

# LASERS & FEELINGS

DU BIST CREWMITGLIED DES RAUMSCHIFFS **RAPTOR**. Deine Mission ist es, die unerforschten Regionen des Universums zu erkunden, mit freundlich und feindlich gesinnten Aliens zu verhandeln und das Konsortium gegen die Gefahren des Alls zu beschützen. **CAPTAIN DARCY** wurde von einem seltsamen Wesen mit übernatürlichen Kräften überwältigt, das als *das Andere* bekannt ist. Während sich der Captain in einer Sanitärkapsel erholt, ist die Crew auf sich allein gestellt.

## SPIELER: ERSTELLE CHARAKTERE

- 1 Wähle eine Charakterart: **Alien, Roboter, Draufgänger, Alleskönner, Abenteurer** oder **Sexy**.
- 2 Wähle eine Rolle: **Doktor, Diplomat, Ingenieur, Entdecker, Pilot, Wissenschaftler** oder **Soldat**.
- 3 Wähle eine **Zahl** von 2 bis 5. Eine hohe Zahl bedeutet, du bist besser mit **Lasern** (Technologie; Wissenschaft; Logik; ruhiges, bestimmtes Handeln). Eine niedrige bedeutet, du bist besser mit **Gefühlen** (Intuition; Diplomatie; Verführung; stürmisches Handeln).
- 4 Gib deinem Charakter einen **coolen Weltraum-Abenteurer-Namen**. Wie Sparks McGee oder so.

**Du besitzt:** Eine Konsortium-Uniform (mit eingebautem Weltraumanzug für Weltraumpaziergänge), ein krasses Allzwecks-Com-Scanner-Ding (mit Universalübersetzer), eine einstellbare Phaserwaffe (auf Betäuben, natürlich).

**Spieleziel:** Verwickle deinen Charakter in verrückte Weltraumabenteuer und habe Spaß dabei.

**Charakterziel:** Wähle aus oder überlege dir etwas eigenes: **Werde Captain, Treffe auf Sexy Aliens, Erledige die Bösen, Entdecke Neue Welten, Löse Weltraum-Rätsel, Behaupte Dich** oder **Sei Weiter Spitze** (du musst nichts mehr beweisen).

## SPIELER: ERSTELLT DAS SCHIFF

Entscheidet euch zusammen für zwei Stärken der Raptor: **Schnell, Wendig, Gut Bewaffnet, Starke Schilde, Bessere Sensoren, Tarnvorrichtung, Kampfflieger**.

Also, pick one problem: **Fuel Hog** (always needs energy crystals), **Only One Medical Pod** (and Captain Darcy is in it), **Horrible Circuit Breakers** (in battle, consoles tend to explode on the bridge), **Grim Reputation** (Captain Darcy did some bad stuff in the past).

## ROLLING THE DICE

When you do something risky, roll **1d6** to find out how it goes. Roll **+1d** if you're **prepared** and **+1d** if you're an **expert**. (*The GM tells you how many dice to roll, based on your character and the situation.*) **Roll your dice and compare each die result to your number.**

↓ If you're using **LASERS** (science, reason), you want to roll **under** your number.

↑ If you're using **FEELINGS**, (rapport, passion) you want to roll **over** your number.

0 **If none of your dice succeed**, it goes wrong. The GM says how things get worse somehow.

1 **If one die succeeds**, you barely manage it. The GM inflicts a complication, harm, or cost.

2 **If two dice succeed**, you do it well. Good job!

3 **If three dice succeed**, you get a critical success! The GM tells you some extra effect you get.

! **If you roll your number exactly**, you have **LASER FEELINGS**. You get a special insight into what's going on. Ask the GM a question and they'll answer you honestly. Some good questions:

*What are they really feeling? Who's behind this? How could I get them to \_\_\_\_? What should I be on the lookout for? What's the best way to \_\_\_\_? What's really going on here?*

You can change your action if you want to, then roll again.

**HELPING:** If you want to help someone else, who's rolling, say how you try to help and make a roll. If you succeed, give them **+1d**.

## GM: CREATE A SPACE ADVENTURE

Roll or choose on the tables below.

A THREAT...	
1. Zorgon the Conqueror	4. Space Pirates
2. The Hive Armada	5. Cyber Zombies
3. Rogue Captain	6. Alien Brain Worms
WANTS TO...	
1. Destroy / Corrupt	4. Protect / Empower
2. Steal / Capture	5. Build / Synthesize
3. Bond with	6. Pacify / Occupy
THE...	
1. Space Pirate King/Queen	4. Quantum Tunnel
2. Void Crystals	5. Ancient Space Ruin
3. Star Dreadnought	6. Alien Artifact
WHICH WILL...	
1. Destroy a solar system	4. Start a war / invasion
2. Reverse Time	5. Rip a hole in reality
3. Enslave a planet	6. Fix Everything

## GM: RUN THE GAME

Play to find out how they defeat the threat. Introduce the threat by showing evidence of its recent badness. Before a threat does something to the characters, show signs that it's about to happen, then ask them what they do. *"Zorgon charges the megacannons on his ship. What do you do?" "Daneela pours you a glass of Arcturan whiskey and slips her arm around your waist. What do you do?"*

Call for a roll when the situation is uncertain. Don't pre-plan outcomes—let the chips fall where they may. Use failures to push the action forward. The situation always changes after a roll, for good or ill.

Ask questions and build on the answers. *"Have any of you encountered a Void Cultist before? Where? What happened?"*

**LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECLICKS TRIBUTE RPG** (v1.2) is by John Harper.

oneseven@gmail.com  
onesevendesign.com

This game is licensed under a **CC BY-NC-SA 3.0 license**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

## THANKS

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

## CHECK OUT

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

