

LÀSERS

SENTIMENTS

SOU LA TRIPULACIÓ DE LA NAU INTERESTEL·LAR DE RECONeixEMENT **RAPTOR**.

La vostra missió és explorar regions no cartografiades de l'espai, tractar amb alienígenes —tant amistosos com mortífers— i defensar els mons del Consorci dels perills de l'espai. El **CAPITÀ DARCY** ha estat vençut per la misteriosa entitat psíquica coneguda com a *Alguna Altra Cosa* i us haureu de valdre per vosaltres mateixos mentre ell es recupera en una càpsula medicalitzada.

JUGADORS: CREAR ELS PERSONATGES

1 Trieu un estil per al vostre personatge: **alienígena, androide, perillós, heroic, hàbil, intrèpid o setciències.**

2 Trieu un rol per al vostre personatge: **científic, diplomàtic, enginyer, explorador, metge, pilot o soldat.**

3 Trieu un **número** del 2 al 5. Amb un número alt sou millors en **LÀSERS** (tecnologia, ciència, racionalitat, accions precises i assenyades). Un número baix significa que sou millors en **SENTIMENTS** (intuïció, diplomàcia, seducció, accions apassionades i arrauxades).

4 Poseu al vostre personatge un **nom vistós d'aventurer espacial**, com ara Warp McGee.

Teniu: Un uniforme del Consorci (amb un vestit de buit per fer passejos espacials incorporat), un telèfon-càmera-comunicador espacial súperguai (amb traductor universal) i una pistola fàscica de rajos variables (habitualment activada en mode atordiment).

Objectiu del jugador: Fer que el vostre personatge es fiqui en aventures espacials esbojarrades i mirar de sortir-se'n.

Objectiu del personatge: Trieu-ne un o creeu-ne un de propi: **arribar a ser el capità, conèixer alienígenes nous, disparar als païos dolents, descobrir nous mons, resoldre misteris espacials insòlits, demostrar la meua vàlua o seguir sent increïble** (a tu ja no et cal demostrar res més).

JUGADORS: CREAR LA NAU

En grup, trieu dos avantatges pel *Raptor*: **ràpid, àgil, ben armat, escuts sòlids, sensors avançats, camuflatge, nau de combat.**

També cal que trieu un desavantatge: **assedegat de fuel** (necessita cristalls energètics constantment), **només una càpsula medicalitzada** (que està ocupada pel capità Darcy), **curtcircuits terribles** (durant el combat, les consoles del pont de comandament exploten amb facilitat), **mala reputació** (el capità Darcy va fer alguna cosa dolenta en el passat).

TIRAR ELS DAUS

Quan feu alguna cosa arriscada, tireu **1d6** per determinar com va. Tireu **+1d** si esteu **preparats i +1d** si sou un **expert** (el DJ us dirà quants daus heu de tirar prenent com a base el vostre personatge i la situació). **Tireu els vostres daus i compareu el resultat de cada dau amb el vostre número.**

↓ Si esteu utilitzant **LÀSERS** (ciència, raó), us cal un resultat **per sota** del vostre número.

↑ Si esteu utilitzant **SENTIMENTS** (intuïció, passió), us cal un resultat **per sobre** del vostre número.

0 Si cap dels vostres daus té èxit, la cosa va malament. El DJ us dirà com empitjora la situació.

1 Si un dau té èxit, us en sortiu, amb prou feines. El DJ afegirà una complicació, un dany o un cost.

2 Si dos daus tenen èxit, ho feu bé. Bona feina!

3 Si tres daus tenen èxit, heu aconseguit un èxit crític! El DJ us dirà un benefici extra.

! Si heu tret exactament el vostre número, heu aconseguit **SENTIMENTS LÀSER**. Obteniu informació especial sobre què està passant.

Feu una pregunta al DJ i us contestarà honestament. Algunes bones preguntes poden ser:

Què estan sentint realment? Qui hi ha darrere d'això? Com puc portar-los a _____? Què hauria d'estar buscant? Quina és la millor manera de _____? Què està passant aquí realment?

Una tirada de **SENTIMENTS LÀSER** sempre compta com un èxit.

AJUDA: Si voleu ajudar algú altre que ha de tirar els daus, digueu com esteu mirant d'ajudar-lo i feu una tirada. Si teniu èxit, el vostre company obté **+1d**.

DJ: CREAR UNA AVENTURA ESPACIAL

Tireu un dau o trieu en les següents taules:

UNA AMENAÇA...	
1. En Zorgon el Conqueridor	4. Els pirates espacials
2. L'armada eixam	5. Els ciberzombis
3. El capità bergant	6. Cucs cerebrals alienígenes

VOL/EN...	
1. destruir / corrompre	4. protegir / enfortir
2. robar / capturar	5. construir / sintetitzar
3. aliar-se amb	6. pacificar / ocupar

EL/LA/L'ELS/LES...	
1. rei/reina dels pirates espacials	4. túnel quàntic
2. cristalls de buit	5. antiga ruïna espacial
3. cuirassat estel·lar	6. artefacte alienígena

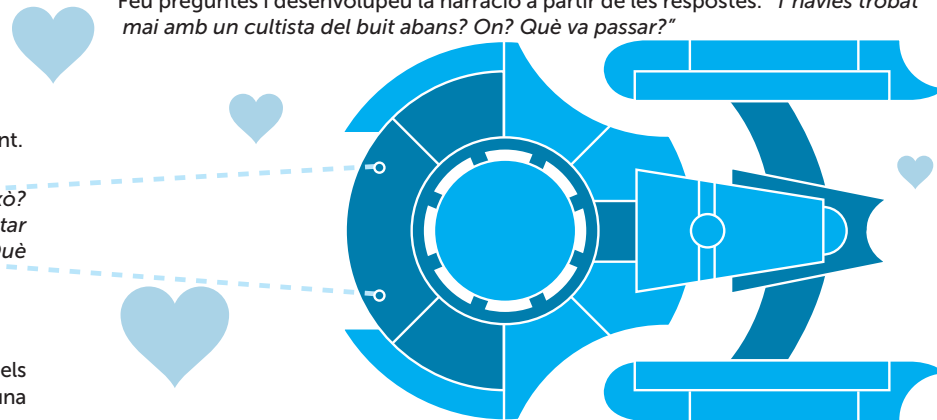
QUE...	
1. destruirà un sistema solar.	4. començarà una guerra o una invasió.
2. invertirà el temps.	5. farà un forat a la realitat.
3. esclavitzarà un planeta.	6. ho arreglarà tot.

DJ: DIRIGIR EL JOC

Jugueu per descobrir com els jugadors vanceran l'amenaça. Introduïu l'amenaça tot mostrant proves recents de la seva maldat. Abans que l'amenaça afecti els personatges, mostreu signes del que està a punt de passar i llavors pregunteu-los què faran. "En Zorgon carrega els megacanons de la seva nau. Què feu?", "La Daneela t'omple un got de whisky arcturà i et rodeja la cintura amb el seu braç. Què fas?"

Demaneu una tirada quan la situació sigui incerta. No planegeu resultats amb antelació, deixeu que els daus caiguin on sigui. Utilitzeu les tirades errades per fer avançar l'acció. Per bé o per mal, la situació sempre canvia després d'una tirada.

Feu preguntes i desenvolueu la narració a partir de les respostes. "T'havies trobat mai amb un cultista del buit abans? On? Què va passar?"



LÀSERS I SENTIMENTS: EL JOC DE ROL DE TRIBUT A THE DOUBLECLICKS (v1.3) per John Harper. Traducció d'Andratx Bellmunt i edició de Mateu Pastoret. oneseven@gmail.com onesevendesign.com

Al pot petit vol. 9 Maqui Edicions mateu@maqui-ed.com maqui-ed.com

Aquest joc té una llicència **CC BY-NC-SA 3.0 license**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

BOBAINENTS
Angela, Aubrey, Ron, Vincent, Ben, Graham, Ryan, Jason, Brendan, Gene, Leonard, Bill, Wil.

VISITA
thedoubleclicks.com
adept-press.com/games-fantasy-horror/trollbabe
nightskygames.com