



FATUM

BARAJA DE CREACIÓN DE PERSONAJES

REGLAS

Diseño: Esther Sanz and Jorge V. Perez

Arte: Esther Sanz

Corrección: Natasha Ocampo (nacaodel@gmail.com) and Santiago Torres.

INTRODUCCIÓN

Fatum es una herramienta para crear personajes de forma rápida y aleatoria, creando el concepto de su trasfondo.

La baraja está diseñada para idear personajes para historias, ayudar a directores de juego de juegos de rol o incluso para inspirar a escritores y guionistas.

Su sencillo sistema permite crear el esquema de varios personajes en poco tiempo.

CONTENIDO DEL JUEGO

- Baraja de 88 cartas
- Mantel de juego

CATEGORÍAS DE CARTAS



CLASE



TRASFONDO



VÍNCULO



EVENTO



LUGAR

CLASE /Class

Todo personaje tiene una clase, la cual representa su especialidad. La clase representa la profesión que el personaje ha ejercido durante la mayor parte de su vida, debido a una amplia formación o experiencia acumulada.

TRASFONDO /Background

Ocupación actual del personaje o alguna de sus cualidades.

VÍNCULOS / Bond

Relaciones más íntimas del personaje. Son las personas únicas en su vida, con las que tienen los lazos más fuertes y quienes definen las pasiones/motivaciones que influyen en su vida.

EVENTOS / Event

Sucesos importantes que han cambiado el discurrir en la vida de nuestro personaje.

LUGARES / Place

Ubicaciones relacionadas con acontecimientos en la vida del personaje.



RAZA

RAZAS

Esta clase no aparece en el tablero ya que es opcional. Siempre puedes consultar la pila de razas para conocer la forma aleatoria la raza de cualquier carta aparecida en la creación de personaje.

PARTES DE UNA CARTA

Nombre de la carta

Ilustración



Llamada a cartas

LLAMADA A CARTAS

A los lados del título de las cartas de Fatum pueden aparecer preguntas junto a rombos de colores, las que corresponden a las "llamadas a cartas". Para responder a estas llamadas hay que robar cartas adicionales que nos proporcionarán información adicional sobre la carta. Por ejemplo, la carta Love (Amor) pregunta Who? (¿Quién?) para saber a quién ama el personaje.

Los rombos de colores indican qué mazos se deben mezclar para obtener la respuesta a la pregunta. A continuación, el detalle de sus significados:

- **Dorado:** Clase
- **Azul:** Trasfondo
- **Rojo:** Vínculo
- **Violeta:** Evento
- **Verde:** Lugar
- **Gris:** Raza

PREPARACIÓN

Despliega el mantel de juego y separa cada carta según el color de mazo para formar cinco pilas (seis en el caso añadir el mazo de razas). Baraja cada mazo, con las cartas boca abajo para no ver las caras.

Luego, divide cada mazo por la mitad y rota en 180° una de las mitades y baraje de nuevo. Esto permitirá distribuir al azar las cartas que tienen dos sentidos.

TIRADA DE CREACIÓN

1. Roba una carta del mazo de CLASE (Class) (fondo negro) y colócala en el centro del mantel de juego en la casilla CHARACTER (Personaje). Esta carta define el concepto del personaje.
2. Roba una carta de LUGAR (Place) y colócala en la casilla ORIGINS (Orígenes) del mantel. Ésta definirá de dónde proviene el personaje.

3. Roba una carta de TRASFONDO (Background) para la casilla BACKGROUND (Trasfondo). Ésta nos indicará la dedicación o profesión del personaje.
4. Roba dos cartas de VÍNCULOS (Bond) para las dos casillas de BOND (Vínculos) a la izquierda y derecha del personaje, no importa el orden. Estas cartas representan las personas importantes para el personaje.
5. Roba una carta de EVENTO (Event) para la casilla MARK OF PAST (Marca del Pasado) que informa sobre algo que sucedió en el pasado del personaje y que cambió su vida.
6. Roba una carta de EVENTO (Event) para la casilla IMPETUS (Motivación) que indica la motivación del personaje, su camino a seguir.

Ya tenemos todas las cartas que rodean a nuestro personaje, ahora debemos fijarnos en las preguntas que hacen las cartas y las resolveremos empezando por las que menos colores o símbolos utilicen.

7. Una vez completadas las cartas que rodean al personaje, se debe responder a las preguntas que hacen las cartas.

7.1. Responde las preguntas que tienen rombos de colores, comenzando por las que tienen menos colores y añadiendo mazos según sea necesario.

Busque las cartas que tengan un solo rombo de color, roba una carta del mazo que corresponda y colóquela al lado de la carta que la llamó.

Una vez resueltas todas las preguntas de un solo rombo de color, busca las cartas con dos rombos de colores y mezcle los mazos. Para responder la pregunta, robe la carta inferior del mazo para no saber el tipo de carta que toca y colócala en el espacio que corresponda.

Procede de la misma forma, añadiendo mazos para responder preguntas, hasta haberlas contestado todas. No es necesario volver a separar las cartas

por mazos tras contestar una pregunta, simplemente añade más colores al mazo mientras progresas resolviendo preguntas.

*Consejo: Cuando hay varios mazos de colores mezclados, para no saber el color del dorso de la carta que saldrá a continuación, robe la carta inferior del mazo mezclado.

Cuando haya resuelto las preguntas de las cartas Vínculos y Eventos que rodean a la carta central, ya está completo el esquema del personaje.

*Importante: solo se resuelven las preguntas de las cartas principales del mantel de juego (Bonds, Mark of the Past, Impetus).

No se resuelven las preguntas de las cartas que corresponden a respuestas de las cartas principales.



EJEMPLO DE TIRADA

1. Carta de Clase: "FIGHTER" (Guerrero) para la casilla CHARACTER.
2. Carta de Lugar: "FOREST" (Bosque) para la casilla ORIGIN.
3. Carta de Trasfondo: "ASSASSIN" (Asesino) para la casilla BACKGROUND.
4. Cartas de Vínculos para las casillas de BOND: "MOTHER" (Madre) y "ALLY" (Aliado).
5. Carta de Evento: "DEATH" (Muerte) para la casilla MARK OF THE PAST.
6. Carta de Evento: "HATE" (Odio) para la casilla IMPETUS.
7. Respuestas a las preguntas de las cartas. Estas cartas se colocan en las casillas vacías a los lados de las cartas que las llamaron.

7.a. La carta que pide menos rombos de colores es la carta DEATH. La pregunta "Where?" con un rombo verde se debe contestar con una carta de LUGAR.

La carta "RUINS" (Ruinas) es revelada.

7.b. La carta "MOTHER" pregunta "Who?" (¿Quién?) con dos rombos, dorado y azul.

Mezcla los mazos CLASE y TRASFONDO y revela la carta inferior.

La carta "CLERIC" (Clériga) es desvelada.

7.c. La carta "ALLY" (Aliado) pregunta "Who?" (¿Quién?) con tres rombos de colores dorado, azul y rojo. Se añade el mazo BONDS al mazo previamente mezclado y vuelve a mezclar.

La carta "RANGER" (Explorador) es revelada.

7.d. La carta "DEATH" (Muerte) pregunta "Who?" (¿Quién?) y "Murderer" (Asesino) con tres rombos de colores: dorado, azul y rojo. Roba una carta del mazo previamente formado.

Las cartas "LOVER" (Amante) y "PIRATE" (Pirata) son reveladas.

7.e. La carta "HATE" (Odio) pregunta "Who?" (¿Quién?) con tres rombos de colores: dorado, azul y rojo. Roba una carta del mazo previamente formado.

La carta "BARBARIAN" (Bárbaro) es revelada.

El esquema del personaje está terminado. A este personaje lo llamaremos Gloria.

Gloria es una guerrera, asesina a sueldo, proveniente del bosque.

Las dos personas más importantes en su vida son su madre, que es una clériga, y un aliado y resulta ser un explorador.

En el pasado, en unas ruínas, su amante murió a manos de un pirata. Quizás durante la búsqueda de un tesoro. Todo esto la marcó, siendo el odio hacia los bárbaros su única motivación.



EL PODER DE LA IMAGINACIÓN

El sistema **Fatum** está pensado para otorgar el esquema del personaje. Proporciona una base sobre la cual poder inspirarse y crear los detalles que se deseen para el personaje. Para completar dicha historia se pueden formular unas sencillas preguntas que ayudarán a darle vida.

Tomando el ejemplo anterior, las preguntas podrían ser las siguientes:

- ¿Debido a qué nuestro personaje se gana la vida como asesino a sueldo?
- ¿Por qué el explorador es nuestro aliado?
- ¿Su amante murió por accidente, batalla o su asesinato fue ordenado?

Estamos seguros que tu imaginación es tu mejor arma.

AÑADIENDO RAZAS

Las cartas de Raza no son de obligatorio uso, son opcionales.

Incluye las cartas de Raza deseadas en el mazo de Razas durante la preparación y colócala separada del resto de mazos.

Usar este mazo es muy fácil: desvela una carta y añádelas a la carta correspondiente durante la fase de Creación de personaje.

A diferencia del resto de cartas que quedan posicionadas en el mantel de juego, las cartas de Raza son devueltas a su mazo una vez desveladas para hacer posible que aparezcan de nuevo.

Ejemplo: *Has sacado un GUERRERO como carta de CLASE, pero quieres generar su raza de forma aleatoria: roba una carta del mazo de RAZA, resulta ser un Humano. Así que el personaje es un GUERRERO HU-*

MANO. Devuelve la carta de RAZA de nuevo al mazo de RAZA y baraja de nuevo.

Más tarde quieres saner la raza de tu VÍNCULO, un Aliado Explorador. Roba de nuevo una carta del mazo RAZA. La carta Semielfo es revelada. Tu Aliado Explorador es un Semielfo. Devuelve la carta de Semielfo al mazo de RAZA.

Sigue estos pasos cada vez que quieras generar de forma aleatoria la raza de tu cartas de CLASE, TRASFONDO o VÍNCULOS.

CARTAS BLANCAS

Estas cartas se utilizan para que personalices tus aventuras o campañas escribiendo o dibujando tu propio contenido en ellas.

Otro uso puede ser incluirlas en los mazos para que aparezcan ya sean como cartas principales o como respuestas a preguntas. En estos casos, la carta en blanco significa que el personaje desconoce la razón o el concepto. Podría ser que el personaje lo haya olvidado o que un hechizo haya hecho que lo olvide.

POSIBLES INCOHERENCIAS

Algunas combinaciones de cartas parecieran una incoherencia, pero solo son un desafío al que hay que dotarle de más imaginación. Os ponemos algunos ejemplos:

IMPETUS con Be betrayed (ser traicionado). Buscas demostrar que alguien es un traidor y te vendería por un saco de monedas. Quieres mostrar a todos su falta de lealtad.

IMPETUS con BANKRUPCY (bancarrota). Lo mismo tu objetivo no es tu propia bancarrota, sino la de otra persona o nación.

MARK OF PAST con LEYEND (leyenda). Desde entonces investigas los pasos de una antigua leyenda

que puede tener algo de verdad. O quizás tu formaste parte de aquella leyenda.

LOVE (amar) con ENEMY (enemigo). Nada impide que ames a tu enemigo. ¿Te suenan romeo y julieta?

HATE (odiar) con LOVER (amante). Puede que estés con tu amante por interés u obligación pero realmente lo odies. O que tu amante repentinamente te extorsione y amenace con destruir tu vida.

IMPETUS con SHAME (vergüenza). Has sufrido tal vengüenza que eso te motiva a resarcirte o compensar aquella falta.

FATHER (padre) con QUEEN (reina).

MOTHER (madre) con KING (rey).

O bien puedes corregir esta incoherencia de forma lógica, cambiando rey por reina y viceversa cuando sea necesario o, bueno, el travestismo y objetos de cambio de sexo también existen. Incluso, las paradojas de meter el alma de alguien en un cuerpo que no es el suyo.

RIVALRY (Rivalidad) con ALLY (Aliado).

FRIENDSHIP (Amistad) con ENEMY (Enemigo).

En el primer caso puede ser una rivalidad sana. En el segundo como en el caso de LOVE, alguien puede ser de la facción enemiga pero aún así arrastrar un vínculo de amistad del pasado, o quizás os interese ser amigos por alguna cosa concreta. Un enemigo común, por ejemplo.

EXTRA: CREAR TRAMAS

El sistema Fatum permite crear tramas simples usando un sistema alternativo.

Tal y como se observa en la ilustración de ejemplo, se debe robar 6 cartas en el siguiente orden:



4. MEZCLA LOS MAZOS DE CLASE, TRASFONDO Y VÍNCULO.



1. LA CAUSA: Un hecho que originó la historia.
2. LUGAR: Donde sucede la historia.
3. LA RAZÓN: La razón que mueve la historia.
4. ALIADO: Quien ayuda a los protagonistas.
5. AMENAZA: Quien actúa contra los protagonistas.
6. META: El objetivo a alcanzar.



www.fatumcards.com



@Esther_Sanz



@esther_sanz



/fatumcards