

CATENES

UN JUEGO DE ROL

DE TERROR TRÁGICO

BY STEPHEN DEWEY

Ten Candles

Written by Stephen Dewey

Published by Cavalry Games

www.cavalrygames.com

Artwork by J.C. Park (front cover and table of contents)
Stefan Harris (pgs. 7, 30, and 43)

Scout Wilkinson (pg. 9 and back cover)

Book design by Stephen Dewey

Editing by Anne Schneider

© 2015 Stephen Dewey

All Rights Reserved

First Edition

Exención de responsabilidad de seguridad: Ten Candles sugiere el uso de velas como parte de su experiencia de juego. El uso de velas y fuego es peligroso y puede causar lesiones, daños a la propiedad y la muerte. Por favor, tenga mucho cuidado si elige usar velas en su juego. En ningún caso Cavalry Games y sus empleados serán responsables de cualquier responsabilidad, pérdida, lesión o riesgo (incluidos, entre otros, daños incidentales y consecuentes, lesiones personales o muerte por negligencia) que se incurra o sufra como resultado directo o indirecto del uso de cualquiera de el material, consejo, guía, reglas o sugerencias de este juego.

Por favor juega responsablemente.

RECUERDA.

Fuego malo

CONTENIDOS.

ESTE ES EL FIN DE LAS COSAS 1

AQUÍ HAY LUZ 4

Lo que necesitas saber 5
Como debes prepararte 9
Lo que viene 10
De que estas hecho 12
Como estas formado 14

AQUÍ HAY SOMBRAS

Como comienza 32³¹
Lo que se opone 34
Lo que es verdad 45

AQUÍ HAY OSCURIDAD 49

Como acaba el mundo 50
Como comenzó todo 53

Cuando debes mirar 54
Cuando debes actuar 56
Los que han venido 63
Como debe terminar 66

Apéndice 1 – módulos 69

Apéndice 2 – mas módulos 76



***Estas cosas son ciertas.
El mundo es oscuro.
Y todavía estamos vivos.***

Este es el fin de las cosas.

*Parece extraño tener que mentir,
Sobre un mundo tan brillante.
Y cuente en cambio una historia inventada.
Del mundo de la noche.
- Keep It Dark, Genesis*

No sé si alguien está ahí fuera. No sé si alguien está escuchando. Ni siquiera sé si queda alguien. Supongo que solo hablaré un rato y dejaré esta grabación en algún lugar. Tal vez le ponga una nota. Tal vez solo lo escuche un par de veces. Será bueno escuchar una voz. Incluso si es la mía.

Bien.

Mi nombre es Gene. Mis padres me nombraron después de Génesis, el prólogo, no la banda. No soy nadie. No soy nada especial. Soy un bibliotecario de medio tiempo, un cabeza de tarro de medio tiempo. Voy a la iglesia los domingos. Les digo a las mujeres que amo cualquier libro que estén leyendo, incluso si nunca lo he leído, porque soy completamente incapaz de iniciar una conversación de otra manera.

Y ahora, estoy siendo cazado.

Han pasado diez días desde que llegó la noche. Sucedió mientras dormíamos. Estoy seguro de que esa noche hubo llamadas telefónicas agitadas entre funcionarios del gobierno y observadores profesionales de las estrellas, pero el resto de nosotros no teníamos ni idea. Es decir, hasta que el sol no salió. Solo había...bueno, nada. Sin estrellas. Sin Luna. Sin sol. Sólo oscuridad. Como si el gran viejo universo hubiera lanzado una manta sobre todos nosotros.

Tapaditos y listos para ir a dormir.

Resulta que la teoría general no estaba del todo equivocada. Algo estaba ahí fuera. Algo que tapo el cielo y bloqueo los satélites. Es raro, nunca piensas realmente cuánto dependemos de esas pequeñas máquinas que flotan alrededor de nuestro planeta hasta que se han ido.

Este ha sido un de Apocalipsis del tipo tranquilo.

Pero tú conoces a la raza humana. Aparte de los disturbios, el resto de nosotros estábamos bastante dispuestos a llevarnos bien con nuestras vidas. Todas las "personas importantes" estaban en las radios y nos decían que el sol no se había puesto. Sólo es una "interferencia extraplanetaria" nos dijeron. Como si fuera una cosa temporal. Yo lo compre. ¿No hubieras hecho lo mismo? No había muchas opciones al contrario. El protector solar salió a la venta. Entré a trabajar el jueves pasado.

Y luego, vinieron. Realmente no sé lo que son. No creo que nadie lo haga. Sam solía bromear, ella decía "si solo fueran zombies". Penla un plan para zombies ". Tal vez lo sean. O extraterrestres. Oh, ¡Dios!, las teorías que he escuchado sobre ELLOS. Las teorías que yo mismo he hecho. Sean lo que sean, el único hecho que importó se hizo evidente muy rápido. Odiaban una cosa más que a nosotros. Solo una.

La Luz.

Eso es lo que dijeron de todos modos. Las "personas muy importantes". Una y otra vez. Quédate en la luz.

Quédate,

En,

La,

LUZ.

Hablando de teorías, no puedo evitar preguntarme si solo están jugando con nosotros. No puedo evitar preguntarme si todo el asunto de la oscuridad era solo un plan. Un retorcido y genial plan para conducir a cada humano aterrorizado a iluminar el mundo con electricidad.

Tal vez querían que las redes eléctricas se sobrecargaran. Tal vez sabían que causaría apagones generalizados. Tal vez estaban fingiendo. Tal vez la luz no les haga daño en absoluto. Tal vez sólo querían cazarnos en la oscuridad. Tal vez ... tal vez sólo querían que muriéramos asustados.

Quiero decir, es una manera elegante para que el mundo acabe, supongo. No hay meteoritos ni casquetes de hielo derritiéndose. Sin advertencia. Nada innecesario. Solo un toque de algún interruptor cósmico, y las luces se apagan. Es como algo que llegó a nuestro subconsciente colectivo y sacó el más básico de los terrores. Ese simple temor.

Miedo a la oscuridad.
No me importa lo que te digan, nunca lo superas. Solo olvídalos por un tiempo. Hasta que sea todo lo que sabes. Hasta que esos monstruos debajo de tu cama vengan a buscarte. Hasta que las luces sobre tu cabeza comiencen a parpadear.

Hablando de eso, necesito seguir moviéndome. Si estás escuchando esto, bueno, realmente no sé qué más decir. Si esperabas que esta grabación tuviera algunas respuestas, lamento decir que no tengo ninguna para dar. El mundo está oscuro, y estoy vivo. Eso es todo lo que sé. Ese es el fin de las cosas.

Eso es todo lo que hay.

AQUÍ HAY LUZ.

Lea sobre los sobrevivientes, no hay secretos aquí.

LO QUE NECESITAS SABER.

Este es un juego sobre contar una historia. La historia que contarás no es amable y está lejos de ser feliz. Es el tipo de historia que tiene bordes afilados. Del tipo que permanece mucho tiempo en el subconsciente, anidando en pesadillas y flotando en cada sombra. Del tipo que nadie quiere contar. El tipo de historias, que necesitan ser dichas.

Esta es una historia que trata sobre lo que sucede en la oscuridad. Esta es una historia sobre sobrevivientes que intentan iluminar su pequeño rincón del mundo y hacer algo significativo dentro de él en las pocas horas que les quedan. Esta es una historia sobre la desesperación. Es una historia acerca de gente como tú y yo luchando contra la oscuridad, solo para que inevitablemente e

inexorablemente, sean consumidos por ella.

Ten Candles es un juego de rol de terror trágico cooperativo de narración que usa medidas de tiempo a través del cual contarás la historia de un mundo oscuro y de quienes son víctimas de él. Se juega mejor con 3-6 jugadores, y toma alrededor de 2-3 horas.

Horror trágico: la configuración estándar de Diez Velas se encuentra en medio de un apocalipsis sin sol. El cielo se ha oscurecido y se ha vuelto contra ti. Los satélites se han quedado en silencio, dejándote sin energía solar, teléfonos celulares, internet, GPS y muchos otros lujos a los que el mundo se ha acostumbrado. Las redes eléctricas han fallado a escala global contra la demanda y el mundo se ha quedado en la oscuridad. Y ahora, han venido. Es incierto lo que son, pero están ahí afuera en la oscuridad, y vienen por ti.

Ten Candles es "horror trágico" en lugar de "horror de supervivencia", a pesar de las similitudes en el sentido y el tema, por una razón importante: en un juego de supervivencia de terror existe la posibilidad de que puedas lograrlo. Una esperanza para que puedas vencer las probabilidades y ganar. Ten Candles no es un juego que puedes "ganar". No se trata de si los personajes caen en la oscuridad o emergen como sobrevivientes. No hay sobrevivientes. Aquí no. Todos morirán en la escena final, sin dudas ni peleas. En su lugar, proporciona la etapa en la que actuarás las horas finales en las vidas de tus personajes que están destinados a morir. Los verás empujados al borde del terror, la locura y el dolor. Es un juego sobre la pérdida, pero también es un juego sobre la esperanza. A través de todo esto debes recordar esto:

**Aunque sabes que tus personajes morirán,
Debes tener la esperanza de que sobrevivan.**

Esa esperanza perdurará, incluso al final. Pero la esperanza puede perderse cuando los que la guardan son empujados al borde. Es en esos momentos que la oscuridad a su alrededor se convierte en la oscuridad interior, y es cuando realmente ELLOS han ganado.

Roles: la mayoría de los jugadores en Ten Candles asumirán el rol de un personaje en la narrativa. Como jugador, tu trabajo será crear uno de estos sobrevivientes y jugarlos de manera tan sincera y fiel como puedas, diciendo lo que dicen y decidiendo lo que hacen. Tienes la tarea de preocuparte por tu personaje y esperar que tengan éxito en sus esfuerzos. Intentarás superar los conflictos en su nombre y los alentarás en cada paso del camino. Sin embargo, también tienes la tarea de contar esta historia trágica y oscura. Si bien debes animar a tu personaje, también debes introducir el conflicto, el fracaso y el miedo. Debes construir tu personaje y estar preparado para desafiarlos, herirlos, rastrillarlos y, a su tiempo, derribarlos.

Un jugador será el gamemaster, o GM. El DJ manejará la mayor parte de la narración de la historia, los controlará, describirá el entorno, llamará a los conflictos y actuará como cualquier personaje adicional que surja a lo largo de la historia. Si desea ejecutar su propio juego de las Diez Velas, asegúrese de leer todo este libro de reglas de antemano.

Basado en el tiempo: Ten Candles usa una mecánica particular de tiempo para progresar en el juego. Diez velas pequeñas que proporcionaran la luz (preferiblemente, la única luz) mientras se juega la sesión. Durante el juego, cada conflicto fallido oscurecerá una vela y hará avanzar la historia a la siguiente escena, acercando el juego un paso más a su conclusión fatal. Cuando solo quede una vela encendida, comienza la escena final y, uno por uno, los personajes perecerán. Incluso si los jugadores no fallan en un solo conflicto, con el tiempo las velas se oscurecerán solas. El fin siempre viene, de una manera u otra.

Juego cooperativo de historia: Ten Candles es un juego de rol de mesa que se centra en el control narrativo compartido. En lugar de que un jugador o el GM tengan el control completo de la historia, todos compartirán el manto del narrador y contribuirán a la narración. A pesar de que el DJ actuará como narrador mientras los jugadores buscan la salvación para sus personajes, todos tienen la misma responsabilidad a la hora de contar esta oscura historia.

Buena suerte.

Como debes prepararte.

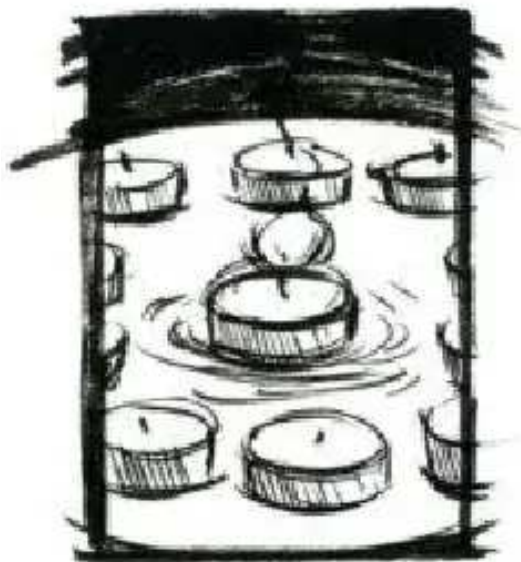
Necesitará los siguientes artículos para jugar: diez velas de las pequeñas con algo para encenderlas, un paquete de fichas, algunos marcadores negros, diez dados de seis caras de un color, un

puñado de dados de seis caras (uno por jugador), de Otro color, un tazón ignífugo y una grabadora de voz. La mayoría de los teléfonos inteligentes tienen una aplicación de grabadora de voz incorporada, aunque cualquier grabadora de voz digital funcionará.

Diez velas se juega alrededor de una mesa en la oscuridad. Idealmente, la única luz con la que jugarás son las velas pequeñas. Cuanto más oscuro pueda hacer su área de juego, mejor. Coloque el recipiente en el centro de la mesa y las velas en un círculo alrededor de él. Dale cinco fichas y un marcador a cada jugador. El GM también necesitará una tarjeta de índice. Finalmente, ponga los diez dados de un color donde los jugadores puedan alcanzarlos, y reserve los dados restantes por ahora.



Antes de continuar, quiero informarle sobre algunos de los símbolos que usaré para organizar este libro de reglas. Si ves esta vela, denota algunos ejemplos útiles, sugerencias de juegos o aclaraciones.



Este símbolo, por otro lado, marcará un ejemplo de juego. Aquí podrás ver una muestra de cómo funcionan algunos conceptos y componentes o podría explicarse cuando realmente te sientas a jugar un juego de Diez Velas con tus amigos.

Lo que viene.

Si bien este reglamento contiene todas las reglas necesarias para jugar a Ten Candles, esta sección contiene una breve introducción y una descripción general de algunos de los componentes principales del juego.

Ten Candles se reproduce en una serie de escenas con un máximo de diez escenas que comprenden su historia. Cada vez que se oscurece una vela por cualquier motivo, la escena actual finaliza y comienza una nueva escena. A lo largo del juego te verás obligado a oscurecer las velas. Puede elegir hacerlo para obtener un pequeño beneficio, o las velas pueden oscurecerse

accidentalmente. En cualquier caso, una vez oscurecidas, las velas nunca se pueden volver a encender.

Resolución de conflictos: Si bien analizaremos el sistema de resolución de conflictos más adelante (ver Lo que está en contra, página 34), debe tener en cuenta una breve descripción general antes de sumergirse en la sección de creación de personajes. Aquí está la versión rápida: los jugadores tienen un grupo común de dados (los diez dados del mismo color) que tirarán para resolver conflictos (siempre que un personaje intente una acción que tenga un resultado poco claro). Si alguno de los dados, incluso uno solo, cae en 6, el conflicto tiene éxito. Sin embargo, todos los dados que caen en 1 se pierden por el resto de la escena. Si ninguno de los dados cae en 6, el conflicto falla y una vela se oscurece, avanzando el juego a la siguiente escena. Entre escenas, este grupo de dados comunales se rellenará, pero decrecerá en tamaño. El DJ también lanzará dados, pero no en oposición o para tratar de contrarrestar la acción de un personaje. En su lugar, el DJ tira los dados para intentar ganar el control narrativo sobre el resultado del conflicto, con quienquiera que haya sacado más 6 para narrar la resolución del conflicto.

Velas oscurecidas: una vela debe ser oscurecida si un jugador falla una tirada de conflicto. Un jugador también puede optar por oscurecer una vela después de una tirada de conflicto exitosa en la que perdería los derechos de narración para tomar el control narrativo del DJ (consulte Derechos de narración, página 35). Cuando solo una vela permanece encendida, el juego ingresa a The

posterior, pero este es el dominio del GM, y se dejará para

Cambiar escenas: cada vez que se enciende una vela y comienza una nueva escena, se producen dos eventos. La primera es que todos hablarán de manera colectiva nuevas verdades a través de la fase de establecimiento de las verdades (ver Lo que es verdad, página 45). La segunda es que el grupo comunal de dados de jugadores se rellena hasta el número de velas encendidas actualmente.

A través de la fase de juego de las verdades, tendrá la oportunidad de hacer avanzar la acción, llegar a destinos, encontrar otros sobrevivientes, adquirir equipos muy necesarios o simplemente mover la narrativa.

Avanzando: Durante cada escena, el DJ actuará como narrador y mediador. Arreglará el escenario, establecerá el entorno, introducirá peligros, provocará desafíos e instigará conflictos.

Los jugadores asumirán el papel de sus personajes, reunirán suministros, buscarán refugio, vivirán Momentos y, en general, intentarán mantenerse vivos y lo más lejos posible de la oscuridad.

Y entre todos, una historia será contada.

De que estas hecho.

Los personajes se componen de rasgos, un momento y un borde: los aspectos que los definen y proporcionan una base para su viaje por venir. Estas características se escribirán en tarjetas de índice como referencia y se utilizarán durante todo el juego. Representan quiénes son los personajes, a dónde van y de qué son capaces.

Rasgos: los rasgos describen quién es tu personaje. Si bien estos comúnmente denotan rasgos de personalidad, también pueden definir características físicas, habilidades o conocimientos que un personaje tiene. Cada personaje tiene un rasgo o virtud positiva y un rasgo o vicio negativo. Los rasgos pueden quemarse para volver a tirar todos los dados que surgen en un conflicto, lo que podría salvar una tirada fallida, o para perder menos dados en una tirada exitosa.

Momento: Cada momento detalla un evento que sucederá en el transcurso de su sesión de juego. Cada personaje tiene su propio momento en el que tendrán la oportunidad de encontrar esperanza en la oscuridad del mundo. La esperanza está disponible para todos los que la buscan, y mientras algunos pueden aferrarse a ella hasta su último aliento, otros pueden perderla de vista en la oscuridad, y algunos pueden no encontrarla nunca.

Si un momento se vive con éxito, ganas un dado de esperanza. Los dados de esperanza se usan cuando haces tiradas de conflicto y tienes éxito con un resultado de 5 o 6.

Borde: los Bordes son rasgos ocultos que solo entran en el juego una vez.

Los personajes se agotan y son empujados al límite. Estos son los rasgos oscuros, peligrosos y mortales que representan los medios y las medidas extremas a los que tu personaje es capaz de sucumbir cuando se lo lleva al límite.

Los Bordes pueden ser invocados para volver a lanzar todo el grupo de dados. Si el resultado es un éxito conservas tu Borde. Si no, el Borde se quema, una vela se oscurece y la esperanza se pierde.

Tu Borde no puede ser invocado hasta que tu Momento haya

pasado y todos tus Rasgos hayan desaparecido. Solen las cenizas como una vela encendida centímetro a centímetro, tu personaje realmente descubrirá quién es y de cuanta oscuridad es capaz de soportar.



Quemar: rasgos, momentos y bordes son cosas temporales. Una vez que usas un Rasgo, vives un Momento o eres consumido por tu Borde, estos se pierden para el resto del juego, se "quema".

"Quemar" un rasgo, momento o borde no es solo una forma temática de describir su pérdida, sino una instrucción literal. Para gastarlos, debes quemarlos.

Coloque la tarjeta de índice apropiada encendida en una de las velas y colóquela en el recipiente resistente al fuego para ver cómo se quema de forma segura. Mientras tanto, intente encontrar algo de confort en el destello de luz. Aunque puedes estar quemandote pieza por pieza, quizás al menos puedas encontrar algo de consuelo allí, en un momentáneo respiro de las sombras.

Probablemente no, pero quizás.

Como estas formado.

La creación de personajes es un proceso de siete pasos. Mientras trabajas a través de él, comienza a encender las velas. Una vez que están encendidas, las velas ya no pueden tocarse bajo ninguna circunstancia.

Paso 1: Escribe los Rasgos.

Enciende tres velas en este momento.

El primer paso en la creación del personaje es que el grupo ~~determine colectivamente los Rasgos. Los rasgos son adjetivos descriptivos de una sola palabra que definen quiénes es un personaje.~~

Cada personaje tiene dos rasgos: una virtud y un vicio. Las virtudes representan un rasgo del cual un personaje está orgulloso, o que de otra manera es útil y positivo. Las virtudes deberían resolver más problemas de los que crean. Los vicios representan un rasgo del cual el personaje se avergüenza, una adicción, algo con lo que tratan, o algo contra lo que luchan. Los vicios deberían crear más problemas de los que resuelven.

~~Cada jugador debe tener un número de fichas. En una de estas cartas, cada jugador (no el GM) escribirá una virtud, y en otra escribirá un vicio. Una vez que todo esto haya sido escrito, los jugadores pasarán la virtud que le han escrito al jugador que está sentado a su derecha, y luego pasarán el vicio que han escrito al jugador que está sentado a su izquierda. De esta manera, cada jugador recibirá tanto una virtud como un vicio que serán los Rasgos de su personaje.~~

Cómo escribir un Rasgo: mantenga cada rasgo en una sola palabra, preferiblemente un adjetivo descriptivo. Crea las palabras, no el significado detrás de ellas. Los rasgos pueden y deben ser vagos, ya que esto permitirá una mayor flexibilidad de uso durante el juego.



Ejemplos de Virtudes: *Afortunado, Ingenioso, Vigilante, Misericordioso, Atrevido, Comprometido, Guapo, Resistente, Sutil, Sabiduría callejera, Fuerte.*

Ejemplos de Vicios: *Miedoso, Codicioso, Arrepentido, Adicto, Ingenuo, Controlador, Preocupado, Compulsivo, Claustrofóbico, Imprudente.*

Los Rasgos que elijas definen no solo el grupo de personajes que jugarás, sino también el tono que tomará tu juego. Asegúrate de elegir Rasgos que respalden tu estilo de historia. Rasgos como "Gracioso" o "Torpe" cuentan una historia muy diferente a "Paranoico" o "Aterrorizado".

Los rasgos también pueden usarse como un vehículo para definir dramáticamente a tus personajes. Considere el impacto de vicios como "Asmático", "Ciego" o "Traidor". Los rasgos tienen el potencial de influir fuertemente en quién se convertirá en un personaje a lo largo del proceso de creación del personaje.

Uso de Rasgos: después de tirar para resolver un conflicto, si uno de tus Rasgos está activo, puedes elegir quemarlo para volver a tirar todos los dados que cayeron en 1. Si se quema un Rasgo para hacer esto, debes ponerlo en La narración del conflicto resultante de alguna manera significativa. Por ejemplo, podría describir una virtud que ayude a su personaje a superar un desafío, mientras que un vicio podría ser activado como resultado de ello, lo que conlleva un nuevo conjunto de problemas para enfrentar. **No puedes quemar tu virtud y vicio en la misma escena.**

Los rasgos definen a tu personaje. Incluso si no están activos y no se pueden quemar para su beneficio, o si ya se han usado, deberían impactar la personalidad de tu personaje y pueden continuar incorporándose en el juego de rol.



Dave está dirigiendo un juego para Karen, Tobin y Justin. Están empezando a crear personajes, y Dave acaba de encender las tres primeras velas.

Dave: De acuerdo, el primer paso aquí es crear rasgos. Todos toman dos de sus fichas. En uno de ellos, ve y escribe "virtud" en una de las esquinas, y en el otro puedes escribir "vicio". En cada uno de estos escribirás un Rasgo, un descriptor de una palabra para un personaje. Las virtudes deben ser positivas, como "generosa" o "valiente", algo que solucione los problemas, en lugar de crearlos. El vicio debe ser lo contrario, algo negativo, o contra el que el personaje lucha. No se preocupen por el módulo que estaremos jugando esta noche todavía, explicaré la sesión de esta noche en un momento. Por ahora estamos creando los rasgos básicos de nuestros personajes.

Karen: Estaba pensando en tener un médico en el equipo. ¿Podría escribir "doctor" como una virtud?

Tobin: Probablemente sea lo mejor porque definitivamente planeo lesionarme. Estaba pensando en hacer un soldado, algo como "francotirador" como mi virtud.

Dave: Ambos serían buenos Rasgos, sin embargo, puedes hacerlos aún más vagos si quieres. Por ejemplo, en lugar de "médico", podría poner "cuidado", "inteligente" o "estudiado". En lugar de "francotirador", podría poner "constante", o "Imparable". Incluso el "luchador" da un poco más de flexibilidad.

Puedes ser todo los específicos que desees, pero ten en cuenta que luego esto podría jugarte en contra durante la sesión de juego.

Justin: Tengo mi virtud, fui por "carismático". Sin embargo, el vicio es un poco más complicado. Estaba pensando en ser un alcohólico, ¿así que solo escribiría "alcohólico"?

Dave: ¡Podrías! Los vicios pueden ser un poco más específicos. Pueden ser rasgos de personalidad negativos o problemas reales contra los que el personaje lucha. Una adicción, enfermedad o lesión. Algo con lo que luchan, o que les causa problemas.

Karen: ¿Qué hay de algo un poco más dramático para un vicio, como "solitario" o "perdido"?

Dave: ¡Ambos se pueden hacer! Me gusta "perdido" porque podría ir de muchas maneras diferentes durante el juego. Pero cualquier cosa puede funcionar que dificulte las cosas para el personaje o muestre cierta debilidad a los demás. Si termina haciendo más problemas para el grupo, ¡tanto mejor! Bien, ¿qué tenemos?

Tobin: "Estable" y "arrepentido".

Karen: "Cuidado" y "Perdida".

Justin: "Carismático" y "alcohólico".

Dave: ¡Suena genial!

Ahora espero que no estuvieras demasiado apegado a estos Rasgos.

***Todos pasan tu virtud a tu derecha y tu vicio a tu izquierda.
Estos serán tus rasgos finales para el juego.***

Tobin obtiene "cuidado" y "alcohólico".

Justin "estable" y "perdido".

Karen se pone "carismática" y "arrepentida".

Paso 2: Introduce el Modulo.

Una vez que todos los jugadores tienen sus rasgos, el DJ debe leer el módulo de la sesión. El módulo establece la configuración y la trama de la sesión, así como los posibles objetivos que se pueden lograr o los destinos que se pueden alcanzar. El módulo se lee un poco como un resumen de la misión y se puede encontrar una gran cantidad de módulos de muestra en el apéndice.



Dave: Todos ustedes saben lo básico. Hace diez días el mundo se oscureció. Hace cinco días vinieron. Aquí está el módulo para esta noche: Lights at the Lake.

El refugio de la lluvia sólo estaba destinado a ser temporal. El gimnasio de la escuela secundaria se convirtió en el lugar de reunión. Algunos suministros básicos, catres de campaña, y compañía, a la espera de rescate. El generador era viejo y al igual que la compañía, no pasó mucho tiempo antes de que ambos comenzaran a colapsar. La gente comenzó a desaparecer directamente de los pasillos cada vez que las luces parpadeaban por demasiado tiempo. De las ochenta personas que alguna vez se reunieron aquí, ahora solo unos pocos de ustedes

permanecen a la vista. Las veces que los catres se apagan, las luces parpadean tiempo, pero ¿a dónde habrían ido? En las colinas de Pensilvania, la ciudad más cercana está a una hora en automóvil, suponiendo que incluso puedan encontrar un automóvil. Algunas personas dicen que hay luz al norte del lago Erie para aquellos que pueden llegar a él, pero eso es solo un rumor. Lo que no es un rumor es que el generador está en su agonía final. Muy pronto todos ustedes estarán en la oscuridad. No tiene sentido quedarse y pelear, pero tampoco hay demasiados lugares para correr y esconderse. Recolectar suministros y salir a la carretera puede ser su mejor opción. Al menos tendrán que encontrar algunas baterías nuevas para la radio. Depende de ustedes, pero ha llegado el momento de moverse.

Paso 3: Crea Conceptos.

Una vez que se ha introducido el módulo, los jugadores deben tomarse unos minutos para elaborar un concepto básico para sus personajes, **anotar la**

información interna solo para ellos y luego presentarla al grupo. Como mínimo,

1. Nombre: ¿Cuál es su nombre o cómo se llaman?
2. Aspecto: ¿Cómo se ven a simple vista?
3. Concepto: en pocas palabras, ¿quiénes son? ¿Qué son?

Cómo escribir un concepto: los conceptos realmente están destinados a ser una instantánea. No hay necesidad de entrar en demasiados detalles. "Andrew Litwell, mediados de los años 40, cabello blanco y gris con un largo abrigo negro, abogado jubilado" o "William 'Billy' Cale, 9 años de edad, rostro brillante y ojos oscuros, solo un niño" son algunos ejemplos de conceptos prácticos.



Dave: Ahora que saben un poco más sobre lo que nuestra historia va a implicar y los rasgos que tienen sus personajes, sigan adelante y escriban un concepto rápido de personaje en otra de sus fichas. Denme un nombre, un par de descriptores físicos y una frase rápida sobre quiénes son. No tienen que entrar en demasiados detalles.

Toda vez que escriban un personaje, Rasgos que Tengo que tener, niños.

Dave: ¡Absolutamente! Mientras puedas trabajar en sus Rasgos, puedes hacer cualquier tipo de personaje que desees.

Karen: Bueno, si quieres que tus heridas sean reparadas, tendrás que hacerlo tú mismo. Con los rasgos carismático y arrepentido pensé que podría ser divertido hacer un oficial de policía en su lugar. Tal vez alguien que perdió gran parte de su unidad cuando aparecieron ELLOS por primera vez. ¿Tengo que hacer un oficial normal o puedo hacer que sean el capitán?

Dave: Depende completamente de ti. No hay restricciones sobre el cargo que conlleva su concepto ni nada de eso. Aún tendrás que lanzar los dados para resolver los conflictos como todos los demás.

Justin: Aquí hay una idea loca. Ahora tengo Estable y Perdido como mis rasgos. ¿Podría jugar un perro? ¿Como un perro de caza honesto y bondadoso que está literalmente perdido?

Dave: No solo puedes, sino que hay un módulo completo en el libro de juego donde todos juegan perros. Puedes jugar a un personaje que no habla y estar igual de involucrado con el juego. Simplemente no podrías comunicarte con los otros personajes, lo que no es necesariamente algo malo.

Justin: Tal vez no para este juego, pero eso es muy bueno, no obstante.

Tobin ha decidido interpretar a Luke Singer, un médico en entrenamiento para la Reserva del Ejército de los EE. UU. Karen está jugando al Oficial Piper, un sargento de la policía local que perdió a muchos hombres buenos cuando aparecieron por primera vez. Justin ha elegido jugar Abercrombie Ward, un misterioso vagabundo con un pasado oscuro.

Paso 4: Panear Momentos.

Enciende tres velas en este momento.

**El siguiente paso en la creación del personaje es que cada jugador
Determinar cuál será el momento de su personaje.**

Los momentos detallan una escena o evento personal que se jugará para cada personaje en algún momento durante la sesión. Significativamente, al vivir este momento, un personaje tendrá la oportunidad de encontrar esperanza. Puede encontrar esta esperanza en un acto de heroísmo, resolviendo un misterio sobre Ellos o el cielo sin sol, completando una meta, alcanzando un

Momentos, cada jugador debe tomar una tarjeta de momento y escribir "Encontraré la esperanza ..." en la parte superior. Luego completa el resto con el Momento para tu personaje.

Cómo escribir un momento: los momentos deben encapsular un evento que sería razonable de lograr, y se mantendrían concisos y claros para proporcionar una dirección fuerte para incluirlos en la narrativa. Pueden relacionarse con una meta que tu personaje tiene, o una experiencia que tú, como jugador, quisiera que tu personaje atravesara. Los momentos deben ser personales para tu personaje. Piensa en ello como una escena en la que tu personaje tomará la atención. Considera lo que sería importante e impactante para ellos. Los momentos deben tener el poder de restaurar la esperanza del personaje en el mundo, a menudo al llegar a un lugar, encontrar algo, descubrir una verdad o buscar un minuto de descanso en la oscuridad. Sin embargo, todos los Momentos también deben tener el potencial para el fracaso.



EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS: "Encontraré esperanza..."

"... en un momento de oración en una iglesia tranquila".

"... cuando uno de ellos yace muerto a mis pies".

"... cuando la verdad del cielo se me revela. "

"... cuando encuentro a mi hermana, viva o muerta ".

"... en el contenido de mi alijo, de vuelta a casa".

"... cuando la puerta del refugio se cierra".

Durante el juego, una vez que el Momento de un personaje se activa, puede ser "vivido". En este punto, los jugadores deberían comenzar a buscar la oportunidad de integrarlo en la historia. Depende de todos trabajar juntos para hacer que los Momentos pasen, y hacerlos evocadores, intensos y, lo más importante, esperanzadores.

Esperanza: cuando un personaje está listo para vivir su momento, se requiere una tirada de conflicto. Si la tirada tiene éxito, la esperanza está inspirada. Usted ha ganado un respiro de oración pacífica, uno de ELLOS cae en una tormenta de balas, o la puerta del refugio se cierra detrás de usted a salvo. Si la tirada no tiene éxito, la esperanza se pierde. Su respiro de la oración se interrumpe, con facilidad. Se enfrentan a una lluvia de disparos, o la puerta del refugio está cerrada herméticamente, pero todavía está afuera. Estos son solo ejemplos, pero independientemente de su momento, siempre existe la posibilidad de que se caiga en pedazos.

Una vez que se resuelva el momento, ya sea con éxito o sin éxito, quema tu momento.

Si se pierde la esperanza, debe oscurecer inmediatamente una vela (como con cualquier conflicto fallido). El juego procede a la siguiente escena.

Si la esperanza es inspirada, el jugador recibe un dado de esperanza (uno de los dados adicionales de seis caras) y la escena continúa.

Los dados de esperanza son específicos para cada jugador y pueden lanzarse además del grupo de dados comunales cuando ese jugador tira para superar un conflicto. A diferencia de los dados normales que solo tienen éxito en una tirada de 6, los dados de esperanza siempre tendrán éxito en una tirada de 5 o 6. Además, los dados de esperanza no se pierden si caen en un 1. Solo se pueden perder a través de una repetición de errores fallida.

Paso 5: Descubre los Bordes.

Enciende tres velas en este momento.

En este punto, todos deben tener una buena idea de los personajes en la mesa. Quiénes son, por qué están allí, qué está pasando, y quizás incluso los Rasgos y los futuros Momentos esperanzadores de sus compañeros sobrevivientes. **Para la siguiente creación de personaje, cada jugador (así como el GM) debe tener una última tarjeta de índice. En estas cartas, crearás tus Bordes.**

Escribir un Borde es muy parecido a escribir un Rasgo, pero en lugar de describir quién es un personaje, **El Borde describe de qué es capaz un personaje.** En lugar de representar al personaje tal como es, los Bordes son rasgos ocultos que muestran en qué se puede convertir el personaje cuando es empujado al borde del miedo, la desesperanza y la desesperación. Cuando todo lo demás se ha consumido, el Borde de un personaje es su último refugio ante la oscuridad. La decisión de cada jugador es si un personaje abrazará a su Borde o evitará sus tentaciones y se negará a perder la esperanza. Pero en las sombras del apocalipsis, incluso los fuertes pueden ceder a la oscuridad antes de darse cuenta inevitablemente de lo que se han convertido, y lo que es más importante, de lo que han sacrificado.

La realidad de un Borde debería ser algo peligroso. No tiene que estar arraigado en la violencia para ser peligroso, especialmente con ELLOS a la caza. Los Bordes tienen la intención de demostrar que un personaje se ha roto, y si bien Borde puede crear su propia plétora de problemas cuando se los abraza, la mayor preocupación debe estar entre los sobrevivientes. El Borde debería realmente llamar a la humanidad de un personaje, la cordura, la confiabilidad, o la integridad en cuestión.

Por esta razón, independientemente de lo que sea un Borde, deben mantenerse en secreto hasta que se utilicen. De lo contrario, sus compañeros sobrevivientes podrían desconfiar de usted desde el principio. Por supuesto, eso funcionaría mucho mejor si uno de ellos no lo supiera ya...

Para crear Bordes, todos deben tomar su tarjeta de índice final y escribir las palabras "Te he visto..." en la parte superior. Al igual que con los Rasgos, no puedes elegir tu propio Borde. En su lugar, todos elegirán el borde para el jugador sentado a su izquierda. No solo conocerás el Borde para tu personaje, sino que también conocerás el Borde para el jugador que está sentado a tu lado (ya que lo estás escribiendo para ellos) y, por extensión, tu personaje también lo sabrá.

De esta manera, cada personaje ha visto lo que otro personaje es capaz de hacer. Quizás fue antes de que el mundo se oscureciera, o incluso hace unos días. De cualquier manera, has visto a ese personaje empujado hasta el borde. Tal vez usted avise a los otros sobrevivientes. Tal vez los confrontará directamente. O puede que simplemente espere a ver cómo se desarrolla todo. En cualquier caso, cada personaje conoce la verdad oscura acerca de uno de sus compañeros, para bien o para mal.

Cómo escribir un Borde: los Bordes deben mantenerse en una sola palabra o frase corta descriptiva. Al igual que con Rasgos, no te preocupes por hacerlos demasiado específicos. Cuantas más situaciones se puedan aplicar, mejor será para el jugador cuando llegue el momento de incluirlo en la historia. Al escribir un Borde, también se sugiere que escriba una breve explicación en la tarjeta que describe cuándo o dónde su personaje vio el Borde encarnado por su vecino. O siéntase libre de invitarlos a un lado fuera de la mesa para hablar de ello.

Resuélvelo, hazlo peligroso pero que sea divertido.



Ejemplos de Bordes: "Te he visto..."

~~Matar, Abandonar, Furioso, Mentir, Ocultar, Llorar, Sacrificar,~~
~~Trair, Congelar, Prometer, Colapsar, Luchar, Correr,~~

Te he visto destruir lo que más te importa. Te vi juzgar, antes de que el mundo se oscureciera. Tres muertos. Tu familia. Tú, monstruo.

Te he visto Colapsar. Mientras estábamos huyendo, te quebraste por este perro muerto. Lloraste durante horas. Casi te dejo atrás.

Te he visto adorarlos. No me viste, pero yo te vi. Susurrando oraciones para que te perdonen la vida. Te vi darles algo, pero no pude distinguir de qué se trataba.

Durante este proceso, dos de los jugadores se encontrarán en posiciones interesantes, porque el GM también se incluye en la escritura de Borde.

El jugador que está sentado a la izquierda del GM tiene el secreto de su Borde a salvo de los otros jugadores porque no es otro personaje el que ha visto de lo que es capaz, sino a ELLOS.

El DJ escribirá Borde para este jugador, enmarcándolo como "Te han visto..."

ELLOS Han visto a este personaje empujado hasta el borde, y quieren empujarlos de nuevo allí.

El jugador sentado a la derecha del GM tiene una responsabilidad única. Es este jugador el que escribe el BORDE para ELLOS, enmarcado como "Los he visto..." y determina a través de lo que son capaces de hacer.

Al escribir este Borde, el jugador en cuestión tiene mucho poder para establecer las habilidades o incluso la identidad de ellos.

Debido a esto, los antagonistas que enfrentas en cada sesión de Ten Candles varían drásticamente según el Borde que se establezca para ELLOS cada vez que juegues.



Ejemplos de Bordes para ELLOS: "Los he visto..."

"... moverse como sombras".

"... cambiar de forma frente a mí".

"... aullar a la luna pálida".

"... consumir a los muertos".

"... Poseer a los vivos".

"... y sé que todo esto es un experimento".

"... ELLOS sirven a la bruja del bosque".

"... ELLOS son los dioses que se han manifestado".

Básicamente, no hay restricciones para establecer Bordes para

ELLOS, y puedes ser tan específico o vago como quieras. Dado que cada juego de Perro Candil tiene un estilo diferente de antagonista, se puede adoptar cualquier criatura del género terror. Pueden ser robots, alienígenas, zombis, demonios, cambiaformas, pesadillas, hadas, fantasmas, perros de caza o insectos excavadores. Tal vez sirven a una misteriosa dama en rojo, u obtienen el conocimiento de alguien que matan. Quizás fueron creados por el hombre, o algún dios antiguo y anciano. Pueden ser tinieblas encarnadas, o de carne y sangre. Pueden morir, o pueden ser la muerte misma. Pueden hablar en mentiras y susurros, o poner trampas e ilusiones de luz y seguridad. Tal vez ellos tengan hambre. Tal vez ellos odian. Tal vez ellos recuerden. Solo hay una regla.

Los Bordes para ELLOS solo pueden establecer una fuerza, un poder o una identidad. Nunca se puede establecer una debilidad. Solo tienen una debilidad.

La luz.

Abrazar el Borde: después de lanzar los dados para resolver un conflicto, si su Borde está activo, puede optar por abrazarlo. Esto le permite volver a lanzar todo su grupo de dados. Cuando se abraza un Borde, se debe volver a tirar el grupo completo de dados, incluso los dados que cayeron en 6. Una vez que se resolvió el relanzamiento, si fue exitoso (al menos un dado cayó en 6, o en el caso de un dado de Esperanza 5 o 6), el conflicto tiene éxito. Pierdes los 1 que saquen los dados y continúas con la narración de manera normal. A diferencia

Borde Rasgo con un éxito sobre el lanzamiento de Borde, puedes mantener a tu Borde nuevamente en la misma escena.

Si se abraza un Borde y falla la repetición (ningún dado cae en 6, o en el caso de un dado de Hope 5 o 6), tu Borde te ha consumido. Debes oscurecer inmediatamente una vela, perder los dados de la esperanza (si tienes) y quemar tu Borde. Esta es la única forma en que los dados de esperanza pueden perderse.

Al igual que con los Rasgos, los Bordos no tienen que estar directamente vinculados a la superación de un encuentro para poder utilizarlos, solo deben estar vinculados a la narración del resultado.



Dave: Bueno, ahora todos pueden tomar su última tarjeta de índice y crearemos nuestros Bordos. Tobin, estarás creando el borde de Justin. Justin, estarás haciendo de Karen. Karen puedes determinar de qué son capaces ELLOS, mientras que yo puedo decidir lo que ELLOS han visto hacer a Tobin.

Síntens libres de hablar sobre ello, pero el Borde real debe mantenerse en secreto hasta que se revele más adelante en el juego.

Tobin: ¿Qué tanto podemos indicar con estos? ¿Podemos escribir Bordos de tal manera que establezcamos algo como verdad sobre el mundo? Por ejemplo, podría escribir el borde de Justin como "Te he visto arrojar al mundo en la oscuridad, sé que esto fue tu culpa"

Dave: No hay restricciones reales, pero Borde tiene el potencial de ser usado más de una vez, por lo que no debes tener que ser demasiado específico para un evento. Al igual que con Rasgos, un poco más de flexibilidad es mejor. Por ejemplo, podrías escribir "Te he visto jugar a ser Dios". Y luego, como descripción de la tarjeta,

podrías decir "Siempre me he preguntado si los científicos creían que estás detrás de Justin podría usar el Borde cada vez que estuvieran haciendo algo de ciencia. Dicho esto, puedes usar totalmente Borde para establecer que las cosas son verdaderas. Por ejemplo, "Te he visto disparar indiscriminadamente a multitudes solo para matar a uno de Ellos con esa pistola que escondes". Ahora has establecido que tienen una pistola que nadie conoce. Excepto por ti, por supuesto.

Karen: Mi trabajo es escribir el Borde para ELLOS. ¿Estoy restringido a solo explicar un poder que he visto usar, o puedo definir completamente quiénes son? Tengo una idea divertida.

Dave: De nuevo, no hay restricciones reales. Siempre y cuando no defina una debilidad para ellos, puede usar el Borde para definir tanto o tan poco como desees. Si tienes una buena idea, no dudes en escribirla. "Los he visto... teletransportarse" es tan válido como un Borde como "Los he visto... Son científicos del gobierno y nosotros somos Sus sujetos de prueba".

Karen: Si mi personaje sabe todo esto sobre ELLOS, ¿qué es lo que le impide compartirlo con los sobrevivientes tan pronto como comencemos?

Dave: ¡Nada! Siéntete libre, si confías en el resto del grupo. Con toda seriedad, aunque esa información es tuya para compartir. Solo recuerda que no estamos en esto para ganar tanto como para contar una historia realmente interesante. Si tiene sentido en la historia que el oficial Piper les informe hazlo. Alternativamente, siempre puedes esperar un momento más dramático en la narrativa de la aventura. Tú decides.

Karen: Interesante. Entonces, ¿qué tan familiarizado estás con el folklore eslavo?

Paso 6: Organizar las tarjetas.

En este punto, debe tener un Borde oculto, un Concepto, un Momento y dos Rasgos escritos en tarjetas de índice frente a usted. El GM debe tener un solo Borde. A lo largo del juego, trabajarás lentamente a través de estas tarjetas una por una, cada una de ellas quemándose a su tiempo.

El siguiente paso es organizar estas cartas en pilas. **Ponga la tarjeta Concepto a un lado, ya que es solo para su referencia, y apile el resto de sus tarjetas en el orden que desee. Dentro del grupo, todos los Bordos deben estar en la parte inferior, y lo ideal es que no haya más de un Momento en la parte superior. Durante el juego, solo la carta superior de cada pila está activa.** No puedes quemar un Rasgo hasta que esté activo, incluso si se relaciona con la escena en cuestión (aunque puedes incorporar los Rasgos en tu juego de rol del personaje). Del mismo modo, es posible que no vivas tu momento hasta que esté activo (aunque puedes comenzar a dirigir la narrativa hacia él). **Los Bordos siempre se colocan boca abajo en la parte inferior de la pila de cada jugador. Los Bordos solo se pueden abrazar**

~~después de que todo se haya consumido, cuando veamos lo que realmente eres capaz de hacer.~~ Si bien puede insinuar a su Borde a través del juego de rol, debe evitar sucumbir a su Borde por completo antes de que se active. Después de eso, volverte loco.

Una vez que se acumulan las pilas, se bloquean y no se pueden cambiar.

Paso 7: Equipo en inventario.

Tu personaje tiene todo lo que tienes en tus bolsillos. El equipo más allá de esto solo se puede adquirir mediante el establecimiento de verdades o conflictos para localizar suministros.

Enciende la vela final ahora, y apaga las luces.

La aventura.

Comienza.

SQVÍBLAS.

Lea sobre los sobrevivientes, pero pise suavemente.

Como comienza.

Una vez que las luces se apagan, comienza la primera escena del juego. Cada juego de Ten Candles se desarrolla a través de un módulo que se introduce durante la creación del personaje, pero el GM lo puede volver a leer y ampliar

como una introducción en este momento.

Una vez que se ha establecido la escena y antes de sumergirse por completo en la narrativa, los sobrevivientes tienen una última tarea ante ellos: grabar un mensaje de despedida para el mundo que inevitablemente dejarán atrás. Para esta grabación, pase la grabadora de voz digital alrededor de la mesa permitiendo que cada jugador deje un mensaje final como su personaje. (O preferiblemente que lo haga en privado).

Para la grabación, tu personaje puede dejar cualquier mensaje breve que desee. Pueden llamar a los miembros de la familia, presagiar sus Momentos, solicitar ayuda a cualquiera que pueda estar escuchando o simplemente despedirse. Cualquiera que sea el mensaje, asegúrese de que esté grabado y entregue la grabadora al GM cuando todos hayan contribuido.

Una vez que se completa la grabación, comienza la primera escena. El juego continúa hacia adelante, interrumpido por conflictos según sea necesario, hasta que se oscurece la primera vela. Esto pasará a la segunda escena, y así sucesivamente hasta la conclusión del juego.



Dave: bien, se apagan las luces, y empezamos. El gimnasio de la escuela secundaria donde se han mantenido a ustedes mismos ha comenzado a enfriarse. Hay un escalofrío en el viento, el tipo de escalofrío que se adentra en lo profundo, que se establece para quedarse un rato. El viento azota a través de los oscuros pasillos de la escuela, a medida que se interna en el edificio silencioso y en penumbras.

Casi parece un aullido etéreo. Vientos de invierno, a pesar de que es mediados de junio. Tal vez el sol se apagó después de todo... En cualquier caso, el generador se está muriendo y ustedes tienen que moverse.

Pero antes de hacerlo, decides dejar atrás una grabación. Una última marca en el mundo. Por si acaso alguien viene a buscarte. O en caso de que no salgas de esto.

Dave enciende la grabadora de voz y comienza a pasarla.

Tobin: "Este es el soldado Singer, Luke Singer. Soy médico del Ejército de los Estados Unidos y estoy acompañando a un pequeño grupo de sobrevivientes. Nos dirigimos al lago Erie. Los suministros y la moral son bajos. Hay una base militar cerca de allí, Camp Perry. Ahí es donde nos dirigimos. Si estás escuchando esto, debes saber que esta ciudad está abandonada. Fuimos los últimos en salir. Sigue moviéndote."

Justin: "mi nombre es Ward. No hay mucho que decir. Estaba pasando cuando todo se vino abajo. Se está poniendo frío. Nunca me ha gustado el frío. Volar hacia el sur, eso es lo que me dicen mis huesos. Pero nos dirigimos al norte ahora. Tengo un mal presentimiento".

Karen: "Oficial Piper, sargento del departamento de policía local. Realmente no... Sé qué decir. No, ¿sabes qué? Ok. Estamos aquí. Estamos aquí, y estamos vivos. No sé que son estas cosas, pero muchas personas buenas están muertas ahora por causa de ELLOS. Eso termina ahora. Vamos a contraatacar. Y vamos a ganar".

Karen le pasa la grabadora a Dave, que la apaga.

Dave: perfecto Ahora, vamos a empezar.

Tobin: "Ward, Piper, lo primero es lo primero, recojamos algunos suministros".

Lo que se opone.

Mientras juegas un juego de Ten Candles, tus personajes enfrentarán desafíos que requieren habilidad, inteligencia, una mano firme, un toque de inspiración o solo un poco de suerte. Pueden derribar puertas, redondear esquinas peligrosas o hacer brillar una luz en la oscuridad, nunca del todo seguro de lo que pueden encontrar en ella. **En cualquier situación en la que un personaje intente superar algo que sea complejo, arriesgado o que simplemente tenga un resultado desconocido, el DJ puede optar por una tirada de conflicto.**

Solo puede lanzar los dados un jugador (el "jugador activo") para cualquier conflicto dado, por lo general, quien sugiere el curso de acción que provoca el conflicto, o el personaje de quien realiza la acción (el que abre la puerta, maneja el auto, aprieta el gatillo, etc.). Diferentes personajes, como buscar suministros, recordar instrucciones detalladas o luchar contra ellos, pueden intentarse varias veces por diferentes personajes para obtener una variedad de resultados.

Cada intento requiere su propia tirada de conflicto. Para resolver conflictos, el jugador activo tirará el grupo de dados comunales compartidos por todos los jugadores. Este grupo comienza el juego en diez dados de seis caras, y fluctuará en tamaño a medida que avance el juego, reduciéndose gradualmente de tamaño de escena a escena.

Cuando necesites superar un conflicto, tira el grupo común de dados. Si alguno de los dados cae en 6, el conflicto tiene éxito. Si ninguno de los dados cae en 6, el conflicto ha fallado.

En el caso de una tirada exitosa, los jugadores pierden inmediatamente todos los dados que cayeron en 1 del grupo de dados comunales (excepto los dados de esperanza, estos solo pueden ser perdidos por una tirada de Borde fallida).

Estos dados se reservan para el resto de la escena. En el caso de una tirada fallida, una vela se oscurece y el conjunto de dados comunales se rellena, pero solo hasta el número de velas ahora encendidas para la nueva escena. Los dados restantes se transfieren al grupo de dados del GM.

Cada vez que un jugador hace una tirada de conflicto, el DJ también tira los dados en su grupo de dados, si tienen alguno. Este grupo comienza con cero dados de seis caras y fluctuará en tamaño a medida que avanza el juego, aumentando gradualmente de tamaño de una escena a otra.

~~El DJ no rueda para tener éxito o fallar en los conflictos. Solo el jugador puede tener éxito o fallar y solo los jugadores ruedan para superar conflictos. En su lugar, el DJ lanza para intentar ganar derechos de narración sobre el resultado del conflicto.~~

Quien haya conseguido una mayoría de “6s” en la tirada gana los derechos de narración y por lo tanto consigue narrar cómo se ve el éxito o el fracaso.

DERECHOS DE NARRACIÓN: cuando ganas derechos de narración, significa que tienes el poder en tus manos para describir lo que sucede como resultado del conflicto. Por ejemplo, ganar derechos de narración al patear una puerta le permitiría narrar lo que encuentra en el otro lado. Si estuvieras apuñalando a uno de ellos con una estaca de madera, dirías lo que sucedió como resultado. **Mantenga la narración simple, razonable e interesante. Tenga en cuenta que nadie está jugando para "ganar". Estás jugando para contar una buena historia.**

Al determinar el ganador de los derechos de narración, los empates Siempre son en favor del GM, y el GM siempre narra en el caso de un conflicto fallido.

Apoderarse de los derechos de narración: si un conflicto es exitoso, pero el DJ saca un número igual o más de 6 y, por lo tanto, gana derechos de narración, el jugador activo puede elegir apoderarse de la narración. Para hacer esto, deben oscurecer una vela. Esto no hace que el conflicto falle. En su lugar, gana derechos de narración para el jugador y luego pueden narrar el resultado del conflicto exitoso. Sin embargo, esto termina la escena como lo hacen las velas oscuras.

Dados de esperanza: si has vivido un Momento con éxito, ganas un dado de esperanza que se puede tirar como parte del grupo de dados comunales cada vez que estés rodando para superar un conflicto. A diferencia de los dados normales que solo tienen éxito en un 6, los dados de esperanza tienen éxito en un 5 o 6. Incluso si un dado de esperanza cae en 1, no se pierde. Los dados de esperanza solo pueden perderse como resultado de una repetición de errores de Borde.

Como nota, aunque los dados de esperanza tienen éxito en un 5 o un 6, solo los chequeos de 6 cuentan para ganar derechos de narración, al igual que los dados normales.

Conflictos peligrosos: el DJ puede etiquetar cualquier conflicto como un "conflicto grave" si la falla resultaría en consecuencias letales o ruinosas para los personajes involucrados. Por ejemplo, saltar fuera del camino de un ataque o zambullirse desde un automóvil en movimiento antes de que caiga de un acantilado podría considerarse un conflicto grave. Si la tirada de conflictos no tiene éxito, como ocurre con todos los conflictos, una vela se oscurece y el DJ narra el resultado (probablemente grave).

Etiquetar un conflicto como "grave" indica que las apuestas son mucho más altas y que una tirada fallida puede resultar en que los personajes se lesionen gravemente, el grupo se separa, el pérdida de equipo vital, o cualquier número de otras consecuencias graves.

Además, cualquier jugador (no solo el jugador activo) puede, si lo considera temáticamente apropiado, elegir que su personaje muera como resultado de un grave conflicto fallido. En este caso, la vela aún está oscura, pero el jugador que hizo este sacrificio gana los derechos de narración sobre el conflicto fallido y la muerte de su personaje. **Una muerte voluntaria de esta manera es el único momento en que un jugador puede narrar los resultados de un conflicto fallido.**



Martirio: Si un personaje se sacrifica a sí mismo como parte de un terrible conflicto fallido de tal manera que muera heroicamente en asistencia a sus compañeros sobrevivientes, o por un bien mayor, pueden dar su dado de esperanza antes de morir (si han ganado uno) a otro sobreviviente que está especialmente inspirado por el acto desinteresado. A partir de este momento el jugador puede tirar ese dado de esperanza como si fuera suyo, además de cualquier otro dado de esperanza que ya esté lanzando.

Después de que se haya realizado una tirada de conflicto, pero antes de que el resultado sea narrado, hay algunas herramientas que los jugadores pueden usar para volver a tirar los dados o alterar el resultado.

Quemar un Rasgo: si el jugador que tiró para el conflicto tiene un Rasgo activo y sacó al menos un 1, puede quemar el Rasgo para volver a tirar todos los dados que cayeron en 1. Cuando se quema, se debe trabajar dicho Rasgo en la narración del conflicto y el resultado del juego de rol, para bien o para mal. Un jugador no puede usar sus dos Rasgos en la misma escena.

Abrazar el Borde: Si el jugador que lanzó para el conflicto tiene un Borde activo y ha rodado de manera tal que fallará el conflicto o perdiera los derechos de narración, puede abrazar su Borde para poder volver a lanzar todo su grupo de dados.

Si la repetición se realiza correctamente, el juego continúa. **Si falla la repetición, se quema el Borde, se pierden sus dados de esperanza y se oscurece una vela** y el juego pasa a la siguiente escena. Cuando se abraza el Borde, este debe incluirse en la narración del conflicto y el resultado del juego de rol. Mientras tus relanzamiento de dados no fallen, puedes continuar abrazando tu Borde para próximos conflictos y usarlo cuantas veces quieras por escena.



Dave: Ok, el gimnasio de la escuela secundaria está muy por detrás de ti. El autobús escolar que has encontrado no funciona tan bien como te gustaría, y o bien el indicador de gas está roto o está vacío. Afortunadamente, en su camino hacia la estación de policía, puede ver un taller de reparación de automóviles abandonado con algunos viejos tanques de gasolina en el frente.

Karen: Voy a subir al autobús. Tal vez también podamos conseguir algunos suministros aquí.

Justin: "¿Por qué nos estamos deteniendo Piper? Pensé que íbamos a cargar gas en la estación".

Karen: "Podríamos no llegar allí sin un poco más de combustible.

Además, podría haber algunos suministros aquí también. De cualquier manera, algunos necesitan un golpe de estado del capó. Esto parece que va a descomponerse en cualquier momento".

Dave: Tiras del autobús y subes a una de las bombas de gas. Las bombas son tan viejas que está bastante seguro de que puede extraer un poco de gas, incluso sin electricidad.

Tobin: Singer es el primero en salir del autobús. Él tiene su arma levantada, por si surgen problemas. "Voy a revisar dentro en busca de cualquier suministro, ustedes dos llenen de combustible el vehículo". Me dirijo adentro.

Dave: El lugar está definitivamente abandonado. Parece que algunos saqueadores ya han pasado por aquí. Hay algunos grafitis en la pared que dicen "quédate en la luz" con mayúsculas. Hay una mancha considerable en el suelo. Podría ser pintura seca. Podría ser sangre seca. De cualquier manera, nadie ha estado aquí por un tiempo.

Tobin: está bien, estoy buscando provisiones. Luke comienza a rasgar cajas abiertas, cofres de herramientas, buscando cualquier cosa que pueda ser útil.

Dave: Muy bien, hazme una tirada de conflicto.

El grupo aún se encuentra en la primera escena, pero han reservado tres dados debido a que salieron "1s". Tobin recoge los siete dados restantes y los tira. Él saca tres 1's, dos 6's y un par de 2's.

Dave: Desde que sacaste al menos un 6, el conflicto es exitoso, por lo que vas a encontrar algunos suministros. Sin embargo, ya que sacaste tres 3, perderás esos tres dados del grupo de dados comunes y los dejaremos de lado para el resto de la escena.

Justin: Ufff, eso nos dejará con cuatro dados, arreglar el autobús de repente parece improbable.

Tobin: Tengo un rasgo activo, tengo mi rasgo alcohólico justo en la parte superior de mi pila, así que eso significa que puedo usarlo, ¿no? Aunque no estoy seguro de cómo ser alcohólico me ayudará a encontrar suministros...

Dave: ¡Sí! Ya que tu Rasgo está en la parte superior de tu pila, está activo y puedes usarlo. Ten en cuenta que el rasgo en sí no tiene por qué ayudarle a superar el conflicto, solo tenemos que incluirlo en la narración.

Tobin: Y ganaré los derechos de narración, ¿correcto?

Dave: Absolutamente. Todavía no tengo ningún dado en mi grupo de dados ya que es la primera escena. Si los tuviera, habría necesitado tirar al menos dos 6 para empatar contigo y ganar derechos de narración. Pero como no tengo ningún dado, podrás narrar todo por el momento, a menos que falles en un conflicto, por supuesto.

Tobin: Entonces, aunque tuve éxito en el conflicto, creo que quiero quemar mi Rasgo.

Tobin quema su Rasgo alcohólico, activando su siguiente carta, que es su Rasgo de cuidado. Desde que quemó un Rasgo, vuelve a tirar los tres dados que cayeron en 1. El chequeo da como resultado un 1, un 3 y un 5.

Tobin: Oh hombre. Todavía tengo un 1. ¿Puedo usar mi Rasgo de Cuidados para volver a enrollar eso? Tengo cuidado activo ahora.

Dave: No, solo puedes usar un Rasgo en cada escena, así que tendrás que esperar a que se oscurezca una vela antes de poder usarla. Así que solo perderás el 1 del grupo de dados comunales. Sin embargo, aún tuviste éxito en el conflicto, y como tiraste más 6 que yo, no fue una hazaña difícil, ya que no tiré ningún dado, ganaste los derechos de narración. Entonces, estás buscando suministros, ¿qué encuentras? Y recuerda, debes trabajar el Rasgo Alcohólico de alguna manera.

Tobin: está bien. Entonces, Luke entra solo. Este lugar ha sido visitado por otros sobrevivientes que tuvieron la misma idea, pero él

está convencido de que podrían haber dejado algo atrás. "Saca una caja de cerillas desgastada del mostrador principal. Dice "Save a Auto" en él, igual que el letrero de afuera. Quedan media docena de fósforos. Muy pronto se está moviendo a la habitación de atrás, está oscuro allí. La puerta se recorta gracias a los faros del bus que se cuelan dentro de la estancia.

Así que enciende uno de los fósforos y mira sobre un estante de arriba a abajo antes de que se apague, casi quemándose los dedos. Lo hace un par de veces más, estas pequeñas ráfagas de luz parpadeante. Si se tratara de una película, cada vez que encienda una, estarás casi esperando ver una cara en la oscuridad detrás de él, pero está solo allí. La luz del último fosforo cae sobre una caja oscura, como una caja de aparejos para peces. La abre de golpe y sus ojos se iluminan mientras saca una linterna pesada, del tipo con el que podrías golpear a alguien si fuera necesario. Enciende la linterna y ve que el resto de esta caja es básicamente un kit de elementos esenciales para el camino. Hay algunas bengalas, una de esas mantas térmicas envueltas en papel de aluminio, una mala excusa para un botiquín de primeros auxilios con una caja de emplastos, un desinfectante de manos y un rollo o dos de gasa, y un mapa. Lo que realmente llama su atención está detrás de la caja de aparejos. Una botella de whisky medio vacía. Tiene algo de polvo y está mal escondido detrás de unos tapacubos oxidados. Su boca se llena de baba casi al instante, pero por ahora sabe que no tiene tiempo para tomar una copa. Arroja la botella en la caja de aparejos donde estaba la linterna, la cierra de golpe y vuelve a reunirse con los demás.

Dave: Mientras tanto, afuera...

Justin: "Piper, ¿por qué no trabajas sobre esa bomba de gas? Voy a echar un vistazo bajo el capó. Sé una o dos cosas sobre los coches. ¿Suenan bien?"

Karen: "Suenan como un plan tan bueno como cualquiera". La oficial Piper se pone a trabajar extrayendo un poco de gasolina en el autobús.

Dave: Suenan como un conflicto. Vamos a tirar algunos dados.

Karen tira los seis dados restantes. Ella tira cuatro 1, uno 6 y uno 4.

Karen: Bueno, tengo éxito, pero estamos perdiendo cuatro dados. Hmm ... bueno, tengo un rasgo que funcionaría bien: arrepentido. Tal vez Piper quemó algo con gasolina después de que atacaron. ¿Puedo usar mi Rasgo para volver a enrollar mi 1?

Karen examina su pila. La ficha superior corresponde a Su momento. "Encontraré esperanza cuando recupere las armas en la estación de policía" es la primera carta de su pila, por lo que el rasgo arrepentido no está activo. No se puede utilizar en este momento.

Dave: Lo siento, ya que tu Rasgo no está activo, todavía no puedes usarlo. Los 1 simplemente se pierden. Entonces, perderás cuatro dados, pero ganas el conflicto y ganas los derechos de narración.

Karen: Solo estoy bombeando gas. ¿Cómo puedo realmente narrar eso?

Dave: Bueno, dado que el conflicto fue sifonear el gas, y has éxito, entonces puede obtener algo de gas. Eso es cierto. Sin embargo, puedes determinar cómo será ese éxito. ¿Va bien? ¿Introduce un nuevo problema? Puede describir cómo obtiene el gas, o realmente cualquier otra cosa que desee. Tú decides.

Karen: Está bien, creo que lo entiendo. Entonces, el oficial Piper saca la bomba de la máquina y quita la boquilla para que sea solo un tubo largo. No hay electricidad, pero las bombas son tan antiguas que el gas puede ser extraído a la manera antigua.

Entonces ella va a trabajar y pronto el gas comienza a fluir. Pero no por mucho. Ella recibe tan pronto como los gases en el autobús antes de que el depósito quede vacío. El depósito de gasolina debe estar completamente seco. Ella saca la manguera y el exceso de gas se derrama sobre la parte delantera de sus pantalones y sus zapatos. "Perfecto" ella murmura para sí misma antes de tirar la manguera a un lado.

Justin: "Oye, ahorra un poco de gasolina para los cócteles molotov", Ward echa un vistazo al autobús. Eso debería ser suficiente gas para al menos llevarnos a la estación de policía, asumiendo que este autobús no se descomponga antes.

Dave: Ok lanza los dados.

Justin tira los dos dados restantes. Él tira dos 1's.

Justin: Voy a quemar mi rasgo constante. Está activo en la parte superior de mi pila. Ward tiene una mano firme mientras está trabajando en este motor, así que creo que eso encajaría. Justin quema su Rasgo Estable y vuelve a lanzar sus dos 1. Saca un 3 y un 4.

Justin: Bueno, mucho mejor.

Dave: Como no sacaste ninguno de los 6, el conflicto falla y gana los derechos de narración. Ward abre el capó del autobús y sale un banco de humo. Parece que el autobús se estaba sobrecalentado, mal. Echa un vistazo al motor y descubre la raíz del problema con bastante rapidez cuando ve un trío de enormes cortes en el lateral del motor. El humo que sale hirviendo brota de ellos, los cortes. Se ven casi como marcas de garras profundas. Mientras examinas los cortes más cerca, un aullido distante se escucha a través de los árboles. Como si respondiera al aullido, todo el vehículo gruñe y los faros parpadean. Para su sorpresa, Ward no se inmuta. Él permanece estable, a pesar del escalofrío que corre por su espina dorsal.

No crees que este autobús vaya a ninguna parte. Justin, por favor, oscurece una vela.

Justin oscurece una vela.

Esto termina la primera escena.

Lo que es Verdad.

Cuando una escena termina en Diez velas, existe la oportunidad de hacer avanzar la historia, no como en una película o libro cuando los personajes han llegado repentinamente a su destino. Las circunstancias han cambiado y las cosas nuevas se han hecho realidad. **Esto se hace a través de "establecer verdades", que es una fase especial del juego que ocurre al final de cada escena.**

Establecer verdades es una fase del juego en la que los jugadores y el DJ tienen la oportunidad de crear nuevas verdades sobre la historia. Esto le permite avanzar la narrativa y cambiarla en formas nuevas y emocionantes.

Todas las fases de establecer verdades comienzan de la misma manera, inmediatamente después de que una vela se oscurezca, lo que indica un cambio de escena.
Para empezar, el DJ afirma lo siguiente:

Estas cosas son ciertas. El mundo está oscuro.

Esta frase ritual debe ser pronunciada por el DJ al comienzo de cada fase de establecimiento de verdades.

Una vez establecido esto, los jugadores y el DJ irán diciendo verdades desde el DJ y girando alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los cuales establecerá una verdad única. **Esto continuará por un número de verdades igual al número de velas encendidas ahora. Si la vela de la escena anterior se oscureció debido a un jugador que falla un conflicto u oscurece una vela para tomar los derechos de narración, ese jugador establece la primera verdad. De lo contrario, el DJ tiene este privilegio.**

Todas las fases de establecer verdades terminan de la misma manera, y la verdad final disponible no es pronunciada por un jugador, sino por todos los jugadores colectivamente. La verdad final se dice al unísono con los jugadores que indican lo siguiente:

Y seguimos vivos.

Esta frase ritual debe ser pronunciada por todos los jugadores (cuyos personajes aún viven) al final de cada fase de establecer verdades en lugar de la verdad final.



Si estás en tu vela final, "y estamos vivos" sería la única verdad que se dice durante la fase de establecimiento de las verdades, dicha por todos los jugadores con personajes vivos inmediatamente después de la frase introductoria del DJ.

Establecer Verdades: La capacidad de decir verdades es un recurso poderoso. Cuando dices una verdad, puedes establecer cualquier cosa como un hecho irrefutable de la historia. Cada verdad solo puede pertenecer a un solo cambio en la historia, pero el cambio puede ser cualquier cosa. Quizás ha llegado al hospital que ha estado buscando, o ha encontrado un perro callejero vagando por las calles. Tal vez encontraste un arma cargada escondida en un coche de policía averiado, o has visto algo que ilumina el cielo en la distancia. Las verdades pueden ser útiles o perjudiciales para los sobrevivientes. Pueden establecer datos sobre los personajes, el entorno, el equipo o los peligros que están por venir. Las verdades pueden ser beneficiosas, estableciendo un

alijo de armas y suministros que encuentres. Podrían ser ligeros y temáticos, describiendo una lluvia de primavera en ciernes, o podrían ser oscuros y premonitorios, insinuando a un enjambre de Ellos tendidos en una emboscada justo sobre la siguiente cresta.

Al establecer verdades, recuerda que mientras eres el defensor de tu personaje, tú también eres su adversario. Establecer verdades es una forma fantástica de superar los problemas, pero también es una excelente manera de crear otras nuevas.

Una vez que algo es verdad, es verdad. Si bien puedes construir a partir de las verdades de los demás, no puedes contradecirlas.

Cómo decir una Verdad: Cada verdad debe ser sobre una sola cosa que ahora es verdad. Por ejemplo, si desea establecer que los sobrevivientes han llegado al refugio, no debe establecer también si el refugio tiene poder, si hay personas adentro o si estará seguro allí. Sin embargo, estas verdades pueden ser establecidas por otros jugadores. De esta manera, las verdades a menudo pueden volverse una bola de nieve. Por supuesto, los jugadores no son los únicos que hablan verdades. El DJ toma su turno también.



Mientras establece las verdades, más velas podrían oscurecerse por sí solas. Si una vela se apaga mientras está estableciendo verdades, la verdad que podría haber contenido se pierde y ya no se puede decir. Si, por alguna razón, hubiera sido la verdad final, todos los jugadores todavía hablan la verdad comunitaria.

Una vez que se ha establecido la verdad final, comienza la siguiente escena. En este punto, el grupo de dados de jugadores comunales se debe rellenar hasta el número de velas encendidas ahora. Todos los demás dados se entregan al DJ y forman parte de su grupo de dados durante el resto del juego.

Con respecto a las debilidades de Ellos, la oscuridad y el cielo sin sol; Sólo el DJ puede establecer verdades acerca de estos. Tales cosas no son para que ustedes decidan.

Sólo para que las teman.



Dave: Ahora que Justin ha apagado la vela, nuestra primera escena ha finalizado y comenzaremos una fase especial de juego llamada "establecer verdades". Aquí podemos hacer avanzar la historia e introducirle nuevos elementos. Como esa fue nuestra primera vela, tenemos nueve velas encendidas, así que estableceremos nueve verdades. Cada uno de nosotros establecerá una verdad única, una a la vez, comenzando con Justin ya que oscureció la Vela y moviéndose alrededor de la mesa. La verdad final siempre es "y estamos vivos", y todos ustedes lo hablarán. ¿Suenan bien? De acuerdo, comenzaré con mi introducción a la fase, y luego comenzaremos...

Estas cosas son ciertas. El mundo está oscuro.

Justin: Ward encontró algo debajo del capó del autobús, algo duro, como un trozo de una garra astillada. Todavía no ha tenido una buena oportunidad de mirarlo, pero se lo guardó en silencio.

Karen: Hemos llegado a la estación de policía a salvo.

Tobin: Hay luces en el interior.

Dave: Todo parece estar iluminado por un generador, pero no es mucho para este mundo, como el de la escuela.

Justin: Hay algo de movimiento dentro, pero no podemos distinguir quién o qué hay en la estación.

Karen: No lo sabemos todavía, pero hay dos oficiales allí.

Tobin: están mal heridos.

Dave: Lo que sea que los haya herido todavía está dentro.

Justin, Karen y Tobin: Y estamos vivos.

AQUÍ HAY

OSCURIDAD.

Ocultalo a los sobrevivientes, este es el dominio de ELLOS.

Como acaba el mundo.

Esta sección del libro de reglas está escrita para aquellos que estén interesados en ejecutar su propia sesión de Ten Candles como DJ. Proporcionará información sobre cómo se puede ejecutar un juego de Ten Candles y algunos consejos útiles sobre las escenas de ritmo, los conflictos de encuadre, el avance del juego, el escenario para una sesión y la conclusión trágica del juego. Si no planea ejecutar un juego de Diez velas, siéntase libre de saltarse esta sección del libro de reglas por completo, ya que los consejos y técnicas que contiene pueden disminuir las sorpresas que le esperan.

Como DJ, es su trabajo actuar como mediador, guía, árbitro y narrador de historias. Describirás el mundo por el que viajan los personajes: el mobiliario de las habitaciones, el color de los edificios, el viento frío de la noche infinita sin sol y los aullidos lejanos que lo atraviesan. Depende de ti llenar el mundo con oscuridad y peligros, desafíos y conflictos, trampas y monstruos.

Serás los suministros ocultos debajo de las tablas del piso, el puente roto hacia la seguridad, el punto de encuentro, las rutas de escape, los árboles retorcidos y los patios de juego abandonados, la voz de cada NPC (personaje no jugador), y lo más importante de todo, tú Serás ELLOS.

Serás Sus trampas y trucos, garras y cuchillas, gemidos hambrientos y hordas implacables.

Susurrarás Sus palabras contaminadas y perseguirás las sombras con Su aliento.

Serás las ilusiones que crean, el hambre que albergan y la muerte que inevitablemente traen.

Configuración del escenario: antes de la sesión, depende de usted preparar el área de juego. Juega en un lugar tranquilo donde no te interrumpen, idealmente donde las luces se pueden apagar y las ventanas se pueden cerrar y con cortinas. Cuando se apaga la última de las velas, el sitio elegido debe estar completamente a oscuras. Cuanto más oscuro mejor. Lo mejor es jugar en una mesa, ya que cada jugador debe estar al alcance de las velas, los dados y el tazón ignífugo.

Preparación cero: no planees nada. Repetiré eso. No planees nada. Aunque tendrá que elegir o diseñar un módulo para su sesión, Ten Candles es un juego cooperativo de narración de historias. La mayoría de las veces, tus jugadores crearán el mundo, no tú. De hecho, una de las mejores cosas de correr un juego de Ten Candles es que los jugadores tomarán la mayoría de las decisiones difíciles sobre el mundo y los secretos que guarda para ti. Cada vez que tiran los dados y superan los conflictos, también narran la siguiente parte de la historia. Si estás demasiado encerrado en lo que has planeado, entonces las verdades que establecen y la narración que presentan inevitablemente arrojarán tu historia cuidadosamente construida fuera de sus rieles. En lugar de preocuparse por las respuestas, es su trabajo como DJ de Diez Velas hacer preguntas. Los jugadores los responderán y las respuestas que proporcionen impulsarán la historia.

Si bien nunca está de más pensar en anticipar algunas trampas que podrían establecer o un encuentro interesante con otros sobrevivientes, prepárese para descartar las ideas a medida que los jugadores crean sus propias historias y diversiones.

Todos mueren: aunque no es necesario que tus jugadores lean el libro de reglas de Diez velas antes de tu sesión de juego, hay una cosa que deben saber:

Todos mueren al final.

Para que la narrativa sea aceptada y para que los jugadores puedan caminar por la línea del defensor y del adversario para sus personajes, necesitan entender esto. No pretende ser una sorpresa. Entonces, di esto temprano, y recuérdales a menudo:

Tus personajes morirán. La historia que vamos a contar hoy no es de supervivencia, sino de esperanza y de pérdida. Esta es una historia sobre lo que sucede en la oscuridad. Y sobre las últimas horas en la vida de un grupo de sobrevivientes que luchan contra las sombras para acabar perdiéndose en su interior.

Perdidos, e inevitablemente siendo consumidos por él. Si bien su esfuerzo puede estar condenado al fracaso, es nuestro deber hacer que esta historia de su lucha sea lo más significativa posible.

Ejecutar el juego: durante la creación del personaje, guíe a los jugadores a través del proceso respondiendo preguntas y proporcionando explicaciones de las reglas cuando sea necesario. Coordine la grabación final y asegúrese de que la grabación se mantenga en un lugar seguro y accesible para la sesión.

Una vez que el juego ha comenzado, además de actuar como narrador, también es tu trabajo llamar a los conflictos. Esto no significa solo llamar a un conflicto cuando un jugador se ofrece voluntariamente a una acción que podría desencadenar un problema, sino que también crea situaciones que les presentarán desafíos que superar.

Los conflictos mueven la historia hacia adelante. Drenan los dados del grupo de jugadores comunales, queman cartas y terminan las escenas. Los conflictos les dan a los jugadores la oportunidad de usar sus Rasgos o traerlos al centro de atención para sus Momentos, y eventualmente a las sombras mientras abrazan a sus Bordes.

Discutiremos más sobre los conflictos más adelante.

Como comenzó todo.

Hace diez días algo, o alguien, borró el cielo. Ahora no se pueden ver estrellas, se perdió toda comunicación con los satélites y el sol ya no ilumina el cielo.

Cinco días después de que ocurriera esta anomalía, llegaron. Nadie sabe exactamente quiénes o qué son, pero hay dos cosas muy importantes que están claras.

Temen a la luz.

Vienen por ti.

Tras su aparición, la aterrada humanidad iluminó el mundo y causó apagones masivos a gran escala. Ahora los que se quedan se

african a los generadores y linternas no confiables. Pequeños parches de sobrevivientes se agrupan comunicándose por radios, escuchando con esperanza noticias sobre puntos de encuentro militar o rumores de algún oasis iluminado para llegar a ellos. Pero incluso con un destino por alcanzar y con la esperanza de guiarlos allí, el mundo se ha vuelto muy peligroso, caótico y terriblemente oscuro, y hay muchas millas por recorrer antes de poder llegar.

Seguimiento de los Secretos: en cuanto a lo que oscureció el cielo, o quiénes son, depende de usted y su grupo decidir. Las respuestas cambiarán con cada sesión que juegues. Algunos grupos pueden intentar resolver estos misterios, y algunos módulos pueden incluso alentarlos a descubrirlos, mientras que otras sesiones ni siquiera se acercan a estas anomalías ya que los personajes simplemente intentan sobrevivir.

Cada grupo y cada sesión serán diferentes.

Cuando debes mirar.

Tu papel como DJ evolucionará a lo largo de tu sesión de juego. Mientras que tomará un papel mucho más activo en escenas posteriores; A lo largo de las primeras escenas encontrarás que tu papel es más reaccionario.

Basado en el módulo y los Momentos de los personajes, tu grupo ya debería tener una buena idea acerca de a dónde quieren ir y ellos serán los que impulsarán la acción inicialmente.

Tu trabajo es apoyar sus intenciones, hacer preguntas, describir el mundo y llamar a los conflictos cuando sean necesarios. Mientras “ejecuta” la sesión del juego, en las primeras escenas, el rol que desempeñará es más como un narrador y árbitro.

No te sientas anclado para empujar a los personajes en conflicto o avanzar la narrativa. Si los personajes están conversando o planeando su próximo movimiento, no se sienta presionado a interrumpirlos con oposición.

Las velas se mantendrán como un recordatorio constante para sus jugadores de que el tiempo es un recurso precioso, y avanzarán la historia cuando estén listos.

Obviamente, debe tomar las riendas cuando ofrezca descripciones de escenas o establecer notas, y debes hablar cuando se necesite llamar a un conflicto, pero la mejor manera de avanzar es simplemente dejar que tus jugadores jueguen.

Dicho esto, tienes un trabajo muy importante en el que debes comenzar a trabajar en el segundo en que se enciende la última vela:

CREAR TERROR.

Ten Candles genera artificialmente una gran ansiedad a través de varios componentes del diseño del juego: jugar en un área oscura, el límite de tiempo la fragilidad de una llama de vela, la lenta

pérdida del control narrativo, el final inminente, y así sucesivamente.

Pero depende de usted ensuciar el paisaje con aullidos distantes, ruidos extraños, sombras inesperadas y vistas inquietantes. Si bien es posible que no esté avanzando en la trama a través de giros, contragiros y escenas de acción, depende de usted mantener a los jugadores al borde de sus asientos. Describe casas de pisos chirriantes en las que se alcanza a ver una sola vela parpadeante en la ventana del piso superior.

Dales largos caminos de tierra que bajen de las montañas mientras se mueven despacio bajo un techo de hojas secas hecho con las ramas de los árboles.

Haga que un amigo pnj del grupo se quede atrás en una esquina, para que nunca lo vuelvan a ver.

Dales cosas para planificar, hablar, investigar y huir. Luego, cuando ejecutan esos planes, o se embarcan en esas investigaciones, pídeles conflictos.

Finalmente, no sientas ninguna presión por hacer que ELLOS aparezcan demasiado rápido. Diez velas a menudo funcionan mejor fomentando el miedo a lo invisible. Todos saben que están ahí afuera, observando y esperando, pero en las primeras escenas la oscuridad es el verdadero enemigo.

Las luces parpadeantes, los generadores de bajo funcionamiento y las baterías de linterna no confiables impulsan a los jugadores a buscar métodos de iluminación más confiables.

Que piensen que la luz los salvará.

Ellos vendrán a tiempo.

No tienen ninguna prisa.

Como debes actuar.

Los conflictos son el motor que mueve una sesión de Diez Velas hacia adelante. Los jugadores crearán muchos conflictos por

sí mismos cuando busquen suministros, los ataquen, atiendan a un compañero herido, corran por sus vidas y así sucesivamente.

Sin embargo, también depende de usted crear conflictos. Cada vez que los jugadores se enfrentan a algo con un resultado desconocido, desde buscar en la tienda de comestibles hasta el último trozo de comida hasta simplemente escuchar en una puerta para ver si hay algo al otro lado, esto puede crear un conflicto.

Es tu trabajo crear escenarios y situaciones que tengan estos resultados desconocidos que luego alentarán a los jugadores a impulsar la acción hacia territorios desconocidos y tirar los dados

para hacerlo.

¿Qué hay detrás de la puerta cerrada? ¿Qué hay dentro de la caja fuerte oxidada? ¿Qué hay en el abismo?

Ser un DJ de Diez Velas se trata de hacer preguntas y, de manera significativa, no siempre tienes que tener las respuestas.

En las primeras escenas, si los jugadores fallan en un conflicto, las escenas cambian y las apuestas aumentan. Si el conflicto tiene éxito, casi siempre obtendrán derechos de narración y responderán las preguntas por usted.

Tus jugadores construirán las habitaciones detrás de las puertas cerradas, llenarán las cajas de seguridad y cajas fuertes con pistas y equipos, imaginarán cosas misteriosas para ver en el abismo y crearán el mundo en tu nombre. Cuando los jugadores ganan los derechos de narración, les da la oportunidad de compartir la narración y darte pistas sobre lo que quieren encontrar y las situaciones que quieren encontrar.

Este es tu mayor recurso.



Dave: Estás parado en las puertas de la estación de policía. Se pueden ver algunas luces encendidas en el interior, claramente un generador debe estar funcionando, pero cada pocos minutos o algo así, las luces parpadean ferozmente. Ocasionalmente se vislumbran movimientos a través de algunas de las ventanas laterales. Algo está ahí dentro, pero no puedes apreciar qué.

Karen: Piper se siente visiblemente emocionada al pensar que algunos de sus compañeros oficiales pueden haber sobrevivido. Ella va a tratar de ver si puede ver lo que se está moviendo dentro.

Dave: está bien, dame lanza los dados.

Karen tiene éxito y gana derechos de narración.

Dave: Muy bien, ¿qué ves?

Karen: Espera, pero no sé qué hay dentro. ¿Cómo puedo narrar?

Dave: Desde que ganaste los derechos de narración, depende completamente de ti. Tampoco sé qué hay dentro; esa es tu llamada

Karen: ¡Oh! Está bien, lo entiendo. Entonces, Piper mira por la ventana y trata de tener una mejor idea de lo que está pasando dentro. El movimiento parece haber venido de uno de sus compañeros oficiales. Se ve bastante golpeado. Ha sacado su arma y la apunta hacia la puerta oscura que da a un pasillo por el que “algo” está viniendo.

Hey, Dave, sé que no ayuda a nuestros personajes, pero tengo una idea un tanto espantosa de cómo termina esto. ¿Puedo narrar eso como parte de mis derechos de narración?

Dave: ¡Absolutamente! No soy el único que puede lanzarte todo lo que te da miedo, todos contamos esta historia juntos. Ve a por ello.

Karen: Muy bien, entonces los ojos de Piper se iluminan al ver a su compañero oficial. Ella toca silenciosamente la ventana para intentar hacerle una señal pero él no oye, sus ojos están fijos en la puerta a la que está apuntando con el revólver.

Piper está a punto de golpear por segunda vez cuando “eso” llega a la puerta. Las luces en el pasillo parpadean y ella ve algo oscuro, que corta la luz como si fuera una cuchilla, apareciendo desde una esquina.

El arma del oficial se dispara, hay un chorrillo de sangre y un gorgoteo de dolor, y luego el tipo es “tragado por la oscuridad”.

Piper reprime un grito y retrocede unos pasos temblorosos desde la ventana. Se vuelve hacia el grupo y habla en voz baja, pero frenéticamente. “¡Puede que haya más vivos allí, tenemos que ir a ayudarlos!” Ella comienza a empujar hacia la puerta.

Tobin: “Piper, necesito que disminuyas la velocidad. No podemos ayudar a nadie si nos metemos ciegamente dentro. Déjame tomar la iniciativa en esto”.

Karen: Piper no discute. Ella está toda conmovida.

Tobin: está bien, me dirijo a la puerta. ¿Es una de esas grandes puertas de cristal, puedo ver lo que hay dentro?

Dave: No, toda la puerta es de vidrio esmerilado. En la oscuridad, solo puedes distinguir las palabras POLICÍA en mayúsculas, y lo que parece ser un rocío de algo más oscuro en el interior del vidrio, goteando lentamente por la puerta.

Tobin: Estoy abriendo la puerta y entrando con cuidado en la estación, con la pistola levantada y lista.

Dave: Muy bien, hazme una tirada.

Tobin: ¿A ver si puedo abrir la puerta?

Dave: ¡No! Para ver lo que hay al otro lado.

Tobin tiene éxito y gana los derechos de narración.

Dave: está bien, ¿Qué hay en el interior de la estación de policía?

Tobin: El interior de la estación de policía parece los restos de un campo de batalla. Cuerpos ensucian el vestíbulo y manchas de sangre en las paredes...

Como DJ, es su decisión indicar cuando algo se puede hacer simplemente o, si por el contrario, se requiere un conflicto. En el ejemplo de juego anterior, al solicitar un conflicto, el DJ está permitiendo que los jugadores determinen qué se está moviendo y sucediendo dentro de la estación de policía. Sin embargo, si el DJ ya había decidido qué había algo dentro o qué se movía, podría simplemente haber narrado lo que se había visto en lugar de pedir una tirada de conflicto.



Nunca es necesario que solicite un conflicto, incluso cuando los personajes están haciendo algo que normalmente lo indicaría. Si ya tiene una idea para el resultado de una determinada acción, simplemente puede narrarla. Sin embargo, tenga en cuenta que la mejor manera de hacer avanzar el juego es dar a los jugadores la oportunidad de ganar la narración a través de conflictos, por lo que siempre sugeriría que se lancen las tiradas de conflictos, a menos que sea necesario mantener un control sobre una narración determinada y para un componente crítico de la historia.

A medida que las escenas avancen más hacia el final de la sesión del juego, el grupo de dados comunales del jugador se hará cada vez más pequeño, mientras que tu presencia en la historia se hará más y más grande.

Una vez que comience a ganar derechos de narración con más frecuencia, será su decisión comenzar a dirigir la historia hacia su final inevitable.

Significativamente, hacia el final del juego, las escenas serán mucho más cortas y establecer verdades tendrá menos impacto en la narrativa. Esto significa que es menos probable que ocurran grandes saltos hacia adelante y que las escenas se fusionen entre sí con mayor frecuencia. Esto es cuando realmente puedes comenzar a forzar el conflicto y la confrontación entre los jugadores, con encuentros y ataques por parte de ELLOS.

Momentos: manténganse atentos a medida que los momentos comienzan a activarse para sus jugadores. Permitir que pasen Momentos poderosos y significativos es una de sus herramientas más potentes para ejecutar un juego memorable de Ten Candles. Toma nota de los momentos que tus jugadores crean durante la creación del personaje y piensa en ellos como las grandes escenas que forman el marco de tu juego. Los momentos deben actuar como los pilares de su historia, donde cada personaje individualmente tiene la oportunidad de destacarse. Tan pronto como un momento se active, debe comenzar a dirigir la historia en la dirección de su finalización. Recuerda que los jugadores no pueden bajar en su pila hasta que hayan vivido su Momento. Cuando un jugador está listo para vivir su Momento, se requiere una sola tirada de conflicto para ver si la esperanza es inspirada o si la esperanza está perdida.

Dependerá de usted decidir qué se opone a ellos y qué resultado potencial llevaría a frustrar ese momento. Tenga en cuenta que, al igual que con cualquier tirada de conflicto, si el jugador tiene éxito y gana los derechos de narración, será su decisión determinar cuál será su éxito.

Anime a los jugadores a tomarse su tiempo y hacer que su narración de Momentos sea poderosa y conmovedora.



Dave: Piper escucha un aterrador chasquido de su pistola que indica que se ha quedado sin munición. La cosa, sea lo que sea, que está a no más de veinte pies de ella, parece recuperarse de sus heridas y volverse furiosa hacia Piper.

Karen: Me voy de allí.

Dave: Empiezas a correr. Conoces esta estación mejor que nadie y te encuentras agachándote en esquinas familiares y corriendo por los oscuros pasillos. Se oye ruido en un pasillo, parece más combate. Tal vez es donde están Ward y Singer, pero no te detienes. Sabes a dónde vas, y eso está primero en tu lista ahora. Doblas una última esquina y te encuentras cara a cara con una puerta alta y pesada. Dice "Armería" en letras mayúsculas.

Karen: Estoy abriendo esa puerta.

Dave: Vale, ¿cuál es el momento de Piper?

Karen: Mi momento es "Encontraré esperanza cuando recupere las armas en la estación de policía".

Dave: Para vivir tú momento necesitarás hacerme una tirada de conflicto. Si tienes éxito, ganarás la esperanza de lo que haya detrás de esa puerta. Si fracasas, perderás la esperanza y pasaremos a la siguiente escena.

Karen tiene éxito y gana derechos de narración.

Dave: De acuerdo, has ganado la esperanza. Tienes la oportunidad de narrar, y siéntete libre de hacerlo increíble. Piper está en el centro de atención.

Karen: Piper planta una bota en la puerta y está casi salta de sus bisagras.

Ella sabe exactamente lo que está buscando. La habitación está casi vacía, pero pasa por delante de media docena de pistolas en busca de algo mejor. La cosa viene detrás de ella, justo donde ella la quiere.

Rodea una esquina y se gira, enfrentando a la criatura que le aúlla.

Pero ella ya no está desarmada. “Eso” mira hacia abajo, casi confundida por el arma que ahora Piper tiene en sus manos cuando esta le apunta con la escopeta.

Por primera vez en mucho tiempo, Piper sonríe y aprieta el gatillo.

La cosa explota hacia atrás en una explosión de metralla y destrucción. Ella da un paso adelante, levantando la escopeta con calma por segunda vez.

Ruge.

Y otra vez.

Ruge.

Los disparos hacen eco a través de la estación de policía vacía y por fin la cosa cae al suelo, inmóvil.

Muerta.

Finalmente, todo se queda en silencio y Piper se apoya contra una pared cercana, cayendo contra ella. Ella respira profundamente.

Karen quema su carta de Momento y reclama un dado de esperanza.

Los que han venido.

A medida que avanza el juego, deben comenzar lenta y metódicamente a dar a conocer su presencia. Depende de usted y sus jugadores determinar qué tan rápido y violento entran en la narrativa. Siempre sugiero que aparezcan por primera vez, no a través del conflicto directo, sino a través de trampas, trucos e ilusiones.

Los árboles derribados convenientemente bloquean el camino, los puentes rotos, las rocas que caen desde los acantilados, etc. Todas estas podrían ser armas excelentes utilizadas por Ellos. ¿Han conducido los jugadores al estacionamiento de una tienda de conveniencia para buscar suministros? Tal vez la salida está llena

de fragmentos de vidrio que rompen una llanta cuando se van. O tal vez sus faros hayan sido destruidos. Hay muchas maneras en que pueden comenzar a afirmarse a sí mismos dentro de la narrativa, pero nunca es demasiado pronto para comenzar a preparar el escenario para Su inevitable golpe final.

Si bien no pueden matar a los personajes directamente hasta LA ESCENA FINAL, puede usarlos para configurar conflictos graves (consulte Conflictos graves, página 36). Si los jugadores fallan en conflictos graves, especialmente contra ELLOS, su narración de resultados debe ser brutal y punitiva. Si bien no puede causar la muerte de los personajes a través de conflictos terribles (aunque pueden optar por sacrificarse), puede lesionarlos gravemente, separar el grupo, convocar a una multitud de ELLOS o cualquier otro resultado grave.

Sin embargo, ten en cuenta que estás en el mismo equipo que los jugadores para contar una historia de manera cooperativa. Hacer que un personaje caiga inconsciente, o eliminar a un jugador del juego no es aconsejable. Una lesión grave por otro lado, hará necesario una atención médica inmediata y paralizar permanentemente al personaje puede tener profundas ramificaciones en la historia que arrojan toda la sesión bajo una nueva perspectiva.

En cuanto a sus tácticas, trucos, trampas y cómo cazan; Estos cambiarán con cada sesión de juego. Quizás son zombies o bestias, cazando en paquetes sin inteligencia, solo instinto. Tal vez sean tramposos, llevando a los sobrevivientes a trampas e ilusiones. Tal vez sean dioses, personajes tentadores con ofertas de poder mientras el suelo tiembla y las montañas se convierten en polvo a su antojo. Tal vez sean soldados envueltos en sombras que pueden cortar incluso la luz en pedazos. Quizás son simplemente la oscuridad, una marea inexorable de umbral vacío, imparable hasta que todo se consume. Cualquiera que sea la forma que tomen, los hacen fuertes, los hacen innumerables y los hacen aterradores.

Su Borde: Tenga en cuenta que tienen un Borde. Este Borde debe ser tu guía de lo que son o cómo funcionan, y debe revelarse lentamente a medida que avanza el juego. Si los personajes se encuentran con Ellos en un conflicto y usted no puede ganar los derechos de narración, puede abrazar a su Borde como lo haría un jugador, lo que le permite volver a tirar todo su grupo de dados. Este es un evento de una sola vez. Después de usar su Borde para volver a lanzar su grupo de dados, debe quemarlo independientemente de los resultados. Esto no significa que pierdan su poder o identidad, simplemente significa que ya no se puede utilizar el Borde para propósitos de re-lanzamiento.

Tenga cuidado con la forma en que utiliza Su Borde, ya que revelará su identidad a todos.



Cómo interpretar a ELLOS: si bien no hay una forma correcta o incorrecta de representarlos en tu juego, y cambiará drásticamente de una sesión a otra, un consejo para que puedas aportar ideas para ELLOS es dividirlos en tres clasificaciones:

Oscuro, Mas Oscuro y Ultra Oscuro.

Los que son Oscuros son el suministro interminable de esbirros de rango bajo.

Son débiles y prescindibles.

Estos se pueden usar en números variables en las primeras cuatro escenas con gran efecto.

Un personaje debe ser capaz de acabar con un ELLO Oscuro.

Los que son Más Oscuros son esencialmente mini-jefes.

Ellos controlan grupos de Oscuros y son formidables por sí mismos.

A veces puede haber una forma única de combatirlos.

Este tipo de enemigos pueden introducirse en pequeños grupos después de un puñado de escenas.

Un grupo de personajes debería poder acabar con un Más Oscuro.

Los que son los Ultra Oscuros son los líderes de ELLOS.

Todos los que son Oscuros y Más Oscuros caminan bajo sus estandartes.

No pueden morir.

Sólo pueden matar.

A veces pueden tener habilidades y habilidades especiales, o son particularmente resistentes a la luz.

Debería haber solo una o dos de esas criaturas, y normalmente harán su aparición en la escena final o ante final.

Estos son solo consejos para comenzar, pero todo cambiará a medida que los jugadores establezcan quiénes son a medida que avanza el juego.

Como debe terminar.

Cuando solo queda una vela, comienza La Escena Final. Hay una fase final para establecer las verdades, pero como solo una vela permanece encendida, la única verdad pronunciada es el colectivo "y estamos vivos". En este punto, un ataque completo por parte de ELLOS debería estar comenzando o en marcha. Las linternas del personaje se han apagado, o son inútiles. Los más oscuros entre ELLOS han venido. No se trata de si los personajes pueden sobrevivir. Nunca lo fue. Es simplemente una cuestión de cómo desean morir.

Para La Escena Final hay un solo cambio de reglas, pero es importante. Dar a conocer esto:

El juego continúa normalmente, excepto que al no tener éxito en una resolución de conflictos ya no resultan en una vela oscurecida.

En cambio, resultan en la muerte del personaje.

Esto es. Normalmente, los jugadores lanzarán un dado para superar los conflictos. Si algún jugador aun posee un dado de esperanza y aún no lo ha perdido al sucumbir a su Borde. Puede haber éxitos raros, pero las apuestas altas deben ser claras. Cualquier conflicto conlleva un gran riesgo de fracaso y probablemente signifique la muerte de tu personaje.

Narración de Muerte: Por lo general, en el caso de un conflicto fallido, supondría una narración. Sin embargo, con La Escena Final siéntete libre de darles a los jugadores un poco más de control narrativo sobre sus escenas de muerte. **Trabaja con ellos para hacer que la muerte de cada personaje sea significativa o épica a su manera.**

Si la última vela se apaga por su cuenta en medio de la escena, toma el control de la narración y describa la oscuridad que abrumba la luz al fin, lo que hace que la vida de los personajes restantes,

Llegue a su fin.

El Fin: cuando el personaje final muera, oscurece la vela final y di esto:

**Estas cosas son ciertas.
El mundo está oscuro.**

En este punto, reproduce el mensaje final de grabación.

Esto termina el juego.

La Escena Final y, lo que es más importante, estos dos pasos finales, son críticos.

La verdad final de DJ, hablada por primera vez sin el eco del jugador de "y estamos vivos", junto con el mensaje final que se está reproduciendo, son las últimas piezas esenciales que reúnen un juego de Diez Velas.

Cuanto más subrepticamente puedas reproducir la grabación,
mejor

Si no lo saben, el impacto es aún mayor.

A menudo, puedes encontrar que tus jugadores permanecerán en silencio mientras se reproduce la grabación y después de que termine.

Que tengan ese silencio.

Permita que el peso de las últimas horas se hunda y sea sentido por todos.

Este momento es de lo que se trata Ten Candles.

Apéndice 1 – Módulos.

Como se mencionó anteriormente, jugar un juego de Ten Candles no requiere tiempo de preparación para el DJ. Dado que la historia se crea a medida que juegas, todo lo que necesitas para comenzar es un módulo. Los módulos definen la configuración en la que se llevará a cabo su sesión, así como también brindan algunas ubicaciones sugeridas de la misma u objetivos potenciales a seguir. Si bien cada sesión es única y su grupo la construye de manera cooperativa, los módulos brindan un gran punto de partida para la sesión, así como una base para la historia y la creación de personajes. A continuación se incluyen varios ejemplos de módulos, pero le animo a que también diseñe los suyos.

Radio muerta.

Nadie viene Ya no. La radio está muerta y ahora estás solo. Sólo queda una opción: Fuerte Victor. Toda la charla en la radio parecía implicar que Fuerte Victor es el lugar para estar. Pero estas muy lejos rio abajo y tras el bosque - literalmente. Todos los demás ya han empacado y se han ido. El Refugio del Ayuntamiento esta escaso de provisiones. No hay suficiente comida para los proximos días, por no mencionar el hecho de que el generador ha estado funcionando mal. Tal vez algunos suministros aún puedan ser recogidos, pero una cosa es segura: es hora de irse.

Áreas de interés: Refugio de Fallout, puente fuera de la ciudad, bosques oscuros, Fuerte Victor

Objetivo: descubrir qué ha sido de las fuerzas militares en Fuerte Victor.

Luz en la oscuridad.

Su trabajo es simple: ir a la ciudad, recuperar a los sobrevivientes y ponerlos a salvo. El Humvee está cargado con suficiente combustible para llegar allí, pero deberá detenerse en una estación local para que el tanque se llene de combustible para la vuelta. No hay demasiado espacio para los pasajeros, por

le trece por el piloto podrá que Drop Proactiva de la llegada a como que está todo hora. El Tienes armas y suficientes luces de zenon para rodear tu auto con un halo de protección, al menos por el momento, pero poco más.

Se supone que debe haber una casa de seguridad en el camino a la ciudad que podría tener algunos suministros si no se la ha limpiado ya. Por ahora, sin embargo, el camino es largo y las carreteras son oscuras. Estate listo y atento.

Áreas de interés: Camino, casa de seguridad, hogares, gasolinera, meta de Drop Point Delta:

Objetivo: recuperar a todos los sobrevivientes que pueda encontrar y reunirse para recogerlos.

El ultimo barco.

El resort isleño se ha convertido en una pesadilla. La arena de la playa se ha vuelto tan espesa con la sangre que ni siquiera la marea puede arrastrarla. No quedan muchas personas... no desde que vinieron. Solo su grupo, y por la interferencia crepitante en la radio, suena como si otro grupo se hubiera refugiado en el otro extremo de la isla en otro resort. Tal vez haya algunos lugareños más en la isla, ¿quién sabe? Enviaste llamada tras llamada de

rescate, pero solo recientemente escuchaste una respuesta. Todo fue crepitante y estático, pero tu finalmente escuchaste una réplica.

Pudimos distinguir algo sobre la Guardia Costera y la Isla del Norte. El arrecife es demasiado exigente para los barcos aquí, por lo que tendrá que abrirse camino hasta allí. Por supuesto, eso significa encontrar un bote o nadar un cuarto de milla de agua del océano. Por no hablar de navegar hacia el extremo norte de la isla y esperar que la gente que se ha refugiado allí no haya tomado ya el último bote. Las luces parpadean bajas. Es hora de moverse.

Áreas de interés: Tierra adentro, aguas abiertas, aguas abiertas, isla del norte, el barco.

Objetivo: viajar a la estación distante y tomar un barco a la isla del norte

En el lado oscuro.

Ustedes son astronautas a bordo de la base lunar internacional Artemisa. La oscuridad es una cosa aterradora cuando significa que sus comunicaciones con la Tierra ya no obtienen respuestas, y sus generadores solares están repentinamente sin combustible. Sin el sol, Artemisa se está muriendo. Solo eso sería suficiente. Y luego ELLOS vinieron. Uno por uno, los miembros de la tripulación comenzaron a desaparecer. La energía auxiliar se está agotando, pero aún queda suficiente para lanzar el cohete de retorno y dirigirse a casa, asumiendo que queda un hogar al que volver. De cualquier manera, las luces han empezado a apagarse, lo que significa que el soporte de vida no está muy lejos. Tienes que darle poder al cohete y sacar el cohete de la luna lo más rápido que puedas, pero puede que no sea tan simple como estaba planeado. Algunos sectores de la estación ya no tienen aire, y las advertencias estáticas de sus compañeros de tripulación sobre el intercomunicador advirtieron que podría haber daños en la estación uno de los pasillos Eso fue lo último que escuchaste de ellos. Pero el tiempo se acaba, y la estación se está muriendo. Es hora de moverse.

Áreas de interés: Generador, habitaciones sin aire, brecha, superficie de la luna, cohete.

Objetivo: escapar de Artemisa a bordo del cohete antes de que el soporte vital se agote.

Estudios de la infancia.

La ciudad está tranquila ahora que las evacuaciones han vaciado las calles. El mundo está oscuro y te has quedado atrás. Un grupo de científicos, investigadores y el músculo para protegerlos. Voluntarios El cielo es negro y merodean la oscuridad. Alguien tiene que detenerlos. Alguien tiene que resolver todo esto. Y ese alguien eres tú.

Profesionales en sus campos, se acomodaron en un pequeño laboratorio cerca de la calle principal. Aún no hay respuestas, solo más preguntas. Preguntas irritantes. Tal vez si tuvieras uno de ellos para examinar. Tal vez si pudieras llegar a la biblioteca en una ciudad, la más grande del estado, podría haber algunas respuestas en sus estantes. O incluso hasta el antiguo observatorio en las montañas. Pero has aprendido todo lo que puedes aquí. Y las luces han empezado a apagarse.

El generador está en sus últimos minutos. Es hora de moverse. Vienen, y si alguien puede averiguar qué le ha pasado al mundo, eres tú.

Áreas de interés: Laboratorio, biblioteca, camino hacia la montaña, antiguo observatorio.

Objetivo: descubrir algo de verdad detrás de Ellos y lo que oscureció el cielo.

A la deriva

El crucero ha estado en silencio durante diez días. Silencio, salvo por el aullido ocasional en el viento y los gritos de dolor que se silencian rápidamente. Los motores se han apagado y has estado a la deriva en la oscuridad. La energía de respaldo y las luces de emergencia duraron un tiempo, pero ahora incluso estas han comenzado a desvanecerse. Hubo rumores de un generador secundario de respaldo bajo cubierta; pero sin nadie que lo active, la nave está siendo llevada por la noche. Sin embargo, quizás aún más inquietante es el hecho de que hace menos de una hora, el motor del barco arrancó una vez más. La nave se está moviendo, pero ¿bajo qué control? Se han atrincherado en una cabina, y ahora el barco se está desviando del rumbo, navegando hacia lo desconocido. Si pudiera acceder al generador de respaldo, podría volver a tomar el barco. Tal vez incluso enviar una llamada de ayuda. Es decir, si puede moverse lo suficientemente rápido, antes de que su crucero fantasma llegue a su nuevo destino.

Áreas de nota: Cabinas, generador, sala de radio, puente, isla de la oscuridad.

Objetivo: Activar el generador y volver a tomar el barco.

Con un Bang.

Para jugadores experimentados.

Ellos gobiernan las calles, pero la Resistencia no ha abandonado la Luz. Hace diez años robaron nuestro oscuro mundo, pero no toda la humanidad estaba dispuesta a echarse y morir. Las calles de la metrópolis están oscuras con su presencia, ya que aquí se han congregado. Una legión de Ellos se agolpa en esta ciudad, y la convertirás en su tumba. El camino es peligroso, ELLOS acechan con exploradores y avanzan con batallones. Más allá de ellos, tu mejor apuesta son los túneles. Tal vez incluso puedas poner en funcionamiento uno de los viejos vagones del metro. Sólo lo suficiente para llegar al sitio.

Pero lo más importante, situar el paquete allí.

La caja es poco manejable, pero la ojiva interna vale todo su peso. Una vez que haya llegado al centro de la ciudad, tendrá que encontrar un automóvil y llegar a la Plaza Central. Puede estar abierto por todos lados, pero ahí es donde la bomba los dañará más. No hay otra manera. Sabes desde el principio que esta no es una misión de la que te alejarás, pero es una que recordarán por siempre.

Áreas de interés: Camino a la ciudad, metro, estacionamiento, Plaza Central.

Objetivo: Detonar la ojiva. La resistencia vivirá.

La Cabaña.

Has estado esperando Te lo has ganado. ¡Yeah... son finalmente las vacaciones de primavera! Rock´roll nena, finalmente, unas vacaciones lejos de los rigores de la educación y las tribulaciones de sus próximos exámenes finales. La mayoría de tus amigos se han dirigido a casa o a alguna playa tropical distante, pero no necesitas nada tan elegante. A solo una semana de distancia, con algunos barriles de cerveza en la caja del coche y las llaves de una cabaña remota, uno puede engancharse lo que sea durante la muy esperada semana de descanso. La cabaña ha estado abandonada por un tiempo, por lo que puede tardar un poco en instalarse con comodidad, pero hay un lago atrás y algunos senderos para caminar. Probablemente debería cargar gasolina antes de llegar y registrarse con el sheriff local para que sepan que usted está allá arriba, pero entonces estará listo para comenzar la celebración.

Áreas de interés: La última estación de servicio, la oficina del sheriff, la cabaña, el lago.

Objetivo: ¡Tener unas vacaciones de primavera increíbles!



Rompiendo el Molde: Es posible que haya notado que el módulo anterior se aleja de la configuración predeterminada de "el mundo está oscuro" y lo reemplaza con la configuración de una película clásica de slasher para adolescentes. Diez velas se pueden usar como base para ejecutar cualquier tipo de juego de terror trágico, y los jugadores avanzados o aventureros deben sentirse libres de correr tales juegos donde el mundo no es oscuro, o juegos en los que el DJ ha decidido lo que son desde el principio (como en el caso de un apocalipsis zombie o una sesión de invasión alienígena, por ejemplo).

¡Siéntete libre de romper el molde y correr cualquier tipo de historia de terror que quieras!

¡Echa un vistazo al Apéndice 2 para ver más ideas de módulos para romper moldes!

Apéndice 2 – Más Módulos.

Diez Velas no serían lo que es sin el apoyo de sus seguidores. Aquí hay varios módulos enviados por partidarios de Rockstar Kickstarter que ayudaron a Ten Candles a convertirse en una realidad. ¡Disfruta!

Armisticio.

Presentado por Caroline Murphy.

11 de noviembre de 1918. Usted y sus compatriotas alemanes han aceptado los términos de negociación propuestos por los Aliados, poniendo fin a la Gran Guerra por fin. La derrota de Alemania deja un sabor amargo en su boca cuando viaja en el vagón del Comandante Supremo Aliado Foch para firmar los documentos. Ustedes son sus compatriotas que se quedan esperando a la hora acordada, las 11 en punto, van y vienen. Los aliados no están a la vista. Empiezas a preocuparte, esperando una trampa. Pero nadie viene nunca.

Las siguientes personas son jugables:

- Matthias Erzberger, un político civil
- Conde Alfred von Oberndorff, Ministerio de Relaciones Exteriores
- Mayor General Detlof von Winterfeldt, Ejército
- Capitán Ernst Vanselow, Marina
- Otros miembros del séquito, según sea necesario

Áreas de interés: vagón de tren de Foch, estación de tren, cuarteles vacíos, línea frontal **Objetivos:** descubra lo que está pasando con los aliados, gire la guerra a favor de Alemania si es posible.

Búnker.

Enviado por Brady Tatro.

El mundo se está desmoronando, pero las personas en el poder han planeado esta posibilidad. Gente como tú. Se ha construido un bunker masivo, un bunker capaz de salvar a muchos de la llegada de ELLOS. Solo requiere modificaciones menores para tener en cuenta la producción de luz constante. Por supuesto, también se debe determinar quién se quedará allí. ¿Cuántos son

demasiados? ¿Quién llega a vivir? ¿Quién debe morir? Mientras el mundo se está cayendo a pedazos, te sientas aquí en una sala de juntas con poca luz para tomar decisiones que afectarán el futuro de la raza humana. Pero ni siquiera tú puedes quedarte aquí por mucho tiempo. Los autobuses que te llevan a ti y a tus compañeros al búnker están esperando. Las luces han comenzado a parpadear bajo. Es ahora o nunca.

Áreas de interés: Sala de juntas, elevador, vestíbulo, autobuses, plaza de la ciudad, búnker.

Objetivo: decidir quién vive y quién muere. Alcanzar el bunker. Sobrevivir.

El Hombre Ardiente.

Presentado por Jon Washer.

Los miembros de su comuna han hablado durante mucho tiempo contra los males de la dependencia del mundo moderno en la tecnología. Sabías que la madre tierra un día exigiría su venganza contra la raza humana parasitaria... Cuando el sol se puso por última vez, te sentiste reivindicado, listo para vivir tus vidas como uno con la naturaleza. Pero entonces comenzaron a cazarlos en la

oscuridad, y de repente la comunidad comenzó a menguar y desear nada más que la comodidad de las luces de la ciudad. En los bosques profundos del norte de Vermont, hay muy poco para mantener a raya a la oscuridad, excepto para alimentar constantemente los incendios en los bordes de su campamento. Pero la leña se está agotando, y conseguir más requiere una caminata hacia el bosque oscuro para cortarla... O tal vez un viaje al viejo aserradero para recoger lo que pueda.

Áreas de interés: el campamento, un aserradero abandonado, los bosques.

Objetivo: llevar la mayor cantidad de leña posible al campamento.

Enigma clásico.

Presentado por Luke Collin.

Sabías que las cosas serían malas cuando el carro de fuego solar se estrellara desde el cielo. El sol se detuvo, ya no fue atraído por el Cazador caído, y muchos acudieron al templo que protegen para ofrecer sacrificios. Entonces, el orbe inmóvil y feroz comenzó a disminuir y la gente comenzó a desaparecer. Los fieles dicen que la Cazadora todavía podría levantar la luna para hacer retroceder la oscuridad de un sol moribundo, pero está perdida por llorar por su hermano. Su santuario está en el bosque y sus caminos son desconocidos para ti. Quizás el oráculo sepa qué puede consolarla. De cualquier manera, la oscuridad debe ser expulsada del mundo antes de que el sol se pierda para siempre.

Ustedes son los guardianes del Templo del Sol.

Es tu decisión.

Áreas de interés: el Templo del Sol, la ciudad abandonada, el Santuario del Oráculo, el bosque, el Santuario de la Cazadora.

Objetivo: convencer a la Cazadora de que levante la luna.

Cielos oscuros.

Presentado por Ryan Abercrombie.

El grupo de ataque de su operador estaba de regreso a través del Atlántico después de un despliegue de nueve meses cuando el cielo se oscureció. Los primeros signos de su llegada fueron cuando un luchador desapareció. Luego otro. Entonces toda una división. El almirante detuvo las operaciones de vuelo,

pero eso no cambió nada, lo siguiente que desapareció fue un destructor. En el transcurso de cinco días, todas las otras naves del grupo de ataque desaparecieron; Finalmente, el transportista fue el único que quedó.

La compañía del barco está trabajando todo el día para mantener el barco y mantener las luces encendidas. Nadie ha oído de la orilla desde que llegaron. Los suministros se están agotando y la mayoría de los aviones están fuera de servicio por mantenimiento. La planta de propulsión del barco acaba de fallar. Ahora es solo cuestión de tiempo.

Áreas de interés: cubierta de vuelo, cubiertas de desorden, bahía del hangar, depósito, amarradero, salas preparadas, el reactor.

Objetivo: llegar a la orilla y descubrir qué ha sido del mundo.

El propio miedo.

Enviado por Joel Carlson.

La clínica de salud mental está acostumbrada a lidiar con ideas aterradoras, pero rara vez son reales. Durante el último mes, los médicos informaron un aumento en la paranoia comunitaria: los pacientes afirmaban que las sombras estaban creciendo, atacándolos y hablando con ellos. La oscuridad era algo que temer. La terapia de grupo fue un desastre - no hay dos pacientes podría ponerse de acuerdo sobre cualquiera de los detalles. Las luces tenían que permanecer encendidas en todo momento o los pacientes se volverían inconsolables. La más mínima sombra les llevaba a gritar. Entonces el mundo se oscureció, y las luces se apagaron. El pánico estalló en todo el edificio. El miedo a la oscuridad, que todo lo consume, ha dificultado mantener el orden en el hospital. Lo que es peor, las historias de cosas horribles afuera han hecho que todos tengan miedo de irse. El generador de respaldo está funcionando aunque no durará mucho. Entonces, ¿puedes realmente quedarte aquí y esperar a que las luces se apaguen de una vez por todas?

Áreas de interés: habitaciones de pacientes, comedor, terraza, el mundo exterior.

Objetivo: tomar el control, encontrar un lugar seguro para todos y deshacerse de todos estos pensamientos locos.

Variante del rasgo: En este módulo, la paranoia debería hacer que sea muy difícil lidiar con la amenaza de Ellos. Una opción para jugar podría incluir reemplazar Rasgos por Miedos, para alentar este tipo de juego ansioso y frenético. También se lo alienta a difuminar la línea entre el paciente y el médico, lo que hace que no se sepa quién es quién.

Descenso final.

Presentado por Patrick Whelan.

El aeropuerto local manejó la situación lo mejor posible cuando el cielo se oscureció. Al principio, el personal trató de mantener a todos en calma y los vuelos simplemente se retrasaron. Un par de días después, el aeropuerto volvió a funcionar. Luego vinieron. La Terminal B se oscureció primero, luego la Terminal C.

Estás en la Terminal A, donde se han mantenido los generadores, por ahora. Hace solo unos minutos, hubo un anuncio por el intercomunicador del aeropuerto. Una voz fuerte y segura dijo: "Si queda alguien, estoy en la Terminal D. ¡El poder todavía está encendido aquí, y hay un avión completamente cargado de combustible en la puerta D14! Soy un piloto entrenado y esperaré tres horas para que alguien que esté escuchando llegue antes de que despegue. Tiene que haber un lugar que sea seguro". ¿Se puede llegar de manera segura a la terminal D? Es posible que el tranvía aún funcione o que pueda atravesar las terminales B y C. El piloto debe estar en lo cierto. La seguridad está por ahí en alguna parte.

Áreas de interés: Torre de control de tráfico aéreo, seguridad, terminales A-D, el patio de comidas, el tranvía inter-terminal.

Objetivo: llegar a la Terminal D para abordar el último avión restante.

Puertas de Valhalla.

Presentado por Ian Griffin.

Una oscuridad ha comenzado a unirse en la costa. Como una niebla rodante, pero negra como la noche; se ha arremolinado y extendido hacia arriba durante días y ahora ha bloqueado incluso el sol. Muchos miran hacia el cielo y solo ven lo desconocido, pero ustedes saben lo que sucedió. Has escuchado las palabras susurradas de que una antigua profecía ha llegado a buen término. Las puertas de Valhalla se han abierto, y pronto se desatarán las hordas de guerreros vikingos, miles de almas que han estado esperando el día en que podrían regresar a la batalla y demostrar una vez más su valentía. No son más que unos pocos que saben la verdad de estos tiempos oscuros, que se han reunido en una universidad local para planificar su próximo movimiento. Usted

ha escuchado la referencia de un antiguo calendario nórdico y una tableta oscura en posesión del museo histórico local que puede ser la clave para la salvación de la humanidad.

Sin embargo, la oscuridad de la noche ha prevalecido y recientemente un gran rayo ha golpeado la central eléctrica de la ciudad. En el viento, puedes escuchar los sonidos atronadores de truenos y risas profundas.

Áreas de interés: la universidad, el camino hacia el museo, los archivos, el puerto.

Objetivo: hacer retroceder las mareas de Valhalla a cualquier costo.

Último Show de Majestic bob.

Presentado por Neil Grieb.

Cuando el mundo se oscureció, comenzaste a buscar un lugar para ponerte de pie. Por suerte te topaste con una mansión, encendida como un faro en la noche. La casa tenía todas las trampas de un gran carnaval dentro; y aunque escuchó el alboroto de innumerables clientes, no vio un alma más allá de su pequeño grupo de sobrevivientes. Es decir, hasta que te acercaste a una de las muchas casetas. De repente, un hombre vestido como un viejo vendedor de aceite de serpiente te saludó. Y continuó saludándote en cada puesto que viajaste. El hombre parecía enojado, cantando una y otra vez sobre proteger y fortalecer las diez velas para protegerse de la oscuridad. Una cosa es cierta, esta no es una mansión ordinaria y el vendedor de aceite de serpiente, "Majestic Bob" no es un hombre común.

Áreas de interés: Mansión, carnaval, laboratorio de alquimia, parapetos, prisión de sueños.

Objetivo: Reforzar el sueño o terminarlo.

Notas de juego sugeridas: un enfoque sugerido para este módulo es que la mansión exista solo en el sueño de Bob. Los jugadores pueden ayudar a Bob a fortalecer el sueño, pero quedarán atrapados en él para siempre. O pueden intentar despertarlo, solo para enfrentarlos no solo a ellos, sino también a Bob.

Miramar.

Presentado por David Burbank

El edificio de apartamentos Commerce Arms es un pilar de concreto de diez pisos a tres millas de la Estación Aérea Miramar Marine Corps, Dieciséis millas al norte de San Diego en los Estados Unidos 15. El alquiler barato y una buena ubicación atrajeron a una mezcla de residentes de todos los ámbitos de la vida; pero la mayoría son militares y sus familias. El lugar recibió el apodo de "La Armería" por su población minoritaria en 1995. La gente que trabajó en Miramar no pensó que fuera muy gracioso, pero se quedó.

Hace cinco días, las farolas a lo largo de Carroll Road empezaron a parpadear al azar, el centro comercial Village desapareció detrás de un muro nocturno y la luz fue absorbida por el edificio del Condominio Preston al otro lado de la calle. Escuchaste gritos ahogados y otros sonidos que no quieres recordar. El saqueo y la violencia comenzaron en serio hace unos días. Usted y los otros residentes del quinto piso se agacharon. Incluso sin el sol, el sur de California sigue siendo cálido; por lo tanto, morir por la exposición a los elementos no es su principal preocupación. Pero la comida y el agua, y se está acabando.

Desde que el mundo se oscureció, Miramar ha sido una isla de luz, los reactores aterrizaron y despegaron en un horario regular durante los últimos días (se rumorea que la base está alimentada por un pequeño reactor nuclear de grado militar). Hace doce horas, las alarmas se dispararon en la Estación Aérea. Los oradores repiten el mismo mensaje cada treinta minutos. "Todos los residentes y el personal militar fuera del sitio que busca el paso a la caja fuerte

Zona, el último avión saldrá a las 17:00.

Encuéntrese en el marcador de la pista B25 ".

Hora de irse.

Áreas de interés: Edificio de apartamentos de Commerce Arms ("The Armory"), las tiendas saqueadas (Mini-Mart de Lucha Dora, Lavandería y Tintorería de Papa Vega, Bar y Grill El Sangre, etc.), Miramar Road, la cerca, las afueras de La base, la base central, la pista.

Objetivos: Alcanzar el oasis de luz en la Base Miramar y evacuar.

Miskatonick nunca duerme.

Presentado por Leonard Lee.

Tu primera semana en la Universidad Miskatonic ha sido todo menos normal, por decir lo menos. Hubo una pequeña plaga de hongos que convirtió a la mayoría del cuerpo estudiantil en zombis sin sentido, el ocasional poltergeist arrojando libros alrededor de la biblioteca polvorienta, maldiciones antiguas invocadas por la sociedad del drama en los bienes comunes estudiantiles, y

rumores de un antiguo dios despertado.

Afortunadamente, la mayor parte de eso estaba cubierto en tu manual del estudiante y te has rodeado de amigos buenos, aunque algo sobrenaturales.

Pero desde hace unas pocas horas, la universidad se ha vuelto especialmente difícil. Se ha abierto un enorme pozo negro y humeante en el centro del patio.

Lo que es un momento desafortunado ya que el mezclador Sigma Sigma Sigma es esta noche. Bueno, tal vez puedas salvar el mundo e ir a la fiesta.

¿Qué es lo peor que puede pasar?

Áreas de interés: Dors, Library, The Pit, Campus Grounds, Sigma Mixer.

Objetivo: ¡Asistir a la mejor fiesta del año! Ah, y salva al mundo.

Nuevos comienzos.

Enviado por Ian Camper.

Se suponía que esto era un nuevo comienzo. Ciudad Nueva. Nuevo tú. Estabas buscando una residencia más permanente que este hostel desagradable cuando todo se oscureció. No fue tan malo al principio. En realidad hizo que el lugar fuera más tolerable para mirar. Luego vinieron. El grupo de ustedes solo está todavía aquí gracias al pequeño generador que enciende algunas lámparas en el vestíbulo. Ustedes, los que quedan se amontonan alrededor de estas últimas fuentes de luz. El resto de los residentes... Bueno, todo lo que oíste fueron gritos. Eso fue hace 24 horas. La radio portátil dice que algunas de las escuelas de la ciudad se están estableciendo como refugios; y que todos deberían usarlos para dirigirse hacia la Arena, donde un generador funciona con fuerza y hay mucha comida almacenada. Sientes que tu estómago gorgotea al pensar en comida... ¿Cuándo fue la última vez que comiste? Todos están hambrientos y ansiosos,

y en algún momento, cuando estaba durmiendo, una de las lámparas se apagó. Tiene que ser solo otro golpe de mala suerte... ¿verdad?

Áreas de interés: El albergue, varias escuelas, mercados de esquina, edificios en la ciudad, The Arena

Objetivo: buscar refugio en la arena

Cachorros de perro.

Presentado por Lynne Vaz

Cuando llegó la larga noche, los humanos fueron olvidadizos. No vinieron a la casa grande para darte comida, agua, golosinas y caricias como tú los entrenaste para hacer. Simplemente... desaparecieron. Te llevó demasiado tiempo darte cuenta de

que no volverían. Algunos de tus amigos tomaron una larga siesta. Demasiado hambriento. Muy frío. Pero no tú. Necesitas salir de aquí. Los humanos parecen estar perdidos. Las calles exteriores son tranquilas. Nada más que aullidos lejanos. Aunque no es la forma en que tu aúllas. Algo diferente. Algo más agudo. El tipo de aullido que corta, araña y muerde. Usted sabe a dónde ir, si solo puede salir de su jaula. Hay un parque al otro lado de la ciudad. Los humanos usualmente te traen allí para jugar y oler cosas. Probablemente están allí, esperando.

Áreas de interés: perrera, calles vacías, tienda de mascotas, el parque.

Objetivo: encontrar algo de comida y agua y luego llegar al parque al otro lado de la ciudad, los humanos están esperando.

Nota de juego: para este módulo, todos los personajes son perros. Depende de usted si desea que los perros puedan "hablar" entre sí, pero de lo contrario no hay cambios en las reglas.

SoLe Sol.

Presentado por Nicholas Weaver

El universo se está muriendo. Ha estado muriendo desde que nació, y ahora su ruido de muerte se hace eco en el vacío, llamándolos. Ahora Ellos encierran la última luz, preparándose para apagarla.

El sol del sistema solar donde nació la humanidad, Sol, es la última estrella que queda en el universo; pero se cambia Brilla con un color blanco pálido, y un agujero negro roe su corazón, dándole el rostro de un gran ojo. El planeta Mercurio es el último refugio para los vivos. Tú y tus compañeros son todo lo que queda en su superficie, además de las ruinas de la última civilización. A medida que se acercan, debes sobrevivir el tiempo suficiente para activar un

monumento que has encontrado: El Mensajero.

Usted no sabe quien lo hizo, pero si sabe que si se activa puede crear un mensaje que sobrevivirá hasta el final. Antes de eso, sin embargo, tienes que encenderlo. Busca en los restos de Atlas, la última ciudad, un artefacto conocido como las Diez Velas. La biblioteca de Hécate debe tener la llave de su lugar de descanso en la bóveda de los secretos mejor olvidados, la Caja de Pandora.

Sol te mira. ¿Responderás a su oración final?

Áreas de interés: El Mensajero, las ruinas de Atlas, la biblioteca de Hécate, la bóveda de la Caja de Pandora.

Objetivo: encontrar las diez velas, llevarlas a The Messenger, grabar tu mensaje y ver la última puesta de sol.

Stratham.

Enviado por Jason Bartow.

En la aldea de lujo de Stratham todo está en calma. Los vecinos son educados y se mantienen solos. Cinco días después de que cayera la oscuridad, su grupo de jóvenes compañeros de escuela terminaron tratando de sobrevivir

encontrando provisiones en las casas de su ex vecino. La gente hará lo que pueda para sobrevivir en estos días, así que ten cuidado con cualquiera que creías conocer. Este antiguo enclave pacífico se ha convertido en un caldo de cultivo para la paranoia, el engaño, el miedo... y eso ni siquiera toma en consideración a los "otros".

Áreas de interés: la escuela, los patios, los sótanos, las casas tranquilas.

Objetivo: buscar suministros y mantenerse unidos. Evita a los demás.

La mano del diablo está ociosa.

Enviado por Dominick Neveux.

El año es 1720. No es sino una liga de la costa de St. Dominique, el HMS Calla Lily, un buque mercantil de brigantine que ha sido tomado por una fragata pirata conocida ampliamente como The Devil's Hand, que enarbola una bandera negra con un blanco crudamente pintado. Palma en su centro.

Te han detenido en el diminuto bergantín de la cala y ha pasado bastante tiempo, pero ninguno de los barcos ha viajado desde el ataque, si es que lo ha hecho. Han estallado murmullos y riñas entre la tripulación pirata que ha tomado el control de la cala. No se puede distinguir mucho de los confines húmedos de la brigada, pero varias preocupaciones se propagan a través de la tripulación como un virus: la escasez de viento, la ausencia del sol, las estrellas o la luna, y, finalmente, susurran sobre una mancha negra. No se puede saber si solo uno o casi todos los tripulantes piratas han presenciado, o incluso soportar esta maldición supersticiosa.

A medida que pasa el tiempo, las tensiones aumentan. Han pasado tres días con su apuesta, y los gritos y los disparos ocasionales de mosquetes desde la cubierta superior han sido reemplazados por el silencio. Usted y sus

compañeros prisioneros no han visto a ninguno de sus captores durante muchas horas.

Las barras endebles de la brigada serán tu ataúd si no te mueves pronto, ya sea por inanición u otra cosa.

Áreas de interés: La cubierta del HMS Calla Lily, La mano del diablo, El puerto de St. Dominique, el océano abierto.

Objetivo: llegar a tierra

La fiesta de bodas.

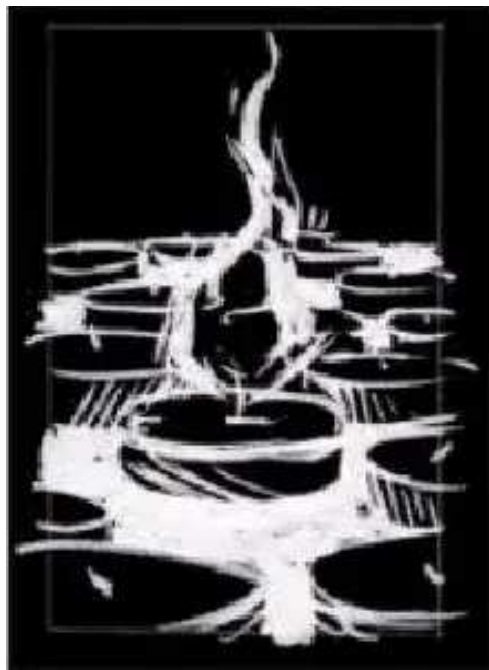
Enviado por Sean Nee.

Estaba destinado a ser los días más felices; y fue. Ethan encontró a Catherine, y Catherine encontró a Ethan. Entonces, cuando esta pareja perfecta decidió casarse, estaba más que feliz de viajar muchas millas para celebrar su unión.

No le dolió que el padre de Catherine, Andre Duval, fuera el anfitrión de la boda en una bodega de su familia desde finales del siglo XIX. La boda era hermosa, y la fiesta estaba lejos de terminar. Después de despedir a Ethan y Catherine de su luna de miel, aceptó la oferta de Andre de quedarse en las habitaciones de huéspedes de la bodega durante los próximos días para disfrutar del campo, la comida y las libaciones. Era el paraíso, hasta que se apagaron las luces. Eso fue hace diez días. No estuvo tan mal al principio, ya que te quedaste encerrado en un recinto seguro lleno de quesos, carnes curadas y muchas, muchas botellas de vino. Al menos eso fue hasta que llegaron. Hace cinco días, comenzaron a matar el ganado. Solo escuchaste los gritos de los animales. Nadie los vio nunca. Desde entonces ha habido formas oscuras recorriendo el viñedo, tocando ventanas, arrastrando algo afilado a través de las puertas. El hermano de Catherine, Michael, tomó un rifle y fue a investigar. Eso fue hace dos días y aún no ha regresado. El único transporte que queda en el terreno es un camión con plataforma y un Humvee de propiedad de Andre, pero está escondido en su oficina con las llaves, borracho y armado. Cada noche se acercan. La fiesta de bodas ha terminado. Es hora de moverse.

Áreas de interés: Bodega, oficina de Andre, bodega, viñedos.

Objetivo: Obtener las llaves de Andre y salir con vida.



Estas cosas son ciertas.
El mundo es oscuro,

Y seguimos vivos.

DIEZ DIAS ATRAS EL CIELO DESAPARECIO.
EL MUNDO HA QUEDADO OSCURO. EL SOL SE HA IDO.
Y TÚ ESTAS SOLO.

LA CAIDA EN EL CAOS FUE SUBITA PERO ESPERABLE. EL MUNDO
ESTA LLENO DE DISTURBIOS Y MIEDO. LAS RADIOS PROMETEN
QUE EL SOL VOLVERA. TODAVIA SIGUE ALLA ARRIBA, TRAS EL
CIELO NEGRO.

TODO VOLVERA A LA NORMALIDAD, PRONTO.
CINCO DIAS ATRAS, "ELLOS" VINIERON.

AHORA LAS RADIOS PROMETEN UN RESCATE QUE NO VA A
LLEGAR. AHORA LAS LUCES HAN COMENZADO A TITILAR
PREOCUPANTEMENTE Y EN LAS SOMBRAS "ELLOS" LOS CAZAN.
AHORA TU ESCUCHAS LOS ALARIDOS. AHORA ELLOS VIENEN
POR TI.

MANTENTE EN MOVIMIENTO. NO PIERDAS LA ESPERANZA.
Y MANTENTE EN LA LUZ.