

# LASERS & FEELINGS

VOUS ÊTES L'ÉQUIPAGE DU VAISSEAU INTERSTELLAIRE DE RECONNAISSANCE "LE MARAUDEUR". Votre mission est de sonder les régions inexplorées de l'espace, d'avoir à faire avec des aliens à la fois amicaux et sanguinaires, et de défendre le Consortium contre les dangers de l'espace. Le **CAPITAINE DARCY** a été frappé par une entité psychique étrange connue sous le nom de "Autre Chose", vous laissant livrés à vous-même tandis qu'il récupère à l'infirmerie.

## JOUEURS : VOTRE PERSONNAGE

1. Choisissez un **style** pour votre personnage : **Alien, Androïde, Dangereux, Prétentieux, Intrépide, Malin** ou **Sexy**.
2. Choisissez un **rôle** pour votre personnage : **Docteur, Diplomate, Ingénieur, Explorateur, Pilote, Scientifique** ou **Soldat**.
3. Choisissez votre **chiffre**, de 2 à 5. Un chiffre élevé indique que vous êtes plus **LASERS** (technologie, science, rationalité, calme, action précise). Un nombre bas indique que vous penchez du côté des **SENTIMENTS**, (intuition, diplomatie, séduction, action passionnée ou instinctive).
4. Donnez un **super nom d'aventurier** à votre personnage. Comme Sparks McGee ou quelque chose dans le genre.

**Vous possédez** : un uniforme du Consortium (avec une tenue adaptée aux sorties dans l'espace), un téléphone-caméra-intercom-scanner de l'espace super-cool (doté d'un traducteur universel), un pistolet phasique à flux variable (réglé habituellement sur "assommer").

**But du joueur** : faire que votre personnage soit plongé dans de folles aventures spatiales et essayez d'en tirer le maximum de fun.

**But du personnage** : Choisissez ou créez le votre - **devenir capitaine, rencontrer des aliens sexy, descendre les méchants, découvrir de nouveaux mondes, résoudre les énigmes insondables de l'univers, vous affirmer ou toujours rester formidable** (vous n'avez rien à prouver).

## JOUEURS : VOTRE VAISSEAU

Collectivement, choisissez deux atouts pour le *Maraudeur* : **rapide, agile, bien armé, boucliers puissants, capteurs surpuissants, dispositif d'invisibilité, navette de combat**.

De même, choisissez un problème : **bouffe-carburant** (à sans cesse besoin de cristaux énergétiques), **une seule place d'infirmerie** (et le Capitaine Darcy s'y trouve déjà), **d'affreuses pannes de circuit** (pendant la bataille, les écrans ont tendance à exploser sur le pont), **mauvaise réputation** (Le Capitaine Darcy a mal agi dans le passé).

## LANCER LES DÉS

Quand vous devez faire quelque chose de risqué, lancez **1d6** pour déterminer l'issue. Lancer **+1d** si vous êtes **préparé** et **+1d** si vous êtes **expert** (Le Mdl vous dira combien vous lancerez de dés, en fonction de votre personnage et de la situation). **Lancez les dés et comparez chaque résultat à votre chiffre.**

↓ Si vous utilisez les **LASERS** (science, raison), vous devez lancer **sous** votre chiffre.

↑ Si vous utilisez les **SENTIMENTS** (relationnel, passion), vous devez lancer **au-dessus** de votre chiffre.

- 0** Si aucun de vos dés n'est un succès, ça tourne mal. Le Mdl vous dit comment les choses empirent.
- 1** Si un dé est un succès, vous y arrivez tout juste. Le Mdl vous inflige une complication, un dommage, un coût.
- 2** Si deux dés sont un succès, vous y réussissez. Bien joué !
- 3** Si trois dés sont un succès, c'est un succès critique ! Le Mdl vous explique ce qui s'ajoute à votre réussite.
- !** Si l'un de vos dés est égal à votre chiffre, vous avez le **SENTIMENT LASER**. Vous avez une acuité extraordinaire sur la situation. Vous pouvez poser une question au Mdl et il devra y répondre honnêtement. Voilà quelques bonnes questions :

*Que ressentent-ils ? Qui est derrière cela ? Comment puis-je les forcer à \_\_\_\_\_ ? À quoi dois-je faire attention ? Quel est le meilleur moyen pour \_\_\_\_\_ ? Que se passe-t-il réellement ?*

Vous pouvez alors choisir de changer votre action, et relancer les dés.

## AIDER

Si vous voulez aider quelqu'un, dites comment vous le faites et faites un jet. Si vous réussissez, vous donnez **+1d**.

## MDJ : UNE AVENTURE DE L'ESPACE

Lancez les dés ou choisissez dans le tableau ci-dessous

### UNE MENACE...

- |                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. Zorgon le conquérant | 4. Les pirates de l'espace   |
| 2. L'armée de la Ruche  | 5. Des cyber-zombies         |
| 3. Un capitaine renégat | 6. Des vers cérébraux aliens |

### VEUT...

- |                         |                             |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1. Détruire / corrompre | 4. Protéger / Contrôler     |
| 2. Voler / capturer     | 5. Construire / Synthétiser |
| 3. Se lier avec         | 6. Pacifier / Occuper       |

### LA/LE...

- |                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. Roi / Reine pirate  | 4. Tunnel quantique           |
| 2. Crystal du néant    | 5. Une vieille ruine spatiale |
| 3. Destroyer stellaire | 6. Artefact alien             |

### QUI VA...

- |                                    |                                      |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Détruire un système solaire     | 4. Déclencher une guerre / invasion  |
| 2. Inverser la course du temps     | 5. Ouvrir une brèche dans la réalité |
| 3. Mettre une planète en esclavage | 6. Tout réparer                      |

## LASERS ET SENTIMENTS : UN JEU DE RÔLE HOMMAGE AUX DOUBLECCLICKS

(v1.2) par John Harper.

oneseven@gmail.com  
(mailto:oneseven@gmail.com)  
onesevendesign.com  
(http://onesevendesign.com)

Ce jeu est sous contrat **CC BY-NC-SA** <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>  
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>)

## REMERCIEMENTS

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

## VISITEZ

thedoubleclicks.com  
(<http://thedoubleclicks.com>)  
adept-press.com/  
games-fantasy-horror/  
trollbabe (<http://adept-press.com/games-fantasy-horror/trollbabe>)  
nightskygames.com  
(<http://nightskygames.com>)  
tao-games.com (<http://tao-games.com>)

## MDJ : FAIRE JOUER

Jouez pour comprendre comment les personnages vont se défaire de leurs menaces, Faites apparaître les menaces en montrant des indices de ses méfaits. Avant que cette menace s'en prenne aux PJ, montrez des signes de son imminence, et demandez aux joueurs : *Zorgon met son méga-canon en charge sur son vaisseau. Que faites-vous ? Daneela vous tend un verre de whisky Acturien et glisse ses bras autour de vos hanches. Que faites-vous ?*

Demandez un jet quand la situation est incertaine. Ne préparez pas le résultat, laissez les pions avancer où ils le doivent. Utilisez les échecs pour faire progresser l'action. La situation évolue toujours après un jet, en bien ou en mal.

Posez des questions et construisez à partir des réponses : *Avez-vous déjà rencontré un adepte du Néant avant ? Où cela ? Que s'est-il passé ?*

