

LASER & GEFÜHLE

IHR SEID DIE BESATZUNG DES INTERSTELLAREN RAUMSCHIFFES **RAPTOR**. Eure Mission ist es, unerforschte Regionen des Weltraums zu erkunden, euch mit Außerirdischen auseinanderzusetzen (sowohl freundlichen als auch tödlichen), und das *Konsortium der Welten* vor Gefahren aus dem Weltraum zu beschützen. **KAPITÄN DARCY** wurde von einem fremdartigen, körperlosen Wesen (bekannt als *Das Andere*) überwältigt und ihr seid nun euch selbst überlassen, während Darcy in einer medizinischen Notkapsel liegt.

SPIELER: SPIELERCHARAKTER ERSTELLEN

- 1 Wähle einen Stil für deinen Charakter: **Außerirdischer, Androide, gefährlich, Draufgänger, furchtlos, gerissen** oder **sexy**.
- 2 Wähle eine Rolle für deinen Charakter: **Doktor(in), Gesandte(r), Forscher(in), Pilot(in), Wissenschaftler(in)** oder **Soldat(in)**
- 3 Wähle einen **Wert** von 2 bis 5. Ein hoher Wert bedeutet, dass du besser im Bereich **LASER** bist (Technologie; Wissenschaft; kühle Rationalität; ruhige, präzise Handlung). Ein niedriger Wert bedeutet, dass du besser im Bereich **GEFÜHLE** bist (Intuition; Diplomatie; Verführung; wilde leidenschaftliche Aktionen).
- 4 Gib deinem Charakter einen **coolen Namen, der eines Weltraumabenteurers würdig ist**. Sparks McGee oder ähnlich.

Du besitzt: eine Konsortium-Uniform (mit eingebautem VAC-Modus für Weltraumspaziergänge), ein super-tolles Weltraum-Telefon-Kamera-Kommunikator-Scanner-Ding (mit Universalübersetzer) und eine phasenregulierbare Strahlenpistole (normalerweise auf "Betäuben" gestellt).

Spielziel (Spieler): Verwickle deinen Charakter in verrückte Weltraumabenteuer und versuche, das Beste daraus zu machen.

Charakterziele: Wähle eins der folgenden Ziele oder erfinde ein eigenes: **Kapitän werden, sexy Außerirdische treffen, Bösewichte be-/erschließen, neue Welten entdecken, bizarre Weltraum-Mysterien lösen, sich bewähren, oder großartig bleiben** (du hast nichts zu beweisen).

SPIELER: DAS RAUMSCHIFF ERSTELLEN

Wählt als Gruppe zwei Stärken für euer Raumschiff **Raptor**: **Schnell, wendig, gut bewaffnet, mächtige Schilde, überragende Sensoren, Tarnvorrichtung, Raumjäger**.

Wählt außerdem ein Problem: **Spritschlucker** (benötigt dauernd Energiekristalle), **eine einzige medizinische Notkapsel** (und die ist ja schon von Kapitän Darcy belegt), **fürchterlich schlechte Sicherungen** (Konsolen neigen im Kampf dazu, zu explodieren), **schlechter Ruf** (Darcy hat in der Vergangenheit schlimme Dinge getan).

WÜRFELN

Wenn du etwas Riskantes tun willst, dann würfle einen **6-seitigen Würfel** (oft **1W6** oder auch engl. 1d6 genannt), um herauszufinden, wie es ausgeht. Würfle einen weiteren **(+1W6)** wenn du **vorbereitet** bist und **+1W6**, wenn du ein **Experte** bist. (Die Spielleiterin, kurz: SL, sagt dir, wie viele Würfel du, basierend auf deinem Charakter und der Situation, verwenden kannst.) **Wirf deine Würfel und vergleiche jeden einzeln mit deinem Wert.**

- ↓ Wenn du **LASER** verwendest (Wissenschaft, Vernunft) dann musst du **UNTER** deinen Wert würfeln.
- ↑ Wenn du **GEFÜHLE** verwendest (Beziehungen, Leidenschaft) dann musst du **ÜBER** deinen Wert würfeln.

- 0 Wenn **keiner deiner Würfe erfolgreich** ist, geht deine Aktion schief. Die SL sagt dir, wie sich die Situation noch zusätzlich verschlimmert.
- 1 Wenn **ein Wurf erfolgreich** ist, hast du es gerade noch geschafft. Die SL bringt eine Erschwernis, Schaden oder Kosten ins Spiel.
- 2 Wenn **zwei Würfe erfolgreich** sind, hast du es geschafft. Gut gemacht!
- 3 Wenn **drei Würfe erfolgreich** sind, hast du einen kritischen Erfolg! Du bekommst von der SL zusätzliche positive Effekte.

! Würfelst du mit einem der Würfel genau deinen eigenen Wert, hast du **LASER-GEFÜHLE**. Du bekommst von der SL einen besonderen Einblick in die Geschehnisse. Stelle der SL eine Frage, die sie ehrlich beantworten muss. Ein paar gute Fragen sind z.B.:

Was fühlen sie wirklich? Wer steckt dahinter? Wie bringe ich sie dazu _____ zu tun? Worauf sollte ich achten? Was geht hier wirklich vor? Welcher ist der beste Weg, um _____?

Wenn du willst, kannst du deine Aktionen anpassen und neu würfeln. Würfelst du mehrere Laser-Gefühle, könnt ihr so spielen, dass entweder jeder Wurf eine Frage ermöglicht oder insgesamt nur eine Frage zulässig ist. Probiert es aus und entscheidet selbst, was besser zu eurem Spielstil passt.

HELFEN: Wenn du den Spieler, der gerade würfelt unterstützen willst, dann beschreibe, wie dein Charakter versucht, seinem Charakter zu helfen und würfle selbst. Wenn dein Wurf erfolgreich ist, bekommt der andere Spieler **+1W6**

SPIELLEITERIN: ABENTEUER ERSTELLEN

Würfle oder wähle aus der Tabelle unten.

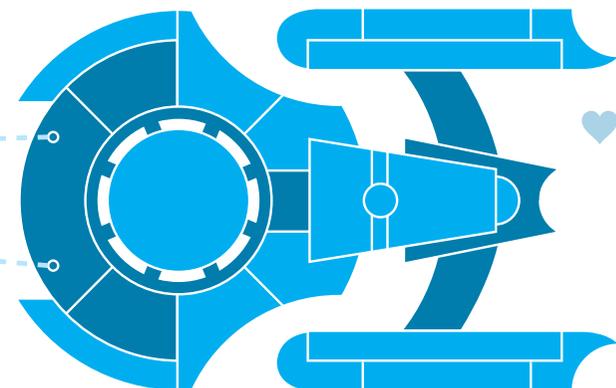
EINE BEDROHUNG...	
1. Zorgon der Eroberer	4. Weltraumpiraten
2. Die Schwarm-Armada	5. Cyber-Zombies
3. Ein/e abtrünnige(r) Kapitän(in)	6. Außerirdische Gehirnwürmer
WILL / WOLLEN...	
1. Zerstören / Korumpieren	4. Schützen / Verstärken
2. Stehlen / Erbeuten	5. (Auf)bauen / Herstellen
3. Verbünden / Verbinden mit	6. Befrieden / Besetzen
DEN / DIE / DAS...	
1. König(in) der Weltraumpiraten	4. Wurmloch
2. Raumkristalle	5. altertümliche Weltraum-Ruinen
3. Sternen-Schlachtschiff	6. außerirdische Artefakt
WELCHE(R/S) DANN...	
1. ein Sonnensystem zerstört	4. eine(n) Krieg/Invasion startet
2. die Zeit umkehrt	5. ein Loch in die Realität reißt
3. einen Planeten versklavt	6. alles wieder gut macht

SPIELLEITERIN: DAS SPIEL LEITEN

Spielt, um herauszufinden, wie die Spieler die Bedrohung abwenden können. Führe den Spielern die Auswirkungen der Bedrohung vor Augen. Zeige ihnen, dass etwas passieren wird, bevor es direkte Auswirkungen auf die Spielercharaktere gibt. Frage sie anschließend, was sie tun wollen. *„Zorgon fährt den Megalaser auf seinem Schiff hoch. Was tut ihr?“* *„Daneela schenkt dir ein Glas arkturianischen Whiskey ein und legt ihren Arm um deine Hüfte. Was tust du?“*

Fordere einen Würfelwurf, wenn die Situation ungewiss ist. Plane die Ergebnisse nicht voraus, sondern lass die Würfel entscheiden. Nutze Fehlschläge, um die Handlung voranzutreiben. Die Situation ändert sich nach einem Wurf immer, sei er nun gut oder schlecht.

Stelle Fragen und baue auf den Antworten auf. *„Ist jemand von euch schon mal einem Mitglied des Kults der Leere begegnet? Wo? Was ist passiert?“*



LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECLICKS TRIBUTE RPG (v1.2) von John Harper. oneseven@gmail.com onesevendesign.com

Dieses Spiel steht unter einer **CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz**. creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/

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

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

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG (v09 vom 2016-06-17) Martin Bürbaum Thorsten Panknin Dima Chotin tinyurl.com/Laser-und-Gefuehle (Google Doc)