

LASERS & SENTIMIENTOS

SOIS LA TRIPULACIÓN DE LA NAVE EXPLORADORA INTERESTELAR **RAPTOR**. Vuestra misión, explorar nuevos mundos, establecer relación con formas de vida desconocidas (tanto amistosas como agresivas), y defender al Consorcio de Planetas de los peligros que acechan en el espacio. El **CAPITÁN DARCY** ha sido poseído por la extraña entidad psíquica conocida como *La otra cosa*. Debido a su situación habéis tomado el mando mientras él se recupera en el módulo de enfermería.

JUGADORES: CREAD VUESTROS PERSONAJES

- 1 Elige un estilo para tu personaje: **Alienígena, Androide, Héroe, Intrépido, Peligroso, Perspicaz, o Sexy.**
- 2 Elige un rol para tu personaje: **Científico, Doctor, Embajador, Explorador, Ingeniero, Soldado, o Piloto.**
- 3 Elige un número del 2 al 5. Con un número alto eres mejor en **LASERS** (tecnología, ciencia, razonamiento lógico, acciones serenas y precisas), y con uno bajo eres mejor con los **SENTIMIENTOS** (intuición, diplomacia, seducción, acciones impulsivas y apasionadas).
- 4 Dale a tu personaje un **nombre galáctico**. Como Warp McGee.

Tienes: Un uniforme del Consorcio (con traje de vacío incluido para paseos espaciales), un super trasto espacial que hace de teléfono-cámara-comunicador-escáner-traductor universal y una pistola phaser de doble haz (que suele estar en modo de aturdir).

El objetivo del jugador: Hacer que tu personaje se meta en emocionantes aventuras espaciales y que sea divertido.

El objetivo del personaje: Elige una de estas o invéntate una: **Ser capitán, Conocer alienígenas macizas, Dispararle a los malos, Encontrar nuevos mundos, Resolver misterios espaciales, Ponerte a prueba, o Seguir siendo alucinante** (no tienes nada que demostrar).

JUGADORES: CREAD LA NAVE

Elegid en grupo dos puntos fuertes del *Raptor*: **Bien armada, Cazas, Dispositivo de ocultación Escudos resistentes, Excelentes sensores, Rápida, Veloz.**

Ahora, elegid un problema: **Consumo excesivo** (siempre necesita más cristales de energía), **Interruptores súper delicados** (la consola de mandos suele estallar durante la batalla), **Reputación siniestra** (el Capitán Darcy hizo cosas malas en el pasado), o **Un único módulo de enfermería** (y ya está ocupado por el Capitán Darcy).

TIRADAS DE DADOS

Cuando quieras hacer algo arriesgado tira **1d6** para determinar cómo te fue. Tira **+1d** si estás **preparado** y **+1d** si eres **un experto** (el DJ te dirá *cuantos dados puedes tirar, basándose en tu personaje y la situación*). **Tira los dados y compara cada resultado con el número que elegiste.**

↓ Si estás usando **LASERS** (ciencia, razón) necesitas sacar un número **inferior**.

↑ Si estás usando **SENTIMIENTOS** (compenetración, pasión) necesitas sacar un número **superior**.

0 Si ninguno de tus dados tiene éxito, algo salió mal. El DJ te dirá cómo empeoraron las cosas.

1 Si sacas un éxito, lo consigues a duras penas. El DJ te pondrá una complicación, un coste o un daño.

2 Si sacas dos éxitos, lo hiciste bien. ¡Buen trabajo!

3 Si sacas tres éxitos, ¡consigues un éxito crítico! El DJ te dará algún beneficio extra.

! Si sacas exactamente tu número, obtienes **SENTIMIENTOS LASER**. Te darás cuenta de algo.

Hazle una pregunta al DJ, y él te dará una respuesta sincera. Algunas preguntas interesantes:

¿Cómo se sienten en realidad? ¿Quién está detrás de todo esto? ¿Cómo podría conseguir que ellos _____?

¿A qué debería estar atento? ¿Cuál es la mejor forma de _____? ¿Qué está sucediendo realmente?

Puedes cambiar tu acción si quieres, en ese caso vuelve a tirar.

APOYO: Si quieres apoyar la tirada de otro, explica cómo lo haces y tira los dados. Si tienes éxito le das **+1d**.

DJ: CREA UNA AVENTURA ESPACIAL

Tira o elige de la siguiente tabla.

UNA AMENAZA...	
1. Zorgon el conquistador	4. Los piratas espaciales
2. La flota enjambre	5. Los cyber-zombies
3. Un capitán rebelde	6. Gusanos chupa cerebros
QUIERE...	
1. Destruir / Corromper	4. Proteger / Reforzar
2. Robar / Capturar	5. Construir / Sintetizar
3. Formar una alianza	6. Pacificar / Ocupar
EL...	
1. Rey/Reina de los piratas del espacio	4. Yacimiento arqueológico espacial
2. Silo de cristales de vacío	5. Túnel cuántico
3. Super acorazado espacial	6. Artefacto alienígena
LO CUAL...	
1. Destruirá un sistema solar	4. Invertirá el paso del tiempo
2. Empezará una guerra / invasión	5. Hará un agujero en la realidad
3. Esclavizará un planeta	6. Resolverá sus problemas

DJ: CÓMO DIRIGIR EL JUEGO

El objetivo es averiguar cómo derrotar la amenaza. Deja claro cuál es la amenaza mostrando pruebas de sus últimas fechorías. Antes de que la amenaza afecte a los personajes dales una pista de lo que va a suceder, y pregúntales cómo reaccionan. *"Zorgon está derivando energía a los mega-cañones de su nave. ¿Qué hacéis?" "Daneela te sirve un vaso de whisky arcturano y desliza su brazo alrededor de tu cintura. ¿Qué haces?"*

Haz que tiren cuando no esté claro qué puede pasar. No planifiques de antemano, deja que las cosas sigan su camino. Aprovecha los fallos para que la historia siga desarrollándose. La situación siempre cambia después de una tirada, ya sea para bien o para mal.

Haz preguntas y trabaja con las respuestas. *"¿Os habéis encontrado alguna vez con un seguidor de la Secta del vacío? ¿Qué ocurrió?"*

LASERS Y SENTIMIENTOS: EL JDR EN HOMENAJE A THE DOUBLECLICKS (v1.2) por John Harper. Traducción de Hugo González y revisión de Luís Fernández.

oneseven@gmail.com
onesevendesign.com
conbarba.es

Este juego se rige por la licencia **CC BY-NC-SA 3.0 license**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

GRACIAS A
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
tao-games.com

