十燭快速簡介

即使我們知道角色終將死亡，我們仍須對生存保持希望

合作敘事：遊戲聚焦在分享敘事權上。每個人都是敘事者並在這個黑暗的遊戲中享有同等的敘事權。

設置 & 創造角色

10根蠟燭 & 10個相同的六面骰

每位玩家5張空白卡 & 1枝筆 & 1個獨特的六面骰

第一步：寫下特質*（點燃三根蠟燭）*

- 優點/缺點：一個更常解決問題，一個更常製造問題。
- 一個單詞，一個描述性的形容詞，讓它有模糊的解釋空間。
- 燒掉卡片重擲所有1點的骰子。
- 優點傳向左邊，缺點傳向右邊。(GM除外)

第二步：介紹模組

第三步：創造形象

1. **名字**：他們的名字或稱呼？
2. **外貌**：他們第一眼看上去是甚麼樣子？
3. **概念**：他們是誰？甚麼造就了他們？

第四步：設計時刻*（點燃三根蠟燭）*

- 「當我…，我會獲得希望」
- 需要能被合理的達成，同時保持簡單及明顯的方向性。一個時刻應該要有失敗的可能。

第五步：發覺崩潰點*（點燃三個蠟燭）*

- 「我曾看到你/它們…」(包含GM在內)
- 一個單詞和/或簡短的描述。別擔心過於特定，寫下簡短的描述關於你何時何地看到你的鄰居瀕臨崩潰。
- 崩潰點向左傳。

第六步：調整卡堆

- 最好在遊戲剛開始時不要有超過一張時刻在最上面。
- 崩潰點都放在最後一張。

第七步：攜帶品與物資*（點燃最後一根蠟燭）*

- 決定你的口袋裡有甚麼東西，然後開始遊戲。

最後的錄音：當場景設定好後，在開始之前，每位倖存者有一樣最後的任務：錄下他們的遺言。將錄音機傳下去，讓每位玩家為他們的角色留下遺言。

遊戲機制

熄滅蠟燭：無論蠟燭因為甚麼原因而熄滅，結束當前的場景並推進至新的場景。一旦熄滅，**蠟燭就不該再被重新點燃。**

當玩家的衝突骰失敗時，熄滅一根蠟燭。玩家也可以選擇在衝突骰成功後主動熄滅蠟燭來從GM手上奪過敘事權。當只剩下最後一根蠟燭時，遊戲進入最後的場景，這將是GM的領域…

變換場景：當任何時候一根蠟燭熄滅，並進入新的場景時，有兩件事要處理。

1. 所有人輪流決定世界的真相。
2. 將骰池補充至當前蠟燭的數量。

處理衝突：投擲等同於當前點燃蠟燭的數量的骰子，只要一個6點就算成功，並將所有1點的骰子移出這個場景。

敘事權：當投擲出的6點比GM多，則玩家可以獲得敘事權。保持敘述簡單、合理且有趣，記住你不是來獲取勝利的，而是來講一個好故事的。

搶奪敘事權：當你在衝突骰上成功，但GM獲得敘事權時，可以主動熄滅一根蠟燭來奪走敘事權；場景也會隨之推進。

使用**特質**來重擲所有落在1點的骰子，將那個特質使用在你的描述中。無論結果如何，**燒掉**那張特質

啟動你的**時刻**可以讓你丟一個衝突骰，若成功則獲得一顆希望骰，失敗則結束當前場景。希望骰擲出**5**或**6**都算成功，且擲出**1**時也不會被移除 (但會被失敗的崩潰檢定移除)。無論結果如何，**燒掉**那張時刻。

擁抱你的**崩潰點**可以重擲所有的骰子，將崩潰點使用在你的描述中。如果檢定成功，你可以保留崩潰點；反之若你失敗，則結束當前場景，並**燒掉**崩潰點，且失去希望骰。

決定真相：

- 這些是這個世界的真相，世界一片黑暗。
- 決定的真相數量等同於點燃的蠟燭數量，由推進場景的玩家開始。
- 一個真相只能決定一項改變。
- 最後一個真相永遠是「我們仍然活著。」
- 關於「它們」、黑暗、跟無光的天空的真相只有GM能夠訴說

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