SLUG

(Simple, Laid-back Universal Game)

Copyright 1992 & 1993 By Steffan O'Sullivan Edited by Ann Dupuis Översatt 1995 av Ola Ågren

Introduktion

SLUG är ett gratis rollspel - gör gärna kopior åt dina vänner. Detta rollspel har tagit flera år att skapa och innehåller både metriska och gammeldags enheter för att underlätta för användaren.

Kapitel 1: Att skapa en karaktär

En karaktär beskrivs på det sätt som passar spelaren bäst. Använd ord, siffror, bilder, symboler - vad som helst. Berättaren skall dock förstå det så var beredd att förklara udda detaljer innan spelet påbörjas. Berättaren kan ändra överdrivna beskrivningar, föreslå nödvändiga ändringar eller helt förbjuda en karaktär från ett äventyr eller en kampanj.

Exempel:
"Grok är stark, mycket stark. Han har aldrig träffat någon starkare. Han är inte speciellt smart, men duktig på att hantera sina knytnävar, klubbor och på att kasta sten. Han säger inte så mycket."

"Andarra är en magiker som kan skapa illusioner av nästan vad som helst. Hon kan även teleportation och kan ibland läsa andras tankar, även om det senare inte är speciellt lätt. På en skala 3-18 så är hennes attribut som följer: Intelligens 17, Koordination 10, Styrka 9, Fysik 11, Uppfattningsförmåga 13, Viljestyrka 15, Charm 12 och Utseende 14."

"Francois är djärv, vacker, atletisk och mycket duktig med sitt svärd. Han har polerat maner och är duktig på att munhuggas. Han är dock urusel på naturkunskap. Han är stolt, har ett häftigt humör och är extremt lojal mot kungen. Han tycker om att bråka på barer, att slå runt med sina vänner och att flirta in sig hos vackra kvinnor (inte nödvändigtvis i den ordningen)."

"Juanita Martinez är en detektiv som undersöker det ockulta. Hon har en osäker (40%) förmåga att känna psionisk aktivitet upp till 300 meter (330 steg). Hon har en svag telekinesisk förmåga och kan flytta lätta föremål upp till 15 cm (6 tum) per sekund. Hon är mycket skicklig (bättre än 70%) på Undersökning, Pistoler, Bilkörning och på att Lura sig in där hon inte har någon rättighet att vara. Hon är ganska skicklig på att Simma, Smyga, Knäcka lås, Laga mexikansk mat och Fotografi. Hon känner till New York, Ockulta saker, Datoranvändning, Udda religioner och kulter och Polisprocedurer. Juanita är attraktiv, blir ibland avundsjuk och är ofta för nyfiken för sitt eget bästa. Hon har ett par högt uppsatta vänner."

"Kapten Horatio Quest är en krigshjälte, dekorerad ett flertal gånger i kriget mot Shleeshlokk-imperiet. Hans skicklighet som pilot är legendarisk. Han är en prickskytt med strålgevär och har stor vana av strid man mot man i viktlöst tillstånd. Hans intellekt är mer inriktat på strategi och taktik än på formell utbildning. Trots att han är över 50 år ser han forfarande bra ut (främst beroende på duktiga plastikkirurger som har återskapat honom efter hans många skador) och är i mycket god form."

Kapitel 2: Att hantera handlingar

När berättaren ber spelaren att rulla några tärningar skall spelaren rulla några tärningar. Berättaren kan bestämma antalet och typen av tärningar som skall användas eller överlåta valet till spelaren. Berättaren tolkar resultatet utifrån hur mycket under eller över medelvärdet resultatet är - ju högre desto bättre (om inte berättaren säger annorlunda). Berättaren kan rulla tärningar i hemlighet, t ex för sådant som spelarna inte skall känna till.

Exempel:
Spelaren: *"Andarra skapar en illusion av en stor och arg drake."* Berättaren: *"Slå tre sexsidiga."* (Andarras spelare får en fyra och två femmor. Berättaren jämför med medelvärdet på 10-11 och fortsätter sedan) *"Banditerna flyr i panik för den stora draken som plötsligt uppenbarar sig bredvid Andarra!"*
Spelaren: *"Grok försöker sätta ihop bitarna från radion igen."* Berättaren:*"Slå tärning."* (Groks spelare slår en etta på en fyrsidig tärning) *"Bitarna gör Grok så förvirrad att han får huvudvärk."*
Spelaren:*"Känner Francois igen damens dialekt?"* (Berättaren slår två tiosidiga tärningar, får en trea och en femma och tolkar detta som 35%) Berättaren:*"Du kan inte riktigt placera den - definitivt inte Italien och troligtvis inte Spanien."*

Modifierare

Berättaren kan sätta modifierare på varje tärningsslag. Modifieringen kan anta vilka värden som helst, både positiva och negativa, beroende på omständigheterna (och antalet och typen av tärningar). Till exempel kan ett magiskt svärd ge en bonus i strid; att klättra i berg är lättare med rätt utrustning och en karaktär beskriven som mästare inom ett område får en bonus inom detta område. På samma sätt kan en skada medföra negativ modifierare för de flesta handlingar och att slåss när förutsättningarna inte är de bästa bör också ge avdrag.

Kapitel 3: Utveckling av karaktären

Under spelets gång kommer situationer att uppstå där karaktären inte har någon passande färdighet. Då skall spelaren förklara för berättaren hur duktig karaktären är på detta. Exempel: "Javisst, Grok har klättrat i massor av berg förut" eller "Francois skulle nog kunna känna känna igen en Spansk eller Engelsk accent med lite tur. Han skulle definitivt känna igen en Italiensk accent - det finns Italienare bland Musketörerna".

Berättaren kommer troligtvis att acceptera en förklaring om den bara passar ihop med det som var skrivet från början. Men om det inte är skrivet så behöver inte berättaren acceptera förklaringen utan bestämmer själv hur bra karaktären **egentligen** är.

Om berättaren tillåter så kan nya färdigheter skrivas till och/eller gamla ändras **efter** spelsessionen. Francois kan till exempel spendera en vecka på att "förhandla" om ett köp med en engelsk köpman bara för att lättare kunna känna igen en engelsk dialekt. Grok kommer nog aldrig att få igång radion igen...