una estructura: Cultura + Oficio (explosivos o similar) o Cultura + Oficio (Arquitectura).

Disimular una emoción: Entereza + Farsa.

Dar el pego en una fiesta de VIPs: Cultura o Elocuencia + Vida social.

Situarse entre un atacante y tu protegido: Coordinación + Vigilancia o Atletismo (elevando la dificultad).

Comprar un arma de forma ilegal: Cultura + Bajos Fondos + Contactos adecuados.

Cachear a alguien: Pericia o Perspicacia + Inspección.

Llegar a un trato: Elocuencia + Negociación.

Crear una composición musical o de otro tipo: Cultura + Bellas artes (música).

Detectar a un tahúr: Perspicacia + Juego o Alerta (elevando la dificultad).

Comprobar la pureza de una droga: Perspicacia + Drogas.

Pasar desapercibido entre mucha gente: Entereza + Discreción.

cobertura recibe un -1 (por el anterior disparo de Joe, una acción simple) y el segundo disparo un -5 (el -1 anterior y un -4 por correr en busca de cobertura, una acción compleja). El DJ determina que Joe necesitará un chequeo de Atletismo+Coordinación para esconderse, mientras que para cada uno de los disparos será necesario un chequeo diferente de Armas cortas+Coordinación.

CRÍTICOS Y BENEFICIOS

Hay veces que el resultado de una acción es extremadamente positivo o negativo. No importa lo torpe que sea un atracador disparando, puede tener un golpe de suerte y cargarse a un tipo de un certero disparo en la frente. Aunque, claro, jamás reconocerá que fue simplemente suerte...

Siempre que el resultado de la tirada en ambos dados sea un doble 6 (*boxcars*), el jugador debe tirar de nuevo los dados. Si la segunda tirada no es positiva, la tirada se considera con un resultado de 0 pero el personaje obtiene un **Beneficio**, algo ventajoso que sucede independientemente de que la acción tenga o no éxito.

Si en la segunda tirada se obtiene una tirada positiva, además del Beneficio se obtiene un **Crítico** y el resultado de los dados se dobla y se suma normalmente al chequeo.

Por ejemplo: Vivaldi, un liquidador del crimen organizado, se ha colado en la casa de un objetivo que duerme, ignorante, en su cama. Vivaldi tira por por Coordinación + Discreción (tiene +1 en total) y saca un doble 6, luego tira dos dados y no obtiene un resultado positivo por lo que sólo obtiene un beneficio. Lo que no sabe Vivaldi es que su objetivo tiene un caro sistema de seguridad (Dificultad -4 a su tirada por lo que ha fracasado con un -3). Vivaldi se acerca a la puerta del dormitorio sin saber que el tipo le espera apuntando a la puerta con su escopeta. Sin embargo, al haber sacado un beneficio, el Director de Juego decide que Vivaldi ha visto uno de los detectores de la alarma y que le parece que debe de estar conectado. -¿Alarma silenciosa?- Piensa Vivaldi, mientras gira el pomo de la puerta. Vivaldi, decide tirarse al suelo y la puerta vuela en pedazos. -El factor sorpresa se ha ido a tomar por culo- piensa Vivaldi mientras gira en el suelo buscando cobertura.

Si Vivaldi hubiera sacado en su segunda tirada un resultado positivo y hubiera conseguido un crítico (por ejemplo con un +3 y un -1 = +2) hubiera doblado el resultado de esa tirada (en este caso +4, con lo que hubiera superado el chequeo).

PIFIAS Y PERJUICIOS

Si el resultado de la tirada es un doble 1 (*snakeeyes*), el jugador obtiene un **Perjuicio** y vuelve a tirar. Si obtiene un resultado negativo, éste se dobla y se considera una **Pifia**: lo peor que le podía ocurrir al personaje en esa situación. Si el segundo resultado no es negativo se sigue considerando un Perjuicio y ocurrirá algo malo para el personaje, independientemente del éxito o fracaso del chequeo.

Por ejemplo: O´Hara, un oficial del LAPD, está haciendo la ronda cuando un chaval sale corriendo al ver el coche patrulla. O´Hara corre tras él, mientras su compañero intenta cortarle la retirada en coche. El chaval intenta saltar un muro entre dos casas mientras O´Hara se acerca cada vez más. En ese momento O´Hara tira por su Perspicacia + Alerta (tiene un total de +1) y saca un doble uno. Si vuelve a tirar y saca un número negativo, el resultado se doblará y se considerará una pifia. En todo caso, siempre obtendrá algo negativo de esta tirada. O'Hara saca un -5 en su siguiente tirada, lo que doblado hace -10, una pifia. El policía cree ver que el chico saca un arma y dispara. El chaval recibe el tiro en la cabeza y cae al suelo. O'Hara le da la vuelta de una patada y ve lo que tenía en la mano: unas llaves. -No te preocupes- le dice su compañero a su espalda, mientras saca un revólver de su tobillera- siempre llevo uno limpio para estos casos.- O'Hara traga saliva y asiente mientras mira al chico muerto: sabe que ahora tendrá a Asuntos Internos detrás suyo y que quitárselos de encima no será nada fácil.

PUNTOS DE DRAMA

Los **puntos de drama** sirven para que los jugadores puedan aportar algo a la historia del DJ, siempre que éste lo apruebe y para intervenir hasta cierto punto en las posibilidades de éxito de un chequeo. Hay tres formas de usarlos:

- Para tirar un dado positivo más: el jugador puede decidir antes de realizar un chequeo que tirará un dado positivo más por cada Punto de drama que quiera gastar, con un máximo de tres. Al realizar el chequeo estos dados positivos no se suman, sino que el jugador podrá elegir el dado positivo con el resultado mayor.
- Para comprar una habilidad que, a juicio del jugador, el personaje debería tener, pero que ha olvidado durante el proceso de creación del personaje. Si en algún momento, el jugador necesita una habilidad que no ha utilizado nunca, lo argumenta al DJ y éste accede, el personaje adquirirá esa habilidad a un nivel igual a NB+3. Esta habilidad pasa a formar parte del personaje para siempre, como si hubiera sido adquirida durante el proceso de creación.
- Para intervenir en la trama. El jugador puede añadir algo a la historia y pedir gastar un Punto de Drama para que suceda, si el DJ lo aprueba. El DJ ha de tener cuidado de que este uso de los Puntos de Drama sirva para enriquecer la historia y no para darles un "salvavidas" a los personajes.

Por ejemplo, los personajes jugadores son dos atracadores que salen corriendo de un banco mientras resuena la alarma a sus espaldas. De repente, se dan cuenta de que el conductor que les esperaba ha huido. Uno de ellos

decide gastarse un Punto de Drama y decir que justo cuando salen, un taxi está parado a la puerta del banco mientras el pasajero paga. El DJ lo aprueba, introduciéndolo en la historia, y el jugador gasta un Punto de Drama. Los atracadores secuestran el coche a punto de pistola y huyen a todo gas.

MUCHAS PISTOLAS Y POCA PACIENCIA

No os vamos a engañar: vivimos en un mundo violento y sLAng es un reflejo oscuro de ese mundo. El valor de la vida humana se cotiza a la baja, al menos la de los demás. Lo que se cotiza al alta es el dinero, la droga, el poder... El tipo de cosas por lo que la gente está dispuesta a matar, o al menos a intentarlo.

Tarde o temprano, los personajes intentaran hacer daño a otros mediante sus puños, bates, cuchillos o escopetas recortadas. Como en el resto de acciones que se pueden realizar en el juego, la cosa se resolverá mediante un chequeo con las características y habilidades pertinentes y, como en el resto de chequeos, si saca un resultado de 0 o más, el personaje consigue hacer lo que quería. En este caso, hacer daño a alguien... ¿Cuánto daño? Tranquilo, lo veremos pronto.

Cuando comienza un combate, los jugadores deberán realizar un chequeo enfrentado utilizando la característica de Reflejos de los personajes El resultado de ese chequeo será el valor de **Iniciativa** de cada personaje y servirá para todo el combate sin necesidad de tirar cada toma. Aunque en las reglas del manual se detallan los momentos en que la iniciativa del combate puede cambiar, adelantando y retrasando acciones, en *sLAng: A Quemarropa* te sugerimos que sencillamente se vuelva a tirar la iniciativa cuando el Director de Juego decida que hay un suceso que puede cambiar el signo del combate como heridas, críticos, pifias o, simplemente, buenas ideas como el clásico "tirar tierra a los ojos" o la no menos clásica "patada en los testículos".

Tras el chequeo de iniciativa, los personajes actúan en orden de iniciativa decreciente, hasta que cada personaje ha actuado y entonces se pasa a la toma siguiente y el turno de actuación se repite con los mismos valores de Iniciativa.

Para saber si los ataques tienen éxito debe realizarse el chequeo de impacto, normalmente con la característica de Coordinación + la habilidad pertinente, como Armas de fuego (cortas), Pelea o Artes marciales.

En el caso del combate cuerpo a cuerpo, el atacado puede normalmente realizar una defensa para bloquear o esquivar a su atacante, pero cuando a alguien le disparan como mucho puede tirarse detrás de un cubo de basura o algo similar buscando cobertura.

En los ataques a distancia, el chequeo de ataque se ve modificado por una dificultad dependiente del alcance del arma. En la tabla de **armas y ataques** se muestran tres valores de alcance para cada arma separados por barras. Entre 0 y 2 metros todas las armas disparan a quemarropa, con un bono al chequeo de +5; de 2 metros al primer valor de alcance se considera corta distancia, +2 al chequeo; del primer al segundo valor, media distancia, no afecta al chequeo; del segundo al tercer valor de alcance, larga distancia, -2 al chequeo. Siempre se puede disparar un arma hasta el doble de su alcance en larga distancia, pero esto se considera muy larga distancia y penaliza en -5 al chequeo.

ALGUNAS ARMAS Y ATAQUES

Arma	Precisión	Daño	Alcance
Puñetazo	0	Fue -1	contacto
Patada	0	Fue	contacto
Cuchillo / navaja	0	Fue +1	contacto
Bate / tubería / palo grande	0	Fue +2	contacto
Arma corta del .38 o 9 mm.	0	+2	5/20/50
Arma corta del .40 SW	0	+3	5/20/50
Arma corta del .357, .45 o 10 mm.	0	+4	5/20/50
Escopeta galga 12	+1 / 0	+4/+2/+0	5/20/50
Rifle del .223 (5.56 europeo)	0	+4	10/100/250

TIROS, SANGRE Y GRITOS

Bien, has pasado con éxito tu chequeo de ataque con lo que tu puñetazo, disparo o lo que sea ha acertado. Sólo falta determinar cuánto daño haces al pobre desgraciado. ¿Es una herida superficial o el personaje está sujetando sus tripas con la mano?

En el capítulo correspondiente del manual básico de sLAng encontrarás reglas más complejas para tus combates como fuego automático, chalecos antibalas, llaves de artes marciales y demás complicaciones pero aquí nos conformaremos con darte una pequeña lista con las armas y ataques más habituales. La Precisión es el modificador al chequeo de impacto, el Daño se suma al grado de éxito del chequeo para calcular el daño, y bajo la columna Alcance aparecen los valores de corta, media y larga distancia del arma, en metros. Estos afectan a la dificultad del chequeo de impacto como recordarás de hace unos párrafos.

El daño se calcula utilizando el grado de éxito (es decir todos esos puntos en los que se ha superado la tirada) y se suma a un modificador al daño por el arma usada, y a la Fuerza del personaje si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo. A esta cantidad se resta el Aguante del blanco del ataque (dividido entre dos si es un ataque perforante o cortante).

Cada tres puntos positivos harán un nivel de daño, redondeándose para arriba. Es decir, de 1 a 3 puntos provocarán un nivel de daño; de 4 a 6 puntos, dos niveles de daño; de 7 a 9 puntos, tres niveles de daño y así sucesivamente. En el caso de un ataque con éxito pero que no consigue hacer al menos 1 nivel de daño (si el Aguante del blanco reduce a cero o menos los puntos), la víctima sólo recibe daño a nivel cosmético: magulladuras, arañazos, pequeñas hemorragias... que resultan dolorosas pero no potencialmente peligrosas.

Este daño puede ser de dos tipos: heridas y contusiones. Ambos se anotan en la misma barra de *Shock* de la hoja de personaje: el primero rellenando completamente la casilla en forma de cruz y el segundo rellenando sólo el brazo horizontal de la cruz. Además, en la ficha policial de tu personaje encontrarás un dibujo de la figura humana como el que utilizan los paramédicos para señalar los daños sufridos por un paciente: úsalo para marcar dónde recibes las heridas y que pinta tienen.

Los ataques con armas de fuego, de filo, ácidos y otras cosas realmente terribles provocan un número de heridas iguales a los niveles de daño recibidos, más la mitad (redondeando hacia abajo) en contusiones.

Los puñetazos, barras de hierro y otros ataques contundentes provocan un número de heridas iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los niveles de daño y la otra mitad de los niveles de daño (redondeando hacia arriba) en contusiones.

El número de heridas recibidas determina la gravedad final del ataque sufrido. Según el personaje reciba uno, dos, tres o cuatro puntos de herida estaremos hablando

NIVELES DE HERIDA

1 punto de herida se considera una **herida leve**. Se trataría de un hueso roto, un desgarro muscular, la amputación de un dedo, una hemorragia pequeña o una herida abierta de poca profundidad.

2 puntos de herida se consideran **herida seria**, algo como un desgarro muscular grave, una mano o pie amputada, una hemorragia mediana, daño en un órgano sin afectar gravemente su funcionalidad o una herida abierta de hasta cinco centímetros de profundidad.

Herida grave equivaldría a 3 puntos de herida. Serían heridas graves la amputación de un miembro, una gran hemorragia, daños graves en el sistema nervioso o daño grave en un órgano.

Con 4 o más puntos de herida estaremos hablando de una **herida mortal**, que provoca la muerte en el acto o lo que se denomina "lesiones incompatibles con la vida": destrucción de órganos vitales, daño masivo generalizado, decapitación, etc.

de una herida leve, seria, grave o mortal, esta última sin posibilidad de reanimación médica. Las contusiones, por su parte, reflejan el estado de aturdimiento, malestar, dolor y otros efectos inespecíficos.

Ejemplo: Vivaldi consigue un buen disparo contra John Steel, el objetivo de su último trabajo: un +4. Además, el modificador de su arma (un 44 magnum) es +4, con lo que obtiene un total de +8: eso es un total de 3 niveles de daño para su víctima (recuerda, uno por cada tres puntos o fracción). Como ataca con un arma de fuego, el objetivo recibe 3 heridas y 1 contusión (el jugador tacha completamente tres cruces y el brazo horizontal de la siguiente cruz en el indicador de Shock *de Steel en la hoja de personaje). El DJ describe la herida como un tiro en el vientre que provoca un dolor lacerante y el inmediato fluir de abundante sangre (el jugador que interpreta a Steel marca en su hoja de personaje que Steel tiene una herida de bala el vientre con hemorragia, uniendo con una línea* herida de bala *y* hemorragia *con el abdomen del dibujo de la figura humana).*

SHOCK, INCONSCIENCIA Y MUERTE

Con esa dieta a base de plomo, la muerte puede sobrevenir al personaje de dos formas: por parada cardiorrespiratoria o por síntomas incompatibles con la vida. Cada vez que el personaje sufre dos o tres niveles de herida debe hacer el chequeo de *shock*. En concreto, cada dos cuadros tachados penalizan con un -1 a dicho chequeo.

Se trata de un chequeo de Aguante, con los negativos indicados por el nivel de heridas y contusiones alcanzado en su barra de *Shock*. Si el personaje falla por -1 o -2 queda inconsciente; si falla por más, su corazón se para y cae fulminado, aunque todavía puede salvarse si se le practica rápidamente un reanimación cardiaca.

En cambio, si un personaje recibe de un solo ataque 4 niveles de herida o más, entonces recibe un herida totalmente mortal: su corazón explota, su cabeza es separada de sus hombros o lo que sea. Muerte, R.I.P., fin.

Ejemplo: con la herida de bala que ha recibido, el Sr. Steel necesita pasar un chequeo de Shock. Como tiene cuatro casillas entre heridas y contusiones la dificultad según la barra de Shock es -1. El resultado final de la tirada es un -3: con una bala alojada en su abdomen el rostro de Steel se contrae, sus piernas flojean y su corazón se detiene, cayendo como un saco sobre la alfombra.

Un personaje con la barra de *shock* a tope puede seguir recibiendo daño y sustituyendo contusiones por heridas, pero su nivel de *shock* no aumenta: no hay niveles de *shock* por encima de los que aparecen en la barra. Eso sí, tendrá que hacer un chequeo de *shock* cada vez que sufra daño de cualquier tipo e intensidad. Si eso no basta para matar al desgraciado no sabemos que será necesario...

DEMASIADO ESTRÉS

En sLAng nos preocupa la salud mental del personaje tanto como la física: excesiva tensión pueden llevar a la gente a hacer cosas muy raras, como subirse a lo alto de un campanario con un rifle de francotirador o abandonarse a las drogas para olvidar la dura realidad.

Hay dos tipos de estrés: el temporal y el permanente. El primero refleja las complicaciones que ocupan en el momento la mente del personaje y este puede librarse de él buscando consuelo en actividades placenteras o canalizándolo al exterior. Por el contrario, el permanente es consecuencia del estrés temporal no resuelto y puede provocar trastornos psicológicos y otros efectos igual-

mente jodidos en la vida del personaje. Solo largas terapias llenas de fármacos y conductismo pueden librar al personaje de su estrés permanente.

En la ficha policial encontrarás un espacio para anotar el estrés del personaje. El estrés temporal se marca en la hoja de personaje sombreando la parte horizontal de la cruz, mientras que el permanente se señala marcando la cruz entera.

Cada vez que el DJ considere que una situación es especialmente tensa y complicada para el personaje (por ejemplo si su vida está en peligro, un importante secreto suyo está a punto de ser revelado o descubre que su mujer se la está pegando con otro) solicitará un chequeo al personaje de Entereza + Sangre fría. Si el personaje tiene éxito, perfecto, apechuga con la situación y está listo para tratar de resolverla. Si falla, el personaje recibe un punto de Estrés temporal por cada punto de fallo. Adicionalmente el DJ puede considerar que si el resultado es muy malo (una pifia, por ejemplo) el personaje puede quedarse congelado por el terror, tener un incontrolable acceso de ira o lo que sea más apropiado.

Cada vez que la barra de estrés esté completa el jugador puede borrar todos los puntos de estrés temporal de su personaje y sustituirlos por uno de estrés permanente, así que cuidado, sobre todo porque cada vez que comienzas el descenso la caída es cada vez más rápida.

SUPERAR EL ESTRÉS

Para librarse del estrés el personaje debe asumirlo y eso supone que tendrá un efecto en su vida. Para simular esto, el jugador puede liberar estrés en cualquier chequeo de una situación tensa (por ejemplo cualquier situación que precisamente haya propiciado ese estrés). Por cada punto de estrés liberado en el chequeo (de uno a tres) el jugador añade un dado negativo adicional a la tirada, quedándose con el resultado más alto. El DJ tiene la última palabra para decidir si el jugador puede liberar estrés en una determinad acción, pero el criterio debería ser el siguiente: si el tener éxito en el chequeo es realmente importante para el personaje o fallar puede tener consecuencias realmente negativas, entonces puede liberarse estrés.

Otra forma de liberarlo es consumiendo estupefacientes. No es que sea un práctica muy recomendable, pero esta claro que te permite dejar tus problemas de lado mientras estás bajo los efectos de la droga. Lo malo es que la adicción puede provocar mucho más estrés del que tratabas de liberar, así que cuidado con lo que te metes.

Naturalmente hay otras formas de liberar estrés, como el sexo, unas buenas vacaciones o un relajante baño. Desgraciadamente no siempre hay tiempo para todo esto.

El estrés permanente provoca una penalización constante a las acciones del personaje. La hoja de personaje muestra el nivel de penalización aplicable si el estrés permanente llega a las diferentes casillas.

Un ejemplo rápido: Roberto, el pandillero novato que interpreta Manuel, participa en su primer atraco a una gasolinera. Es una situación bastante estresante: Roberto nota el arma muy pesada y fría y está empapado en sudor ante la perspectiva probable de que algo salga mal. El DJ solicita un chequeo de estrés y decide que la dificultad es -1. El resultado final es un -2, así que Roberto recibe dos puntos de estrés temporal. Viendo lo nervioso que está, el jefe de la banda le ofrece un porro de marihuana. "Fuma, la mota te dejará suave, pinche puto".

LA NARRATIVA DE SLANG

Encontrarás este juego de rol algo diferente a otros más "clásicos", fundamentalmente en la forma de contar las historias. Así es, pues sLAng toma elementos del lenguaje del cine como el uso de fundidos en negro u otras transiciones o el recurso de flashbacks y otras formas de narración no lineal para darle un toque distintivo a sus historias.

El manual para el Director de Juego de sLAng intenta ser una guía para ayudaros en esta nueva forma de narrar tus historias. ¿Para que repetir el mismo formato de narración cada tarde, cada historia, cada juego? Piensa en los filmes de Tarantino, sus argumentos son sencillos y trillados, sin embargo consiguen resultar novedosos ofreciendo una estética y ritmo diferente, a base de un montaje creativo. Ok, tío. Eso es lo que queremos de ti. No cuentes la vida pasada de un personaje si puedes hacerlo en un flashback, no cambies a otra escena diciendo "y mientras tanto en Nebraska..." si no que juega con transiciones visuales o sensitivas "bien Pete, tocas el cadáver está frío, muy frío, miras la palma de tu mano perplejo ante la sensación... Jack, contemplas como un copo de nieve se deshace en tu mano, está nevando en Nebraska y tu pueblo no es una excepción". ¿Coges la idea? Pues va siendo hora que dirijas tu propia historia de sLAng, amigo.

Fundamentalmente hay dos grandes tipos de historias de sLAng: *Oneshots*, historias autoconclusivas que muchas veces se juegan con personajes pregenerados cuyos historiales están convenientemente inmersos en la trama, y Series, formadas por episodios distintos que permiten ver la evolución de los personajes a través de una larga trama general y varias subtramas.

En el manual básico del juego incluímos un *oneshot* listo para jugar inmediatamente para que puedas sumergirte desde ya mismo en el ambiente. Si eso no es bastante, también hay un capítulo entero con ideas para aventuras y series, además de otras ideas dispersas a lo largo del libro. Lo lamento, pero ya no podrás decir que no se te ocurre nada.

El mundo de sLAng se verá ampliado en el futuro gracias a suplementos con nuevos lugares, nuevas historias y nuevos personajes que añadir a la ambientación pero tienes todo lo necesario para jugar en el manual excepto unos cuantos dados de seis y la actitud adecuada. Eso lo tendrás que poner tú. ¿Serás lo bastante duro?

SLANG: HISTORIAS SOBRE UNA MISMA HISTORIA

El libro básico de sLAng está estructurado en nueve capítulos y contiene absolutamente todo lo que necesitas para olvidarte de tanto elfo maricón y tantas mierdas y revivir con tus colegas las mejores historias del nuevo cine de género negro. Lo que encontrarás es lo siguiente:

Capítulo 1: A Quemarropa. Lo que acabas de leerte, es decir, todo lo que necesitas para ponerte a jugar a sLAng inmediatamente tras solo invertir en ello quince minutos de tu tiempo. Cojonudo para que lo demás te vaya sonando o para que tus jugadores sepan de que va el tema sin tener que leerse el libro entero.

Capítulo 2: Carne de presidio. Reglas para crear todo tipo de personajes, incluyendo un método rápido para hacer los personajes echando ostias y otro detallado para decidir cada pequeño matiz de tu personaje. Eso sin contar con lo 56 clichés (personajes pregenerados) listos para jugar o para emplear como socorridos personajes del DJ.

Capítulo 3: Las reglas del juego. Toda la mecánica de juego presentada de forma gradual para que te compliques la vida solo lo que quieras. Reglas de combate detalladas y trepidantes, un sistema de persecuciones para vehículos que te dejará sin aliento, reglas de estrés para que la salud mental de los personajes también cuente y varios sistemas más incluyendo reglas para el juego en vivo y por correo.

Capítulo 4: Colores. Detallada información sobre las bandas callejeras, su composición, su forma de actuación y su estilo de vida. Además, bandas carcelarias para que te montes tus historias en prisión con toda la cruda realidad que les corresponde.

Capítulo 5: 5-0. Información sobre los polis de Los Ángeles para tus historias policíacas, incluyendo información sobre la oficina del Sheriff, la policía metropolitana, las principales agencias federales y mucho más.

Capítulo 6: Cosas de familia. Todo lo que hemos logrado averiguar sobre el crímen organizado de Los Ángeles con gran riesgo para nuestras vidas: mafia italoamericana, crimen organizado asiático, grupos criminales de la Europa del este y otra gente con la que te gustaría no tropezarte.

Capítulo 7: Territorio. Una guía turística de la ciudad del condado de Los Ángeles con todo lo que no te cuentan otras guías turísticas, incluyendo un detallado mapa callejero del área metropolitana para que sepas exactamente donde ocurren las cosas.

Capítulo 8: El gran hombre. Sugerencias, guías y trucos para que tus partidas de sLAng no sean otras partidas cualquiera, sino auténticas y genuínas historias cinematográficas, con ideas para encadenar escenas, utilizar música, emplear recursos avanzados de narración y dejar a tus jugadores aplaudiendo alucinados al final de cada sesión.

Capítulo 9: Balas perdidas. Multitud de semillas para historias de sLAng que puedes desarollar fácilmente para que nunca te falten ideas. Además, un oneshot absolutamente listo para jugar con cuatro personajes pregenerados y formato de *road movie*.

DATOS DEL SOSPECHOSO	
Sospechoso	
Raza	
Sexo	Edad
Estatura	Peso
Pelo	Ojos
Vehículo	Arma
Marcas distintivas	
Licencia de conducir de CA	

CARACTERÍSTICAS

Aguante		Coordinación		Cultura	
Elocuencia		Entereza		Fuerza	
Pericia		Perspicacia		Reflejos	

TRASFONDOS

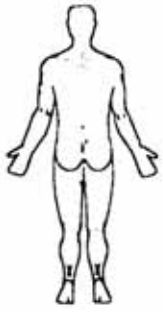
HABILIDADES

SHOCK

0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

HERIDAS

Herida de bala
Herida de arma blanca
Fractura
Quemadura
Hemorragia
Amputación
Inutilización
Aplastamiento
Contusión



ESTRÉS

0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

PUNTOS DE DRAMA

Arma	Pr/Ma	Cdf	Daño	Alcance	CP
				/ /	
				/ /	
				/ /	

Ficha policial

Puedes fotocopiar esta hoja hasta que te aburras, pero ni se te ocurra fotocopiar el resto o iremos a por ti

sLAng: A QUEMARROPA

La ciudad de Los Ángeles es una jungla de asfalto que el crimen organizado ha convertido en su feudo. Las calles son el territorio de guerra de las bandas, enfrentadas a muerte por la defensa de sus colores y el control del tráfico de drogas, mientras los señores del crimen mueven los hilos desde las sombras y la policía, impotente y corrupta, observa como el sueño americano se ha convertido en una pesadilla.

Desde las peligrosas calles de Compton hasta las lujosas mansiones de Bel Air, una difusa línea separa la posibilidad de una vida mejor de la certeza de una muerte horrible. Es la vida y la muerte en Los Ángeles para los que eligieron quedarse al margen de la ley.

sLAng: Historias de una misma historia es un juego de rol de acción, drama y humor negro ambientado en el submundo criminal de la ciudad de Los Ángeles. sLAng: A quemarropa es una introducción al juego de rol sLAng: Historias sobre una misma historia que ofrece una visión rápida y trepidante de la ambientación del juego y las reglas básicas para empezar a jugar.

Necesitarás un par de jodidos dados de seis caras para este juego. NO se necesita el libro sLAng: Historias de una misma historia para utilizar sLAng: A quemarropa, pero cuando hayas terminado de leerlo estarás deseando hacerte con él.

NOSOLOROL PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE EL NUEVO SINDICATO SINIESTRO UN JUEGO DE MANUEL J. SUEIRO Y ÁNGEL PAREDES
MANUEL J. SUEIRO ÁNGEL PAREDES ALEJANDRO MONGE JAIME GARCÍA PABLO BARCO "SLANG: A QUEMARROPA"
ESCRITO POR MANUEL J. SUEIRO Y ÁNGEL PAREDES ILUSTRADO POR ALEJANDRO MONGE JAIME GARCÍA Y PABLO BARCO
PRODUCTORES EJECUTIVOS PABLO VALCARCEL Y JAVIER SANTOS BASADO EN UNA IDEA ORIGINAL DE MANUEL J. SUEIRO Y LORENZO BRASCHI

IDIOMAS: Castellano

EXTRAS: Una rápida visión al mundo criminal de Los Ángeles y a las fuerzas del orden que se le oponen. Reglas realmente rápidas pero completas de creación de personajes, con multitud de trasfondos para hacer cada personaje único e irrepetible. Los fundamentos del sistema de reglas de sLAng, incluyendo combate, heridas, estrés y otros sistemas para que puedas comenzar a jugar de inmediato. Unos cuantos consejos de dirección de juego para dar a tus historias el auténtico sabor del nuevo cine negro. Un vistazo a lo que ofrece el libro sLAng: Historias de una misma historia que te dejará con ganas de más. Hoja de personaje para fotocopiar.

Duración aprox. 20 páginas – BLANCO Y NEGRO

PDF ebook

NSR EDICIONES | JUEGO DE ROL | 265x190 WIDESCREEN | NC-17 | NO ONE 17 AND UNDER ADMITTED

Los propietarios del copyright han licenciado el juego incluyendo sus ilustraciones para su uso tanto doméstico como en jornadas. Todos los derechos quedan reservados. Cualquier copia, edición o reducción, corrección, reproducción o alquiler sin autorización expresa de los propietarios del copyright están terminantemente prohibidos y la realización de cualquiera de estas actividades haría incurrir en responsabilidades legales y podría dar lugar a actuaciones penales.

http://www.nosolorol.com/sLAng slang@nosolorol.com