

INTRODUCCIÓN

Fatum es una herramienta para crear personaies de forma rápida v aleatoria, creando el concepto de su trasfondo

La baraia Dark Myths está diseñada para idear personaies para historias, avudar a directores de juego de juegos de rol o incluso para inspirar a escritores v guionistas.

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

COMPONENTES DE JUEGO

- Baraia de 88 cartas
- Mantel de juego

CATEGORÍAS DE CARTAS











PERSONALIDAD TRASFONDO

EVENTO

LUGAR

PERSONALIDAD

La forma de ser más íntima del personaie, lo que se manifiesta en momentos de mayor miedo o tensión. la verdadera naturaleza del personaie.

TRASFONDO

Ocupación actual del personaje o alguna de sus cualidades

VÍNCULOS

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 que influven en su vida.

EVENTOS

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

LUGARES

Ubicaciones relacionadas con acontecimientos en la vida del personaje.

ELEMENTOS DE UNA CARTA



LLAMADA A CARTAS

A los lados del título de las cartas de Fatum: Dark Myths pueden aparecer preguntas junto a rombos de colores o símbolos de luna o pentagrama, las que corresponden a las "llamadas a cartas". Para responder a estas "llamadas", roba una carta del mazo correspondiente para obtener la información adicional sobre dicha carta. Por ejemplo, la carta Love (Amar) pregunta Who? (¿Quién?) para saber a quién ama el personaje.

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

- Dorado: Personalidad y Clases
- Azul: Trasfondos
- Rojo: Vínculos
- Violeta: Eventos
- Verde: Lugares
- Símbolos Luna o Pentagrama: Llamada a carta de Personalidad

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 180º una de las mitades y baraja de nuevo. Esto permitirá distribuir al azar las cartas que tienen dos sentidos.

CARTAS DE PERSONALIDAD

Las cartas de Personalidad constituyen el núcleo principal del sistema de Fatum: Dark Myths. Estas cartas establecen el rasgo distintivo de la personalidad del personaje, el rasgo que influye activamente en la actitud con la que se enfrenta a los distintos problemas que puedan surgir.

Esta personalidad puede ser inherente al personaje o incluso puede haberse visto generada por la influencia de alguno de los Eventos o Vínculos presentes en la vida del personaje.

En Fatum: Dark Myths, las cartas de Personalidad son la carta central sobre la que se inicia la generación de personajes. Son el equivalente a las cartas de Clase (Class) de Fatum: Fantasy Deck.

Las cartas de Personalidad están divididas en dos y cada mitad ofrece una opción de personalidad. En la parte central, tienen un símbolo de Luna y uno de



Pentagrama asociado a cada mitad, los que ayudarán a responder preguntas y llamadas de otras cartas. En estos casos, solo hay que considerar la parte correspondiente al símbolo de la pregunta, la otra mitad debe ignorarse.

SIMBOLOS DE LUNA Y PENTAGRAMA

Algunas cartas hacen preguntas sobre un sentimiento (🎡) o un ente (**(C)**, como por ejemplo las cartas de "Possession / Revelation" (Posesión / Revelación) o "Ritual / Cosmic Event" (Ritual / Evento Cósmico).

Para responder estas preguntas, roba una carta de Personalidad y busca en la parte central el símbolo correspondiente. Recuerda que solo se debe considerar el concepto con el símbolo solicitado por la carta que realiza la llamada y que se debe ignorar la otra parte.

TIRADA DE CREACIÓN

 Roba una carta del mazo de PERSONALIDAD (fondo negro) y colócala en el centro del mantel de jue-

- go en la casilla CHARACTER (Personaje). Esta carta define el concepto del personaje.
- Roba una carta de LUGAR y colócala en la casilla ORIGINS (Orígenes). Ésta indica de dónde proviene el personaje.
- Roba una carta de TRASFONDO para la casilla BACKGROUND (Trasfondo). Ésta informa sobre la dedicación o profesión del personaje.
- Roba dos cartas de VÍNCULOS 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.
- Roba una carta de EVENTO para la casilla MARK OF THE PAST (Marca del Pasado) que informa sobre algo que sucedió en el pasado del personaje y que cambió su vida.
- Roba una carta de EVENTO para la casilla IMPE-TUS (Motivación) que indica la motivación del personaje, su camino a seguir.
- 7. Ya están reveladas todas las cartas que rodean al personaje. El siguiente paso es responder las preguntas que hacen las cartas, comenzando por las que tienen un símbolo o requieren menos rombos de colores.
 - 7.1 Busca las cartas que tengan un símbolo de Luna o Pentagrama. Para responder a estas preguntas, roba una carta del mazo de Personalidad (Personality) y colócala en el sentido que corresponda según el símbolo en la casilla vacía al lado de la carta que la llamó.
 - 7.2. Responde las preguntas que tienen rombos de colores, comenzando por las que tienen menos colores y añade mazos según sea necesario.

Comienza con las preguntas que tienen un rombo de color, roba una carta del mazo que corresponda y colócala al lado de la carta que la llamó.

Una vez resueltas todas las preguntas de un rombo de color, busca las preguntas con dos rombos de colores y mezcla los mazos. Para responderlas, roba la carta inferior del mazo para no saber el tipo de carta siguiente y colócala en el espacio que corresponda.

Procede de la misma forma, añadiendo mazos hasta responder todas las preguntas. 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, roba la carta inferior del mazo mezclado.

Una vez resueltas 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 personalidad: "SKEPTICAL" (Escéptico) para la casilla CHARACTER.
- Carta de Lugar: "ASYLUM" (Sanatorio) para la casilla ORIGIN.
- Carta de Trasfondo: "SOLDIER" (Soldado) para la casilla BACKGROUND.
- Cartas de Vínculos para las casillas de BOND: "ANCESTOR" (Ascendiente) y "MUSE" (Musa).
- 5. Carta de Evento: "IN TROUBLE!" (En problemas) para la casilla MARK OF THE PAST.
- Carta de Evento: "TRIUMPH" (Triunfo) para la casilla IMPETUS.
- Las respuestas a 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 "IN TROUBLE!".

La pregunta "Why?" con un rombo violeta se debe contestar con una carta de EVENTO. Revelamos la "CURSE" (Maldición).

La pregunta "Where?" con un rombo verde se debe contestar con una carta de LUGAR. Revelamos la carta "Millenary Tomb" (Tumba Milenaria).

7.b. La carta "TRIUMPH" tampoco requiere mezclar mazos.

La pregunta "About?" con un rombo violeta se responde con una carta de EVENTO.

Revelamos Ia carta "Revealing the truth" (Descubrir Ia Verdad).

7.c. La carta "Ancestor" (Ascendiente) pregunta "Who?" con dos rombos de colores negro y azul. Se mezclan los mazos de PERSONALIDAD y TRASFONDO y se roba la carta inferior.

Revelamos la carta "Criminal" (Delincuente).

7.d. La carta "Muse" (Musa) pregunta "Who?" con tres rombos de colores negro, azul y rojo. Al mazo mezclado para responder la pregunta anterior, se agrega el mazo VINCULOS.

Revelamos la carta "Spiritual Advisor" (Guía Espiritual).

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

Rebeca es una Soldado Escéptica que reside en un Sanatorio.

Las dos personas más importantes en su vida son un Ascendiente (ancestro), que es un Criminal, y una Musa quien la inspira y resulta ser su Guía Espiritual.

En el pasado, tuvo problemas en una Tumba Milenaria donde fue Maldecida. Quizás durante una incursión militar en el desierto, entró en algún cementerio ancestral ya olvidado donde una maldición recayó sobre ella. Todo esto mermó su cordura y tuvo que ser internada en un sanatorio mental.



Por todo esto, la meta en su vida es Triunfar Revelando la Verdad. Puede ser haciendo públicos los poderes sobrenaturales de aquella tumba.

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 dessen para el personaje. Para completar la historia, se pueden formular unas sencillas preguntas que ayudarán a darle vida al personaje.

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

- ¿Por qué el antepasado de Rebeca es un criminal?
- ¿Qué motivó a Rebeca a alistarse y a participar en la guerra?
- ¿A quién pertenecía la tumba maldita y a qué se debía su maldición?

Estamos seguros que tu imaginación es tu mejor arma.

POSIBLES INCOHERENCIAS

Algunas combinaciones de cartas, a priori, pueden parecer incoherentes, pero no son más que un desafío al que ponerle una pizca más de imaginación.

Por ejemplo:

IMPETUS con la carta "In Trouble!" (En Problemas). En este caso no es que el personaje busque activamente estar en problemas, quizás sabe que la gesta que busca hacer le traerá problemas.

IMPETUS con la carta "Humiliation" (Humillación). El personaje no busca humillarse a sí mismo, lo que quiere es humillar a alguna persona o negocio.

"Love" (Amar) junto a la carta "Convenience Rela-

tionship" (Relación de Conveniencia). Quizás el personaje comienza a amar aquella persona con la que empezó una relación de conveniencia o simplemente la relación de conveniencia está basada en un supuesto amor.

"Protector" (Protector) – "Harrier" (Hostigador). El protector resulta ser en realidad un hostigador, ya sea del personaje o de otra persona.

"Rival" (Rival) – "Friend" (Amigo). Siempre se puede tener una rivalidad sana con un amigo o darse cuenta más adelante de que el que parecía ser un amigo, en realidad era un rival.

Aunque algunas cartas puedan parecer incompatibles, siempre se puede encontrar una forma en la que puedan encajar en una historia.

CONTENIDO OPCIONAL (NO INCLUIDO EN ESTA CAJA)

INCLUIR RAZAS

Fatum: Fantasy Deck y algunas expansiones tienen cartas de razas. No es obligatorio usarlas ya que son opcionales.

Para incluirlas en una tirada de creación, se debe crear un mazo aparte con todas las cartas de razas que se deseen y se coloca por separado al igual que los otros mazos.

Usar el mazo de Razas es muy sencillo: se revela una carta del mazo y se añade a la carta que se corresponda durante la creación del personaje.

A diferencia del resto de cartas que "permanecen" en la mesa cuando son reveladas, las cartas de razas se devuelven al mazo y éste se baraja de nuevo. Esto permite que esa raza vuelva a aparecer en cualquier otra tirada. Ejemplo:

En una tirada, el personaje es "Individualistic" y se quiere conocer su raza. Se roba la primera carta del mazo de razas, "Alien" (Alienígena) de la expansión SCI-FI. Tras esto se devuelve la carta Alien al mazo de razas y se baraja de nuevo.

Más adelante, en la misma tirada, se revela la carta "Protector" (Protector), quien resulta ser un "Spy" (Espía), y se quiere detallar su raza. Se roba nuevamente la primera carta del mazo de razas, "Cyborg" (Cyborg) de la expansión SCI-FI. La carta se devuelve al mazo y se baraja.

CARTAS EN BLANCO

Como contenido opcional, Fatum ofrece una expansión de cartas "en blanco" de todas las categorías. Estas cartas permiten al usuario personalizar partidas y ambientaciones al dibujar o escribir en ellas su propio contenido.

Otro uso que se les puede dar a estas cartas en blanco es incluirlas en los mazos para que así puedan salir tanto en una de las cartas principales como en las respuestas a estas cartas. En estos casos, la carta en blanco significa que el personaje simplemente desconoce por completo el motivo o concepto. Puede ser que lo haya olvidado o que haya sido blanco de algún encantamiento, sortilegio o ritual para hacerlo olvidar.

MONEDA

La moneda es un complemento que permite obtener respuestas a preguntas con dos opciones, como SI o NO, BUENO o MALO, etc. Una de las caras muestra un sol y la otra una luna, tu decides que respuesta es cada cuál.



DADO DE RELACIONES



Dado de 8 cara con un símbolo en cada una de ellas.

El dado define el tipo de relación entre el personaje y cada Vínculo. Haz una tirada por cada carta de Vínculo.

Significado de los símbolos:



USAR CARTAS DE PERSONALIDAD CON FATUM FANTASY DECK

De la misma manera en que las cartas de raza se pueden usar para detallar personajes de **Fatum**: **Dark Myths**, las cartas de personalidad se pueden usar para complementar los personajes creados con **Fatum**: **Fantasy Deck**.

Solo se debe robar una carta de Personalidad cada vez que se presente un personaje en una tirada (como un Background o un Bond). De esta manera, se le puede dar un rasgo de personalidad distintivo a cada una de las personas que influyen en la vida de personaje.

Queda a discreción del jugador dejar la carta en la mesa o devolverla al mazo.

MEZCLANDO CONTENIDO

Aunque Fatum: Dark Myths esté pensado para usarse como un producto autónomo, puede usarse junto con las cartas de otros productos Fatum si se desea.

A la hora de crear el personaje, sólo se debe escoger sobre qué juego base se quiere iniciar: Fatum Fantasy Deck o Fatum Dark Myths. Cada uno de los sistemas usa su propio mantel de juego y la única diferencia radica en la carta inicial que se roba a la hora de crear un personaje.

En Fatum: Fantasy Deck el iniciador es una carta de "Clase" (Class).

En **Fatum: Dark Myths** el iniciador es una carta de "Personalidad" (Personality).

Es incluso posible mezclar los mazos de Clase y Personalidad si la ambientación lo permite.

También se le puede añadir al mazo inicial cualquier carta de cualquier otra baraja o sobre de expansión.

De esta manera, es posible personalizar por completo el universo sobre el que se generan los personajes, mezclando ambientaciones para crear la que más nos guste.

Créditos:

Diseñadores de juego: Esther Sanz y Jorge V. Pérez.

Arte y diseño: Esther Sanz y Nereida Soto.

Traducción inglesa y francesa: Natasha Ocampo.

nacaodel@gmail.com

www.linkedin.com/in/natasha-ocampo-delgado/

Traducción alemana: Adrian Robin & Feline.

Traducción italiana: Francesca Maria Gatti.

francesca.gatti95@hotmail.com

Más contenido en: www.fatumcards.com

CREANDO 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 PERSONALIDAD, 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. ENEMIGO: Quien actúa contra los protagonistas.
- 6. META: El obietivo a alcanzar.



© 2020 FATUM Character Creator Deck. FATUM and related logos, artworks, and distinctive likenesses thereof have rights reserved.