Intro

In diesem Spiel geht es darum, eine Geschichte zu erzählen. Die Geschichte ist nicht freundlich, und sehr weit von glücklich entfernt. Es ist die Art von Geschichte, die scharfe Kanten hat. Die Art von Geschichte die eine lange zeit nach dem Sie vorbei ist immer noch weiterlebt, in Shatten und in Albträume. Die Art die Niemand erzählen will. Die Art, die erzählt werden muss.
Das ist eine Geschichte darüber, was im Dunkeln passiert. Es ist eine Geschichte über Überlebende, die versuchen ihre kleine Ecke von der Welt zu erleuchten, und in den wenigen Stunden, die noch bleiben, etwas Sinnvolles zu tun. Es ist eine Geschichte über Verzweiflung. Es ist eine Geschichte über Menschen wie dich und mich, die sich gegen die Dunkelheit wehren, nur um unweigerlich und unausweichlich davon verzehrt zu werden.
Das Setting von Zehn Kerzen ist mitten in einer sonnenloser Apokalypse. Der Himmel hat sich verdunkelt und sich gegen euch gewandt. Die Satelliten sind ausgegangen, und die Welt ist jetzt ohne Solarenergie, Mobiltelefone, Internet, GPS und viele andere Gewohnheiten an der sich die Menschheit gewöhnt hat. Die Stromnetze sind auf globaler Ebene aus Grund vom steigenten Strombedarf ausgefallen und die Welt steht jetzt im Dunkeln. Und jetzt sind die dunklen Kreaturen gekommen. Es ist unklar, was SIE sind, aber SIE sind draußen im dunkeln, und kommen euch hinter her.. Vor der Characterbauphase vorlesen.

Modul

MODUL PLATZHALTER

Charaktere Bauen

Schritt 1: Charakterzüge schreiben (drei Kerzen anzünden)
Tugend/Laster: ein Adjektiv hilft mehr als dass es hindert, ein Adjektiv hindert mehr als dass es hilft.
Tugend: aufmerksam, intelligent, kampferprobt, vom Glück begünstigt, beredt, hübsch
Laster: jähzornig, alkoholabhängig, ängstlich, ein chronischer Lügner
Tugend nach links, Laster nach rechts.
Schritt Zwei: Modul vorstellen
Lese jetzt gewähltes Modul vor
Schritt Drei: Kurzbeschreibung
1. Name: Wie heist du oder wie wirst du gennant?
2. Look: Wie siehts du aus auf den ersten Blick?
3. Konzept: Wer bist du? Was bist du?
Schritt Vier: Hoffnungsschimmer planen (drei Kerzen anzünden)
“Ich werde neue Hoffnung finden wenn...”
Bsp.: "ich in der Stadt meinen Sohn wiederfinde", "ich die Sicherheit eines Bunkers erreiche" "eines der Wesen meiner Schrotflinte zum Opfer fällt"
Ein solcher Moment soll erreichbar, kurzgefasst und klar sein. Alle Hoffnungsschimmer können aber auch fehlschlagen.
Schritt Fünf: Abgrund Endecken (drei Kerzen anzünden)
Die Abgründe sind das, wozu ein Charakter fähig ist, wenn er bis zum Äußersten getrieben wird und die Grenze der Moral hinter sich lässt
“Ich hab gesehen wie du/sie…”

Charaktere Bauen (cont)

Bsp. (Spieler) "in einem Moment größter Verzweiflung und Frustration die Katze des Camps totschlug, weil sie dir auf die Nerven ging" " versucht hast mit IHNEN Kontakt aufzunehmen und dich anzubiedern"
Bsp. (sie): "Blut tranken", "sich in einer eigenen Sprache unterhielten" "sich in Schatten auflösten"
Ein Abgrund für die dunklen Kreaturen kann nur eine Stärke, Macht oder Identität feststellen. IHRE einzige Schwäche bleibt indes immer das Licht.
Abgründe nach Links.
Schritt Sechs: Stapel ordnen
Ein Stapel mit den vier Karten machen, nur die oberste kann gespielt werden.
Im Idealfall haben nicht mehr als ein Spieler ihre Hoffnungsschimmer oben. Alle Abgründe unten.
Schritt Sieben: Inventory Supplies (letzte Kerzen anzünden)
Du hast alles mit was in deinen Hosentaschen jetzt ist. Es fängt an.

Die Letzte Botschaft

Nach dem Charakterbau sind alle Kerzen am Tisch entzündet. Nun nehmen die Spielenden aus der Perspektive ihres Charakters eine letzte Botschaft an die Nachwelt auf: einen letzten Hilferuf, eine Botschaft an geliebte Menschen oder einfach nur einige Worte zum Abschied. Gebe ein digitales Aufnamegerät um den Tisch herum, damit jeder Spieler als Charakter eine letzte Botschaft hinterlassen kann.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

Szene Wechseln

Wenn eine Kerze ausgeht, beginnt eine neue Szene. Zwei Sachen passieren.
1. Alle legen neue Wahrheiten fest in der Wahrheitsphase
2. Der Würfelpool wird wieder aufgefüllt, dabei kriegen die Spieler so viele Würfel, wie Kerzen auf dem Tisch brennen. Der Spielleiter kriegt alle andere Würfel. (Bsp. 6 Kerzen brennen: Spieler haben 6 Würfel, Spielleiter hat 4)
Die Erfolgschancen für die Spielenden werden folglich sowohl innerhalb einer Szene als auch während des gesamten Spiels immer geringer: Die Finsternis kann aufgehalten, aber nicht besiegt werden.
Wahrheiten feststellen:
- "Folgendes ist wahr: Die Welt ist dunkel."
- # Wahrheiten = # noch brennenden Kerzen, mit dem Spieler beginnen der zuletzt gewürfelt hat
- Eine Wahrheit ist ein Fakt über diese Welt (Bsp. Erreichen die Charaktere sicher die Stadt? Befindet sich jemand im städtischen Supermarkt? Hat die Tankstelle noch Benzin? Auf wen treffen sie in der alten Schule?)
- die letzte Wahrheit ist immer "Und wir sind am Leben" (im Chor)

Resolving Conflicts and Narration

Konflikt Auflösen

> Alle Würfel im Würfelpool werden gewürfelt. Für einen Erfolg wird eine 6 benötigt, ansonsten gilt der Wurf als Misserfolg. Jede geworfene 1 wird bis zum Ende der Szene aus dem Pool entfernt.

Resolving Conflicts and Narration (cont)

Erzählrechte

> Wenn du mehr 6er als der Spielleiter gewürfelt hast, beschreibst du die Folgen vom Konflikt. Bleibe simple, angemessen und interessant. Denke daran: du spielen nicht, um zu gewinnen, sondern um eine gute Geschichte zu erzählen.

Erzählung erfassen

> Wenn du Erfolgreich den Konflikt bestehst aber der Erzähler gewinnt Erzählrechte, kannst du eine Kerze ausmachen um Erzählrechte zu erfassen. Die Szene ist danach beendet.

Charakterzüge Verbrennen

> Benuze deine Charakterzüge um alle alle Würfel, die auf 1 landen, neu zu Würfeln. Bringe dein Charakterzug auf bedeutungsvolle Weise in die Konflikterzählung ein. Verbrenne den Charakterzug unabhängig vom Ergebnis.

Hoffnungsschimmer ausleben

> Wenn du dein Hoffnusschimmer auslebst darfst du einen Konflik würfeln. Bei einem Erfolg erhältst du einen Hoffnungswürfel. Missefolg beendet die Szene, wie normal. Hoffnugswürfel haben bei 5 und 6 Erfolg, und werden nicht verloren bei 1 (außer bei einem verlorenen Abgrundskonflikt). Hoffnugsschimmer verbrennen unabhängig vom Ergebnis.

Abgrund annehmen

> Nehme deinen Abgrund an um alle Würfel erneutzu würfeln. Bringe dein Abgrund auf bedeutungsvolle Weise in die Konflikterzählung ein. Wenn du scheiterst, verdunkele sofort eine Kerze, verbrenne deinen Abgrund, und verliere dein Hoffnungswürfel.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com