



ANLEITUNG  
FATUM  
DARK MYTHS

# EINLEITUNG

**FATUM** ist ein Werkzeug, um schnell und zufällig Charaktere erstellen und zudem auch der Pfad für den Character erstellt wird.

'**Fatum: Dark Myths**' wurde entwickelt, um Charaktere für Geschichten zu erstellen, um Dungeon Masters zu helfen oder auch um Schriftsteller und Drehbuchautoren zu inspirieren.

Die einfache Mechanik von **FATUM** ermöglicht die Erstellung von mehreren Charakteren in kürzester Zeit.

# SPIELINHALT

- 88-Karten
- Textil-Spielmatte

# KARTENKATEGORIEN



PERSÖNLICHKEIT HINTERGRUND

BEZIEHUNG

EREIGNIS

ORT

## PERSÖNLICHKEIT

Die Persönlichkeit beschreibt die vorherrschende Wesensart des Charakters, was sich in Zeiten der Angst oder der Anspannung äußert. Sie ist die wahre Natur des Charakters.

## HINTERGRUND

Der aktuelle Beruf des Charakters, seine Berufung oder eine seiner Eigenschaften.

## BEZIEHUNG

Die intimsten Beziehungen des Charakters. Die einzigartigen Menschen zu denen der Charakter die stärksten Bindungen hat. Die Art von Bindung, welche die Überzeugungen des Charakters prägen und das Leben des Charakters beeinflussen.

## EREIGNIS

Wichtige Erlebnisse, die den Verlauf des Lebens des Charakters verändert haben.

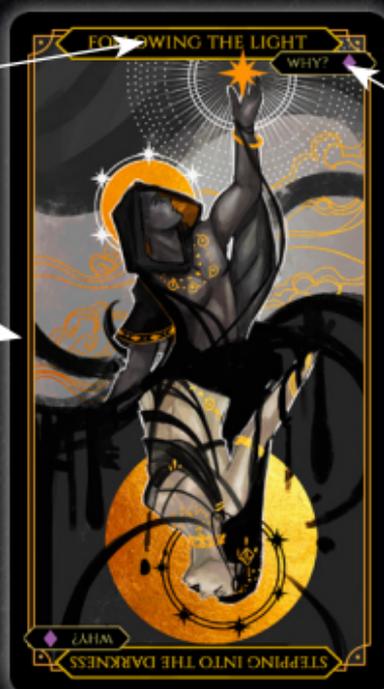
## ORT

Der Ort, an dem sich etwas Wichtiges für den Charakter ereignet hat.

# DIE WICHTIGSTEN ELEMENTE DER KARTE

Name  
der Karte

Illustration



Aufforde-  
rung zum  
Kartenziehen

## AUFFORDERUNG ZUM KAR- TENZIEHEN

Manche 'Fatum: Dark Myths' Karten haben neben ihrem Namen zusätzliche kurze Fragen. Um diese zu beantworten, werden weitere Karten gezogen. Aus welchem (gemischten) Stapel Karten gezogen werden, symbolisieren die farbigen Diamanten, das Pentagramm oder das Mondsymboll neben der Frage.

Zum Beispiel stellt die Karte LOVE (Liebe) die Frage WHO? ("Wer?"), um zu erfahren, wen unser Charakter liebt.

Die farbigen Diamanten und das Symbol eines Mondes oder eines Pentagramms zeigen an, welche Kartenstapel

gemischt werden müssen, um die Antwort zu ziehen. Die Bedeutungen der Farben sind wie folgt:

- **Schwarze Kartenrückseite** (auf den anderen Karten mit einem Goldenen Diamanten dargestellt) : Persönlichkeits- und/oder Klassenkarten (Fatum Fantasy)
- **Blue:** Hintergrundkarten
- **Red:** Bindungskarten
- **Violet:** Ereigniskarten
- **Green:** Ortskarten
- **Mond- oder Pentagramm Symbol:** Ziehe eine Persönlichkeitskarte

## VORBEREITUNG

Legen Sie die Spielmatte aus und trennen Sie die Karten in fünf Stapel nach der Farbe ihrer Kartenrückseiten (sechs, wenn Sie Spezieskarten verwenden wollen). Mischen Sie jeden Stapel verdeckt damit Sie die Karten nicht sehen können.

Teilen Sie dann die Stapel in zwei Hälften, drehen Sie eine Hälfte um 180° und mischen Sie sie erneut. Auf diese Weise werden die Karten mit zwei Bedeutungen zufällig durchmischt.

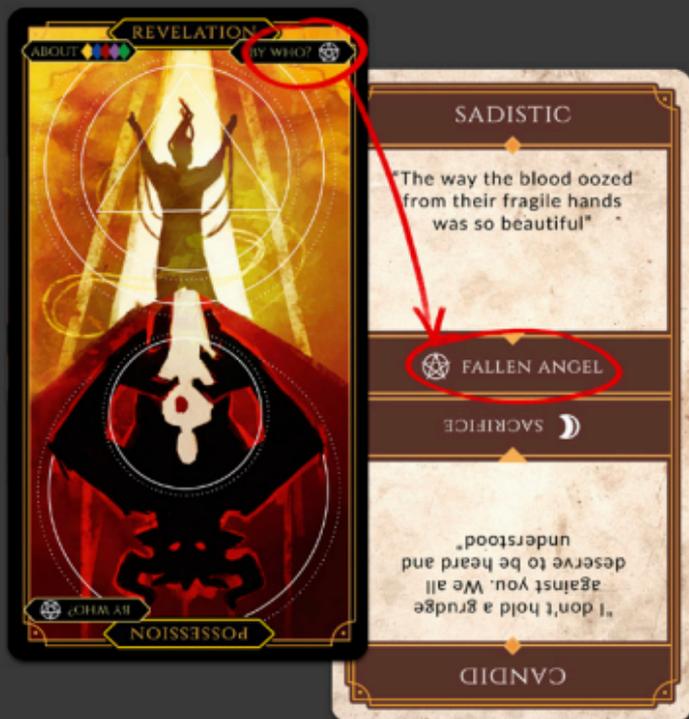
## PERSÖNLICHKEITSKARTEN

Die Persönlichkeitskarten bilden das Herzstück des 'Fatum: Dark Myths'-Systems. Diese Karten bestimmen die Wesensart, welche den Charakter definiert. Zudem auch die Haupteigenschaft, welche am stärksten beeinflusst, wie der Charakter den verschiedenen Problemen begegnet, mit denen er konfrontiert wird.

Dieses Persönlichkeitsmerkmal kann dem Charakter angeboren sein, oder es kann auch auf den Einfluss eines Ereignisses oder einer Bindung im Leben des Charakters zurückzuführen sein.

In 'Fatum: Dark Myths' sind die Persönlichkeitskarten die zentralen Karten, mit der die Charaktererstellung beginnt. Sie entsprechen den Klassenkarten des 'Fatum: Fantasy Deck'.

Persönlichkeitskarten sind in zwei Hälften geteilt, und jede Hälfte beschreibt ein Persönlichkeitsmerkmal. In der Mit-



te der Karte sind die Symbole Mond und Pentagramm je einer der beiden Kartenhälften zugeordnet. Diese kommen bei der Beantwortung von Fragen der anderen Karten zum Einsatz. Wenn Sie Fragen mit Persönlichkeitskarten beantworten, betrachten Sie nur die Hälfte des entsprechenden Symbols. Die zweite Kartenhälfte wird nicht berücksichtigt.

## MOND- UND PENTAGRAMMSYMBOL

Einige Karten stellen Fragen zu Empfindungen (☾) oder Wesensarten (⚡), z.B. die Karten POSSESSION / REVELATION (Besessenheit/Offenbarung) oder RITUAL / COSMIC EVENT (Ritual/Kosmisches Ereignis).

Um diese Fragen zu beantworten, ziehen Sie eine Persönlichkeitskarte und suchen Sie das entsprechende Symbol im Mittelteil. Denken Sie daran, nur die Beschreibung zu betrachten, welche durch das Symbol auf der anfragenden Karte angezeigt wird, und ignorieren Sie den anderen Kartenteil.

## VORBEREITUNG EINER CHARAKTERERSTELLUNG

1. Ziehen Sie eine Persönlichkeitskarte (schwarzer Kartenrücken) und legen Sie sie in die Mitte der Spielmatte auf das Feld „CHARACTER“ (Charakter). Diese Karte bestimmt die Wesensart des Charakters.

2. Ziehen Sie eine Ortskarte (grüner Kartenrücken) und legen Sie sie auf das Feld „ORIGINS“ der Spielmatte. Diese Karte legt fest, woher der Charakter kommt.
3. Ziehen Sie eine Hintergrundkarte (blauer Kartenrücken) und legen Sie sie auf das Feld „BACKGROUND“ (HINTERGRUND). Diese Karte definiert den Beruf oder die Berufung unseres Charakters.
4. Ziehen Sie zwei Beziehungskarten (roter Kartenrücken) und legen Sie diese auf die „BOND“-Felder (Beziehung) links und rechts des zentralen Charakters. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Diese Karten repräsentieren die wichtigen Personen für den Charakter.
5. Ziehen Sie eine Ereigniskarte und legen Sie diese auf das Feld „MARK OF PAST“ (Spuren der Vergangenheit). Diese Karte liefert Ihnen Informationen über ein Ereignis, das in der Vergangenheit des Charakters passierte und sein Leben verändert hat. Ziehen Sie jetzt eine Ereigniskarte und legen Sie sie auf das Feld „IMPETUS“ (Antrieb), diese gibt uns Aufschluss über die Motivationen des Charakters, also den Pfad, dem er folgt.
6. Nun sind alle Karten, die den zentralen Charakter beschreiben, aufgedeckt. Im nächsten Schritt betrachten wir die Fragen, welche diese Karten stellen. Wir beginnen mit der Frage, welche die geringste Menge an farbigen Diamanten oder Symbolen erfordert.
7. Suchen Sie nach den Karten, die ein Symbol eines Mondes oder eines Pentagramms haben. Um diese Fragen zu beantworten, ziehen Sie eine Karte aus dem Persönlichkeitsstapel und legen Sie diese auf ein leeres Feld neben die Karte, deren Frage Sie beantworten wollen. Drehen Sie die Karte gegebenenfalls so, dass das übereinstimmende Symbol oben liegt.
8. Beantworten Sie die Fragen mit farbigen Diamanten. Beginnen Sie mit den Diamanten, die am wenigsten Farben erfordern, und fügen Sie nach Bedarf Stapel hinzu.
  - 8.1. Wenn alle Fragen mit einem farbigen Diamanten beantwortet sind, suchen Sie die Fragen mit zwei farbigen Diamanten und mischen Sie die Stapel. Um die Fragen zu beantworten, ziehen Sie die unterste Karte des Stapels, so dass Ihnen der Kartentyp unbekannt ist, und legen Sie sie auf das entsprechende Feld der Spielmatte.

8.2. Wiederholen Sie den Vorgang, indem Sie Stapel hinzufügen, bis alle Fragen beantwortet sind. Es ist nicht erforderlich, die Stapel nach der Beantwortung einer Frage nach Farben zu trennen, fügen Sie einfach den Stapel der zusätzlichen Farbe hinzu und mischen Sie ihn unter, um die nächste(n) Frage(n) zu beantworten.

\*Tipp: Wenn es mehrfarbige Stapel gibt, ziehen Sie die unterste Karte, damit Sie die Farbe der nächsten Karte nicht kennen.

Sobald die Fragen der Bindungskarten (BOND-Felder) und Ereigniskarten (Felder MARK OF PAST und IMPETUS), die die Hauptkarte umgeben, beantwortet sind, ist die Erstellung des Charakters beendet.

\***ACHTUNG:** Beantworten Sie nur die Fragen der Hauptkarten der Spielmatte BOND (Beziehung), MARK OF THE PAST (Spuren der Vergangenheit), IMPETUS (Antrieb). Beantworten Sie nicht die Fragen der Karten, welche Sie ziehen, um die Fragen dieser Hauptkarten zu beantworten.



# BEISPIEL

1. Persönlichkeitskarte auf dem Feld CHARACTER (Charakter): SKEPTICAL (Skeptisch).
2. Ortskarte auf dem Feld ORIGIN (Herkunft): ASYLUM (Anstalt).
3. Hintergrundkarte auf dem Feld BACKGROUND (Hintergrund): SOLDIER (Soldat).
4. Bindungskarte auf den Feldern BOND (Beziehung): ANCESTOR (Vorfahre) und MUSE (Muse).
5. Ereigniskarte: IN TROUBLE! (In Schwierigkeiten!) auf dem Feld MARK OF THE PAST (Spuren der Vergangenheit).
6. Ereigniskarte: TRIUMPH (Triumph) auf dem Feld IMPETUS (Antrieb).
7. Beantwortung der Fragen dieser Karten. Diese Karten werden auf die leeren Felder neben den Karten gelegt, deren Fragen Sie beantworten wollen.

7.1. Die Karte, die die wenigsten farbigen Diamanten anfordert, ist die Karte IN TROUBLE! (In Schwierigkeiten!)

Die Frage WHY? mit einem lila Diamanten wird mit einer Ereigniskarte beantwortet.

Die Karte CURSED (Verflucht) wird aufgedeckt.

Die Frage WHERE? mit einem grünen Diamanten muss mit einer Ortskarte beantwortet werden.

Die Karte Millenary Tomb (Uraltes Grab) wird aufgedeckt.

7.2. Für die Karte TRIUMPH (Triumph) müssen die Stapel ebenfalls nicht gemischt werden.

Die Frage ABOUT? mit einem lila Diamanten wird auch mit einer Ereigniskarte beantwortet.

Die Karte REVEALING THE TRUTH (Enthüllung der Wahrheit) wird aufgedeckt.

7.3. Die Karte ANCESTOR stellt die Frage WHO? mit zwei Diamanten, einem goldenen und einem blauen.

Die Persönlichkeitskarten (schwarzer Kartenrücken) und Hintergrundkarten (blauer Kartenrücken) werden gemischt und die unterste Karte wird gezogen.

Die Karte KRIMINAL (Krimineller) wird aufgedeckt.

7.4. Die Karte MUSE (Muse) fragt WHO? mit drei Diamanten: gold, blau und rot. Zu dem zuvor gemischten

Stapel werden nun die Beziehungskarten (roter Kartenrücken) hinzu gemischt und dann die unterste Karte gezogen.

Die Karte SPIRITUAL ADVISOR (Spiritueller Berater) wird aufgedeckt.

Das Grundgerüst des Charakters ist fertig. Für dieses Beispiel nennen wir unseren Charakter nun Rebeca.

*Rebeca ist eine skeptische Soldatin, die in einer Anstalt lebt.*

*Die zwei wichtigsten Personen in ihrem Leben sind ein krimineller Vorfahre und eine Muse, welche sie inspiriert und ihr spiritueller Berater ist.*

*In der Vergangenheit hatte Rebeca Probleme in einem Uralten Grab, wo sie verflucht wurde. Vielleicht geriet sie bei einem Kriegseinsatz in der Wüste in einen vergessenen Friedhof, wo sie verflucht wurde. Dieses Ereignis führte dazu, dass sie ihren Verstand verlor und in eine Anstalt eingewiesen werden musste.*

*Aus diesem Grund ist es ihr Lebensziel, durch die Enthüllung der Wahrheit zu triumphieren, vielleicht indem sie der Öffentlichkeit die übernatürlichen Kräfte des Grabes offenbart.*



# DIE KRAFT DER VORSTELLUNGSKRAFT

Das **Fatum-System** ist so konzipiert, dass es das Grundgerüst des Charakters liefert. Es gibt die Basis, auf der man sich inspirieren lassen und den Charakter weiter ausbauen kann. Um die skizzierte Geschichte zu vervollständigen können einfache Fragen helfen, dem Charakter Leben einzuhauchen.

Für das vorherigen Beispiel könnten die Fragen wie folgt lauten:

- Warum ist Rebecas Vorfahre ein Krimineller?
- Was hat Rebeca motiviert, dem Militär beizutreten und in den Krieg zu ziehen?
- Wem gehörte das verfluchte Grab, und warum war es verflucht?

Ihrer Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt.

## MÖGLICHE WIEDERSPRÜCHE

Manche Kartenkombinationen mögen auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen, sind aber nichts anderes als eine Herausforderung, die eine extra Portion Fantasie erfordert.

Ein Beispiel:

- Das Feld **IMPETUS** (Antrieb) in Kombination mit der Karte **IN TROUBLE!** (In Schwierigkeiten!) In diesem Fall will der Charakter nicht aktiv in Schwierigkeiten geraten, aber vielleicht weiß er, dass seine Taten ihn in Schwierigkeiten bringen werden.
- Das Feld **IMPETUS** (Antrieb) in der Kombination mit der Karte **HUMILIATION** (Demütigung). Der Charakter sucht nicht danach sich selbst zu demütigen, sondern jemanden oder ein Unternehmen zu demütigen.
- Die Karte **LOVE** (Liebe) neben der Karte **CONVENIENCE RELATIONSHIP** (Zweckbeziehung). Vielleicht fängt der Charakter an, sich in die Person zu verlieben, mit der er in einer Zweckbeziehung ist, oder die Zweckbeziehung basiert einfach auf einer vermeintlichen Liebe.
- Die Karten **PROTECTOR** (Beschützer) und **HARRIER** (Verfolger). Der Beschützer des Charakters entpuppt sich

als ein Verfolger, vielleicht der des Charakters oder eines anderen.

- Die RIVAL- (Rivale) und FRIEND-Karte (Freund). Es ist immer möglich, eine gesunde Rivalität mit einem Freund zu haben, oder vielleicht stellt der Charakter später fest, dass derjenige, der sein Freund zu sein scheint, eigentlich sein Rivale ist.

Auch wenn es einige Karten gibt, die unvereinbar zu sein scheinen, gibt es immer einen Weg, sie in eine Geschichte zu integrieren.

## OPTIONALER INHALT NICHT IN DIESER BOX ENTHALTEN

### BLANCO KARTEN

Als optionalen Inhalt bietet Fatum ein Erweiterungsdeck mit Blankokarten jeder Kategorie an. Diese Karten ermöglichen es Ihnen, Abenteuer und Schauplätze zu personalisieren, indem Sie ihren eigenen Inhalt darauf zeichnen oder schreiben.

Sie können die Karten auch direkt als Blankokarten mit in ihr Deck aufnehmen, so dass sie entweder als Hauptkarte oder als Antwort aufgedeckt werden können. In diesen Fällen bedeutet die leere Karte, dass der Charakter den Grund oder das Konzept einfach nicht kennt. Es könnte sein, dass der Charakter es vergessen hat oder dass ein Zauber auf ihn gelegt wurde, um ihn vergessen zu lassen.

### EINBEZIEHUNG VON SPEZIES

**'Fatum: Fantasy Deck'** Karten und einige Erweiterungen enthalten Spezieskarten. Es ist nicht zwingend erforderlich, diese zu verwenden, da sie optional sind.

Um Spezieskarten in die Charaktererstellung einzubeziehen, sammeln Sie alle gewünschten Spezieskarten in einem Stapel und legen Sie sie getrennt von den anderen Stapeln aus.

Die Verwendung dieses Stapels ist sehr einfach: Ziehen Sie einfach eine Karte daraus und fügen Sie sie in der Charakterstellungsphase der entsprechenden Karte hinzu.

Im Gegensatz zu anderen Karten, die einmal gezogen auf der Spielmatte "verbleiben", müssen Spezieskarten nach dem Aufdecken zurück in den Stapel gelegt werden, der dann neu gemischt werden muss. Dadurch kann die Karte wieder auftauchen. Ein Beispiel:

*Der Charakter ist INDIVIDUALISTIC (Individualistisch) und wir wollen seine Spezies wissen. Die erste Karte des Speziesstapels wird gezogen, ALIEN (Außerirdischer) aus der Sci-Fi-Erweiterung. Danach wird diese Karte zurück in den Speziesstapel gelegt und neu gemischt.*

*Später, im gleichen Aufbau, wird die Karte PROTECTOR (Beschützer) aufgedeckt, die sich als SPY (Spion) entpuppt, und wir wollen ihre Spezies wissen. Wieder wird die erste Karte vom Speziesstapel gezogen, CYBORG (Cyborg) aus der Sci-Fi-Erweiterung. Erneut wird diese Karte in den Stapel zurückgelegt und gemischt.*

## BEZIEHUNGSWÜRFEL

8-seitiger Würfel mit je einem Symbol pro Seite.

Der Beziehungswürfel definiert die Art der Beziehung zwischen dem Charakter und seinen Beziehungen.

Würfeln Sie je einmal pro Bindungskarten (BOND-Felder).

Bedeutung der Symbole:



Geliebt



Beschützend



Gehasst



Angespannt



Traurig



Bewundernd



Gleichgültig



Fremde

## DIE MÜNZE

Nicht im Hauptdeck enthalten. Die Münze ist eine Ergänzung, die es Ihnen ermöglicht, Antworten auf Fragen mit zwei Optionen zu erhalten, wie JA oder NEIN, GUT oder BÖSE etc. Eine Seite der Münze ist eine Sonne, die andere ein Mond, Sie können entscheiden, was die Antwort für jeden der Seiten ist.



## VERWENDUNG DER PERSÖNLICHKEITSKARTEN MIT DEM FATUM: FANTASY DECK

Auf die gleiche Weise, wie Speziesskarten verwendet werden können, um zusätzliche Informationen über einen Charakter aus 'Fatum: Dark Myths' zu erhalten, können die Persönlichkeitskarten verwendet werden, um die Charaktere unseres 'Fatum: Fantasy Deck' zu ergänzen.

Ziehen Sie einfach jedes Mal eine Persönlichkeitskarte, wenn ein Charakter aufgedeckt wird (wie z.B. ein Hintergrund oder eine Bindung). Auf diese Weise ist es möglich, jedem Charakter eine bestimmte Persönlichkeitseigenschaft zu geben, die einen Einfluss auf das Leben des Charakters hat.

Es bleibt dann ihnen überlassen die Karte auf der Spielmatte zu belassen oder sie wieder in den Stapel zurückzumischen.

## MISCHEN VON INHALTEN

Obwohl 'Fatum: Dark Myths' als eigenständiges Produkt konzipiert ist, kann es zusammen mit anderen Fatum-Produkten verwendet werden.

Entscheiden Sie sich bei der Erstellung des Charakters einfach für das Basisspiel, entweder **'Fatum Fantasy Deck'** oder **'Fatum: Dark Myths'**. Jedes System hat seine eigene Spielmatte und der einzige Unterschied ist die Startkarte, die bei der Erstellung eines Charakters gezogen wird.

**'Fatum: Fantasy Deck'** beginnt mit einer Klassenkarte.

**'Fatum: Dark Myths'** beginnt mit einer Persönlichkeitskarte.

Es ist sogar möglich, die Klassen- und Persönlichkeitsstapel zu mischen, wenn der Spielrahmen dies zulässt.

Sie können die Stapel so verwenden, wie sie dem Basisspiel beiliegen, aber auch jede beliebige Anzahl Karten aus einem anderen Deck oder einer Erweiterung in den entsprechenden Kartenstapel mit aufnehmen. So können Sie die Stapel an jede Umgebung anpassen. Sie erschaffen das Universum, das Ihnen am besten gefällt.

Staff:

**Design:** Esther Sanz and Jorge V. Pérez.

**Art and graphic design:** Esther Sanz and Nereida Soto.

**English translate:** Natasha Ocampo.

**French translate:** Natasha Ocampo.

[nacaodel@gmail.com](mailto:nacaodel@gmail.com)

[www.linkedin.com/in/natasha-ocampo-delgado/](http://www.linkedin.com/in/natasha-ocampo-delgado/)

**German translate:** Adrian Robin & Feline.

**Italian translate:** Francesca Maria Gatti.

[francesca.gatti95@hotmail.com](mailto:francesca.gatti95@hotmail.com)

**Download the rulebook in other languages:**

[www.fatumcards.com/rulebook](http://www.fatumcards.com/rulebook)

**Get optional content:** [www.fatumcards.com](http://www.fatumcards.com)

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

# ERSTELLEN VON HANDLUNGSSTRÄNGEN

Das System von **Fatum** ermöglicht es auch einfache Handlungsstränge zu erstellen.

Ziehen Sie, wie in der Abbildung oben gezeigt, 6 Karten in der folgenden Reihenfolge:



## 4. MISCHEN DIE KARTE: PERSÖNLICHKEIT, HINTERGRUND UND BINDUNG



1. AUSLÖSER: ein Ereignis, das die Geschichte ausgelöst hat
2. ORT: der Ort, an dem die Geschichte spielt
3. GRUND: der Grund, der die Geschichte motiviert
4. VERBÜNDETER: wer den Hauptfiguren hilft.
5. FEIND: wer gegen die Hauptfiguren handelt.
6. FINAL GOAL(FINALES ZIEL): Die Zielsetzung.



[www.fatumcards.com](http://www.fatumcards.com)

---



@Esther\_Sanz



@esther\_sanz



/fatumcards