

Die letzte Fackel



Ein Spiel von Nils Sommer mit Illustrationen von Risto

Und wenn die Asche auf die Erde fällt ...

... sind wir verglüht. Keine Kerze, kein Schein der sich in unseren Augen widerspiegelt aber die Pfeile in unseren Schultern tragen wir mit Stolz, denn es ist besser doppelt so hell zu brennen als auf ewig ein Funke zu bleiben.

Die fingernägel krallen sich in die letzte fackel und wir wissen - es war gut. Es war genug. Aber vielleicht. Vielleicht noch einen Schritt. Ein wenig mehr, bevor der Atem wieder schwer wird. Die Pfeile aus der Schulter reißen und entzünden, um wenigstens etwas Licht zu haben.

Damit wir sehen wohin wir fallen.



Was ist The Last Torch?

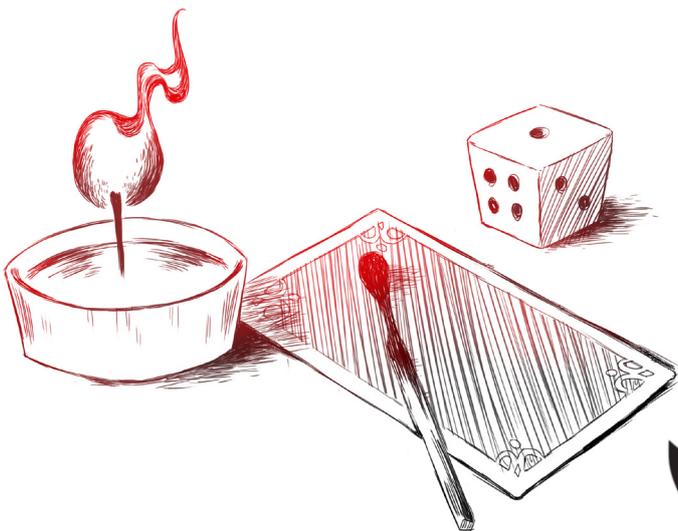
In The Last Torch erzählt ihr gemeinsam die Geschichte einer Gruppe Überlebender, die an das Licht eines einzelnen Gegenstandes gebunden sind - egal ob dies nun eine Fackel, eine Taschenlampe oder ein magisches, heilendes Licht in einer gläsernen Kugel ist welches eure Herzen weiterhin schlagen lässt. TLT hat keinen Spielleiter, ihr erzählt gemeinsam die Geschichte, erfindet die Szenen und bestimmt die Ereignisse.

Ihr werdet Fragen stellen, dafür belohnt werden und am Ende sterben alle – im besten Falle nach dem Erblicken der letzten Hoffnung.

Was braucht Ihr für The Last Torch?

- **3 bis 5 Spieler**, darunter als auch darüber wird das Erzählen der Geschichten sehr mühselig.
- **Ein Teelicht**, eines der Preiswerten, die etwa 2 bis 2,5 Stunden lang brennen.
- **Das Mandala** der letzten Seite, mit oder ohne Symbolen nach Wahl, ausgedruckt.
- **20 Würfel** durchschnittlicher Größe, je größer ein Würfel ist desto schwerer wird ein Wurf. Sechs-, zehn-, zwölf- und zwanzigseitige Würfel rollen am Besten.
- **20 Token**, Streichhölzer in einer Streichholzpackung eignen sich am Besten, alternativ auch Tarotkarten oder eine Schale mit alten Münzen – ihr müsst diese Token nur ohne Probleme an eine Person weiterreichen können.

Einen halbwegs windstillen, nicht allzu hellen Raum – das Licht der Kerze sollte erkennbar sein, muss aber nicht Eure einzige Lichtquelle sein.



Wie spielt man The Last Torch?

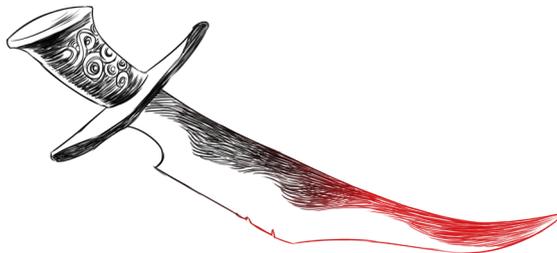
1. Welterschaffung

Ihr seid Überlebende in einer tödlichen Welt, entscheidet wie diese Welt aussieht und was sie für euch gefährlich macht. Findet eine Epoche, das Setting und mögliche Gefahren. Bestimmt dazu was die Gruppe als letzte Lichtquelle nutzt – sie muss transportabel und endlich sein, dazu ist jeder Charakter auf die Quelle angewiesen. Vielleicht spendet sie Schutz, Wärme oder Sicht um eure Reise zu ermöglichen.

Vielleicht seid ihr...

...**Vampire** mit einem rötlich leuchtenden Dolch, der in Richtung der letzten Menschen zeigt. Ihr habt seit Wochen nichts gegessen und wer zu lange hungrig bleibt korruptiert...

...**Überlebende** in einer zerbombten Stadt mit einer improvisierten Fackel, auf der Suche nach Nahrung und Sicherheit.



...**Feen** mit einer magischen Kristallkugel, durch die neckische Brutalität eines Dämons gebunden in der Menschenwelt. Außerhalb der Kugel erlischt langsam eure Lebensenergie.

...**Außerirdische**, gestrandet auf unserer Erde – hundert Jahre nach dem Vergehen der Menschheit. Die Energiereserven eures tragbaren Generators sind fast aufgebraucht und die Umgebung ist toxisch für euch.

...**Bewohner einer mittelalterlichen Stadt** unter der Belagerung eines untoten Kaisers und seiner Armee. Vor dem Mond liegen Wolken und ihr habt die letzte Fackel entzündet.

...**Dämonen der Hölle**, doch der oberste Dämon wurde hingerichtet – könnt ihr im Schein des brennenden Kopfes eines Sünders aus den zusammenbrechenden Katakomben entkommen?

...**Wissenschaftler** in einer kollabierenden, dystopischen Unterwasserstadt, ausgestattet mit einem einzelnen Knicklicht, das sie nur zwei Stunden versorgen kann.



...**Kinder im Alptraumland**, nur ausgestattet mit ihren Pyjamas und einem Nachtlicht – das Ouijabrett des Großvaters hätten sie tatsächlich nicht anrühren sollen.

...**Götter eines sterbenden Pantheons**, ein Artefakt gibt euch Licht und Schutz vor eurem Vergehen. Wie werdet ihr die letzten Momente eurer Allmacht nutzen?

Sobald ihr grob festgelegt habt wie eure Welt aussieht, platziert ihr das Teelicht im Zentrum des Mandalas und entzündet es. Die Zeit läuft. Ihr könnt weitere Details der Welt noch bestimmen, aber achtet darauf, dass die Kerze bereits brennt.

Haltet euch bei der Beschreibung eurer Welt ruhig wage und findet Details während des Spiels heraus. Klärt, wann ihr wo seid, damit jeder Epoche und Setting versteht und einen passenden Charakter entwickeln kann.

2. Charaktererschaffung

Beschreibt eure Charaktere. Woher kommen sie, was ist ihr Beruf, welcher Spezies entspringen sie? Was ist ihr Aussehen, was wollen sie vollbringen? Beschreibt das, was die anderen Charaktere von euch wissen. Haltet es kurz und knackig.

Tom will einen alten Seebären spielen und entscheidet sich für den Namen Tesmann Waitz. Den anderen Spielern ist nur bekannt, dass er eine verruchte Vergangenheit hat und schon ziemlich in die Jahre gekommen ist und ständig Pfeife raucht.

3. Die Vorstellung beginnt

The Last Torch hat eine Reihenfolge – der erste Spieler nimmt die **Tokens** zur Hand und **beschreibt eine neue Situation** oder **erzählt eine Geschichte** aus seiner Vergangenheit. Wenn die Geschichte an einem zufriedenstellenden Ende ist wird die Situation geöffnet – jeder Spieler darf eine Frage stellen oder einen Fakt nennen. Wenn Euch nichts einfällt könnt ihr auch passen um das Spiel nicht zu verlangsamen. Der **aktive** Spieler, der so eben seine Geschichte beendet hat, bestimmt die aufmerksamste, ungewöhnlichste oder simpel, die aus seiner Sicht, beste Frage. Der Fragensteller bekommt einen der Tokens und der aktive Spieler beantwortet die Frage.

Tom's Charakter ist der alte Seebär Tesmann Waitz der mit seinen beiden Mitmatrosen Jules Januar und Lara Antel auf einem Eisbrecher gefangen ist. Er erzählt einen Schwank aus seiner Jugend, wie er durch die Flucht vor Polizisten zur Seefahrt gekommen ist – ein Sprung von einer Brücke auf einen Tanker weckte seine Liebe zur See.

Jules' Spieler fragt: "Welche Verletzung hast Du vom Sprung davongetragen?" während Laras Spielerin fragt: "Wohin hat Dich der Tanker gebracht?". Tom findet Jules' Frage interessanter und gibt ihm einen Token.

Nach Stellung der Frage nimm dir einen der zwanzig Würfel und rolle ihn auf das Mandala. Wenn der Würfel beim Wurf

- einen anderen Würfel berührt,
- die Kerze berührt,
- größtenteils im Schatten eines Würfels ist,
- nicht im Mandala landet,

ändert sich die Situation oder Geschichte **zum Schlechten**. Wenn keine dieser Dinge eintritt ist es ein **erfolgreicher Abschluss**.

Die Symbole des Mandalas haben keine Auswirkung auf das Spiel und dienen lediglich der Inspiration und Ästhetik. Das Spiel mit Geschichten über die Charaktere zu beginnen und danach neue Situationen zu beschreiben erlaubt dem Spiel Tiefe und Fahrt aufzunehmen; beschreibt neue Orte, neue Wesen und neue Gefahren auf die sie treffen.

Tom beschreibt, wie durch den Sprung Waitz rechter Fuß gebrochen wurde – der Kapitän des Schiffes hatte ihn rudimentär verarztet. Er würfelt und schafft es nicht: Er beschreibt, wie der Kapitän ihn zur Arbeit an Deck zwang und Waitz insgesamt drei Jahre seines Lebens in paranoider Angst verlor, von dem Kapitän ausgeliefert zu werden.

Hätte er den Wurf bestanden so könnte er beschreiben wie der Kapitän ihn versorgt hat und alles getan hat, um ihn wieder auf die rechte Bahn zu verhelfen. Sein Fuß schleift zwar immer noch ein bisschen, aber er ist ein selbstbewusster, überzeugter Kapitän geworden.



Versucht die Runde mit Geschichten zu beginnen um die Charaktere besser kennenzulernen, und nutzt dann Situationen und neue Szenen um euer Überleben voranzutreiben.

Ihr könnt erhaltene Tokens einsetzen um bei einem Wurf zu helfen – legt **zwei Tokens** ab und werft den Würfel des **aktiven Spielers** erneut. Sollte es ein *erfolgreicher Wurf* werden habt ihr die Situation durch eure Fähigkeiten **zum Guten** gewendet, wenn der *Wurf fehlschlägt* geht die Szene trotz Hilfe **negativ** aus.

Charaktere können **nicht sterben** bis die Kerze erlischt oder **alle Würfel geworfen sind**.

Lara findet die Geschichte von Waitz zu aufreibend – sie legt zwei ihrer Tokens ab und würfelt noch einmal, da sie bestimmt, dass sie es damals war, die ihn von dem Schiff geholt und in der Crew des Eisbrechers aufgenommen hat. Schafft sie es, hat sie ihn erfolgreich von dem Boot geschleust oder vielleicht den Kapitän bestochen. Wenn sie es nicht schafft, musste Waitz unter Schüssen fliehen und trägt nun vielleicht mehr als eine Verletzung – oder traut mit seiner Paranoia Lara bis heute nicht.

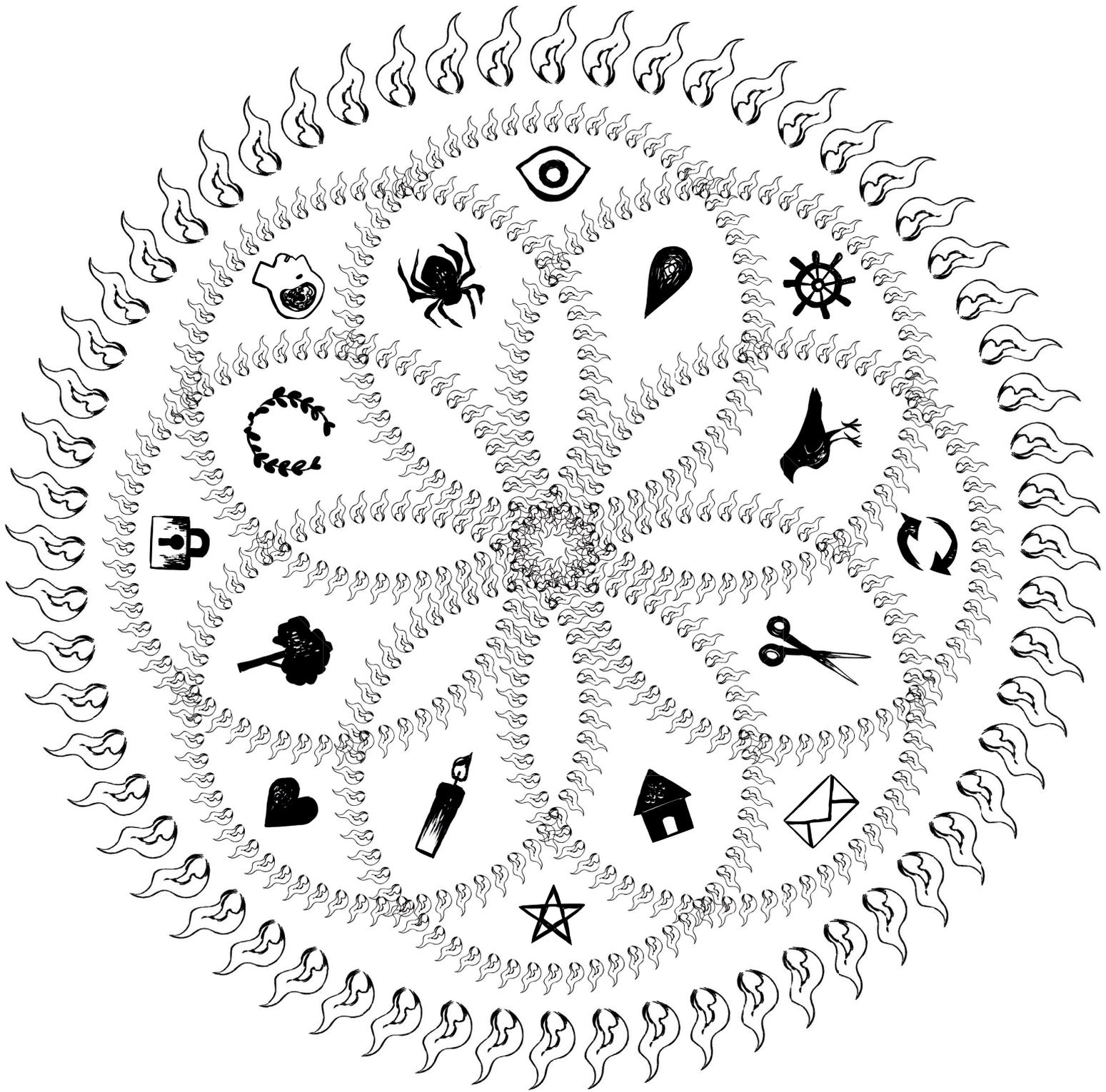
4. Die Vorstellung endet

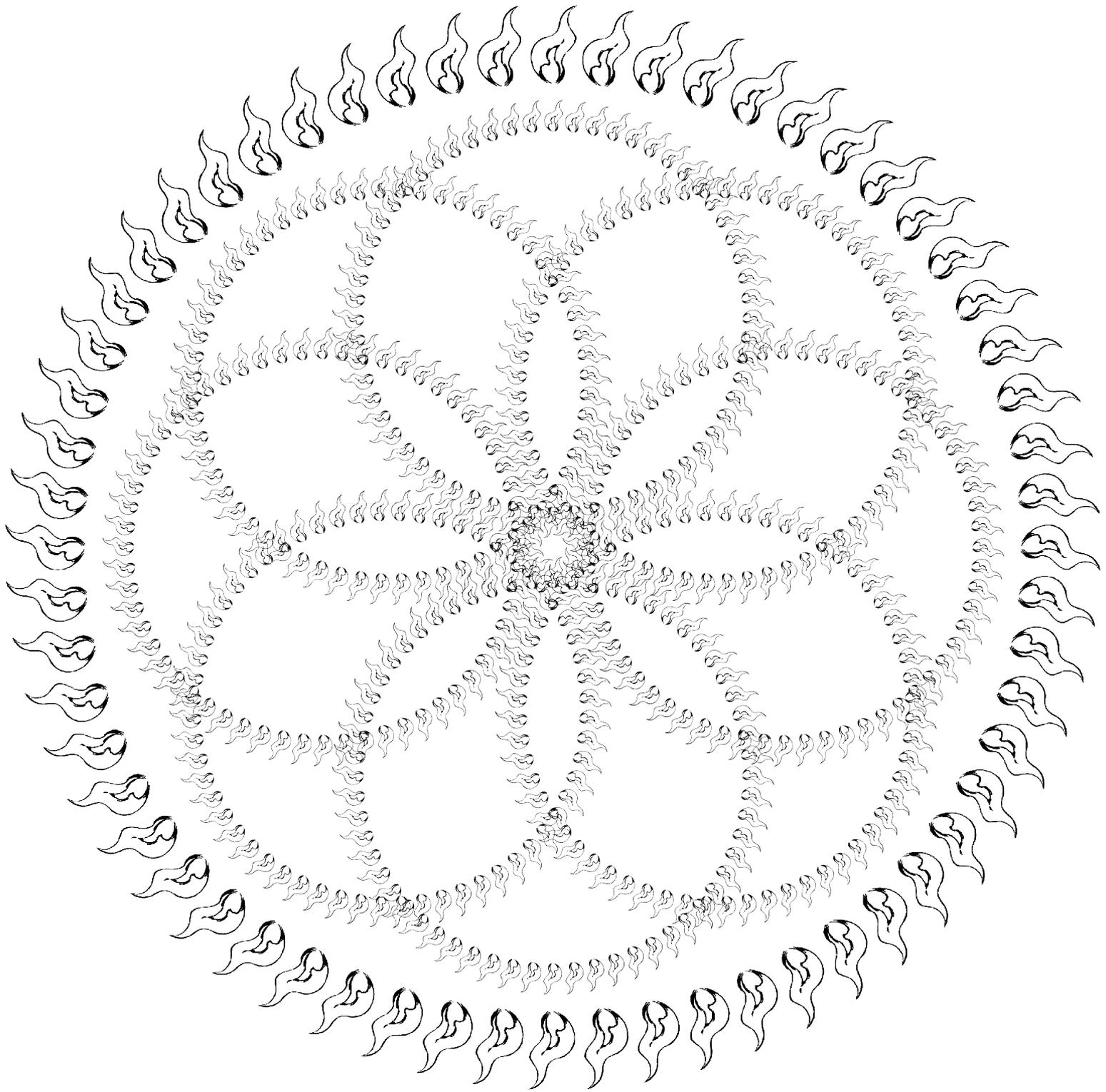
Wenn alle Würfel geworfen sind oder die Kerze ausgeht endet die Vorstellung. Sollten alle Würfel geworfen worden sein bevor die Kerze verlischt, entdecken die Charaktere eine Lichtquelle, wie die aufgehende Sonne oder den Ausgang der Höhle, einen Hoffnungsschimmer, und beschreiben dann, wie sie ihr Ende finden. Der aktive Spieler beginnt und beschreibt den Tod des Charakters der Person links neben ihm. Dem Uhrzeiger folgend beschreibt der nächste Spieler dann den Tod der linken Person bis alle ihr Ende gefunden haben. Die Umstände sind Euch überlassen.

Sollte die Kerze erlöschen bevor alle Würfel geworfen worden sind, bricht Dunkelheit über die Charaktere herein. Der aktive Spieler bestimmt seinen eigenen Tod, dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe – der Tod tritt immer schnell und brutal ein.

Sollte die Kerze noch brennen darf die Person sie löschen, deren Tod am Tragischsten oder am Besten beschrieben wurde. Entscheidet als Gruppe und wählt einen von euch aus. Nur Wiesel wählen sich selbst.

Viel Spaß beim Brennen!





Vielen Dank!

Playtester: Anna, Lea Ivy, Niklas N.,
Tommy Something, V. Seel, A. Asskaf,
S. Bayer

Göttersetting: Xenue
Korrekturlesung: StrahlungX

Vielen Dank fürs Lesen & Spielen,
folgt uns doch auf Twitter, wenn
ihr Interesse habt mehr von uns zu
sehen!

@NilsNSommer
@Risto_Licious

