

INTRODUCTION

FATUM est un outil pour créer des personnages de facon rapide et aléatoire, en créant le concept de leur histoire

Le deck de cartes Dark Myths est concu pour imaginer des personnages pour des histoires, pour aider aux maîtres de donjon ou même pour inspirer des écrivains et des scénaristes

Son système simple permet de créer le schéma de plusieurs personnages en peu de temps.

COTENU DU IEU

- 1 deck de 88 cartes
- 1 tapis de ieu

CATÉGORIES DE CARTES











PERSONNALITÉ

La manière d'être la plus intime du personnage, ce qui se manifeste dans les moments de plus grande peur ou tension, la vraie nature du personnage.

HISTORIOUE

L'occupation actuelle du personnage ou l'une de ses qualités.

LIENS

Les relations les plus intimes du personnage. Ces personnes uniques dans sa vie et avec lesquelles le personnage a les liens les plus forts, ceux qui définissent les passions qui influencent sa vie.

ÉVÉNEMENTS

Les épisodes importants qui ont changé le cours de la vie du personnage.

LIFUX

Les endroits où des événements importants dans la vie du personnage se sont produits.

ELEMENTS CLÉS DES CARTES



DEMANDE DE TIRAGE DE CARTES

Sur les côtés du nom des cartes Fatum: Dark Myths, il peut y avoir des questions avec des diamants de couleur ou avec un symbole de lune ou de pentagramme qui correspond aux « demandes de tirage de cartes ». Pour répondre à ces « demandes », tirez une carte du deck correspondant afin d'obtenir information additionnelle sur ladite carte. Par exemple, la carte Love (Amour) demande Who? (Qui ?) pour savoir qui le personnage aime.

Les diamants de couleur et le symbole de lune ou de pentagramme déterminent les decks à mélanger pour tirer la réponse. Voici le détail des significations des couleurs :

 Dos noir et symboles en or: Personnalité et Classes (Fatum Fantasy deck)

Bleu: Historique (Background)

Rouge : Liens (Bond)

Violet : Evénements (Event)

Vert : Lieux (Place)

• Symboles de Lune ou de Pentagramme : Demande de tirage de carte de Personnalité

PRÉPARATION

Dépliez le tapis de jeu et séparez les cartes par couleur en 5 piles (six si vous ajoutez le deck de Races). Mélangez chaque deck avec les cartes face cachée pour ne pas voir les faces.

Ensuite, coupez chaque deck en deux, tournez l'une des moitiés de 180 ° et mélangez à nouveau. Ainsi, les cartes qui ont deux sens seront distribués de facon aléatoire.

CARTES DE PERSONNALITÉ

Les cartes de Personnalité sont le cœur principal du système de Fatum : Dark Myths. Ces cartes établissent le trait de personnalité qui définit le personnage, la caractéristique qui influence activement l'attitude avec laquelle le personnage fait face aux différents problèmes qui peuvent survenir.

Cette personnalité peut être inhérente au personnage ou même être dû à l'influence de l'un des Événements ou des Liens présents dans sa vie.

Dans Fatum: Dark Myths, les cartes de Personnalité sont la carte centrale sur laquelle commence la création du personnage. Elles sont l'équivalent des cartes



de Classes de Fatum : Fantasy Deck.

Les cartes de Personnalité sont divisées en deux et chaque moitié a une option de personnalité. Dans la partie centrale, il y a des symboles de Lune et de Pentagramme associés à chaque moitié, qui aident à répondre aux questions et aux demandes de tirage des cartes. Dans ces cas, ne considérez que la moitié qui correspond au symbole de la question et ignorez l'autre moitié.

SYMBOLES DE LUNE ET DE PENTAGRAMME

Certaines cartes posent des questions sur un sentiment () ou sur une entité (), comme les cartes « Possession / Révélation » (Possession / Révélation) ou « Ritual / Cosmic Event » (Rituel / Événement Cosmique).

Pour répondre à ces questions, tirez une carte de Personnalité et cherchez au centre de la carte le symbole correspondant. N'oubliez pas de ne considérer que le concept lié au symbole sollicité par la carte qui a fait la demande et d'ignorer l'autre partie.

TIRAGE DE CRÉATION

- Tirez une carte de PERSONNALITÉ (Personality) (dos noir) et placez-la au centre du tapis de jeu dans l'emplacement CHARACTER (Personnage). Cette carte définit le concept du personnage.
- Tirez une carte de LIEUX (Place) et placez-la dans l'emplacement ORIGINS (Origines). Cette carte indique d'où provient le personnage.
- Tirez une carte d'HISTORIQUE (Background) et placez-la dans l'emplacement de BACKGROUND (Historique). Cette carte informe sur l'occupation ou le métier du personnage.
- 4. Tirez deux cartes de LIENS (Bond) et placez-les dans les emplacements de BOND (Liens) à droite et à gauche du personnage, quel que soit l'ordre. Ces cartes représentent les personnes importantes dans la vie du personnage.
- Tirez une carte d'ÉVÉNEMENTS (Event) et placez-la dans l'emplacement MARK OF THE PAST (Trace du passé). Cette carte rapporte quelque chose qui a eu lieu dans le passé du personnage et qui a changé sa vie.
- Tirez une carte d'ÉVÉNEMENTS (Event) et placez-la dans l'emplacement IMPETUS (Motivation).
 Celle-ci raconte les motivations du personnage, son chemin à suivre.
- 7. Toutes les cartes entourant le personnage sont maintenant dévoilées. L'étape suivante consiste à répondre les questions posées par les cartes, en commençant par celles qui ont un symbole ou le moins de diamants de couleur.
 - 7.1. Identifiez les cartes qui ont un symbole de Lune ou de Pentagramme. Pour répondre à ces questions, tirez une carte de PERSONNALITÉ (Personality) et placez-la dans le sens correspondant au symbole dans l'emplacement vide à côté de la carte qui l'a demandée.

7.2. Répondez aux questions avec des diamants de couleur selon le nombre de couleurs, en commençant par celles qui demandent le moins pour ensuite ajouter les decks de couleurs selon la demande de cartes.

Pour les cartes qui ont un seul diamant de couleur, tirez une carte du deck correspondant et placez-la à côté de la carte qui a posé la question.

Une fois toutes les questions à un couleur ont été répondues, continuez avec les questions à deux couleurs. Mélangez les deux decks des couleurs demandés et tirez la carte du bas pour ne pas voir la couleur du dos et placez-la dans l'emplacement correspondant.

Répétez la même démarche, en ajoutant les couleurs demandés au deck mélangé, jusqu'à ce que toutes les questions soient répondues. Il n'est pas nécessaire de séparer les decks par couleur après avoir répondu à une question, il suffit d'ajouter les couleurs au deck mélangé au fur et à mesure que vous répondez aux questions.



*Astuce : lorsque le deck est composée de plusieurs couleurs, afin de ne pas savoir la couleur du dos de la prochaine carte à être tirée, tirez la carte du bas.

Une fois toutes les questions des cartes LIENS et ÉVÉNEMENTS autour de la carte centrale sont répondues, le schéma du personnage est fini.

*Rappel: répondez uniquement aux questions des cartes principales du tapis de jeu (Bonds, Mark of the Past, Impetus). Ne répondez pas aux questions des cartes qui répondent aux cartes principales.

EXEMPLE DE TIRAGE

- Carte de Personnalité : « SKEPTICAL » (Sceptique) pour l'emplacement CHARACTER.
- Carte de Lieux : « ASYLUM » (Asile) pour l'emplacement ORIGIN.
- 3. Carte d'Historique : « SOLDIER » (Soldat) pour l'emplacement BACKGROUND.
- 4. Cartes de Liens pour les emplacements BOND : « ANCESTOR » (Ascendant) et « MUSE » (Muse).
- 5. Carte de Événements : « IN TROUBLE! » (En difficulté!) pour l'emplacement MARK OF THE PAST.
- Carte de Événements : « TRIUMPH » (Triomphe) pour l'emplacement IMPETUS.
- Les réponses aux questions sont placées dans les emplacements vides à côté des cartes qui ont posé la question.

7.a. La carte qui demande le moins de diamants de couleur est la carte « IN TROUBLE! ».

La question « Why? » (Pourquoi ?) avec un diamant violet doit être répondue avec une carte d'ÉVÉNEMENTS.

La carte « CURSE » (Malédiction) es dévoilée.

La question « Where? » (Où ?) avec un diamant vert doit être répondue avec une carte de LIEUX. La carte « Millenary Tomb » (Tombe Millénaire) est dévoilée.

7.b. La Carte « TRIUMPH » a également un diamant de couleur.

La question « About? » (À propos ?) avec un diamant violet doit être répondue avec une carte d'ÉVÉNEMENTS.

La carte « Revealing the truth » (Révélant la vérité) est dévoilée.

7.c. La Carte « Ancestor » (Ascendant) demande « Who? » (Qui ?) avec deux diamants de couleur noir et bleu. Les decks de PERSONNALITÉ et d'HISTO-RIQUE sont mélangés et la carte du bas est tirée.

La carte « Criminal » (Criminel) est dévoilée.

7.d. La Carte « Muse » (Muse) demande « Who? » (Qui ?) avec trois diamants de couleur noir, bleu et rouge. Au deck déjà mélangé, le deck rouge de LIENS est ajouté et mélangé.

La carte « Spiritual Advisor » (Conseiller Spirituel) est dévoilée.

Le schéma du personnage est fini. Dans cet exemple, le personnage s'appellera Rebeca.



Rebeca est une Soldat Sceptique qui habite dans un Asile.

Les deux personnes les plus importantes dans sa vie sont un Ascendant, qui est un Criminel, et une Muse qui l'inspire et qui est son Conseiller Spirituel.

Dans le passée, Rebeca a eu problèmes dans une Tombe Millénaire où elle a été victime d'une Malédiction. Peutêtre, lors d'une incursion miliaire dans le désert, elle est entrée dans un cimitière ancestral oublié où une malédiction est tombée sur elle. Cet événement l'a rendu folle et elle a dû donc être admise dans un hôpital psychiatrique. C'est pourquoi, son but dans la vie est de Triompher en Révélant la vérité. Peut-être en rendant publiques les pouvoirs surnaturels de cette tombe.

LA FORCE DE L'IMAGINATION

Le système Fatum est conçu pour fournir le schéma du personnage. Il donne la base sur laquelle s'inspirer et créer les détails souhaités pour le personnage. Pour compléter l'histoire, des questions simples peuvent être posées qui aideront à donner une vie au personnage.

Compte tenu de l'exemple ci-dessus, les questions pourraient être les suivantes :

- Pourquoi l'ascendant de Rebeca est-il un Criminel ?
- Qu'est-ce qui a motivé Rebeca à s'enrôler et à partir à la guerre ?
- À qui appartenait la tombe maudite et à quoi sa malédiction était-elle due ?

Nous sommes sûrs et certains que votre imagination est votre meilleur atout.

INCOHÉRENCES POSSIBLES

Certaines combinaisons de cartes peuvent sembler incohérentes, mais ce n'est qu'un défi pour votre imagination. À titre d'exemple :

IMPETUS avec la carte « IN TROUBLE! » (En difficulté). Dans ce cas, le personnage ne cherche pas à avoir

des ennuis, mais peut-être qu'il sait que ses actes lui poseront des problèmes.

IMPETUS avec la carte « HUMILIATION » (Humiliation). Le personnage ne cherche pas à s'humilier, mais à humilier une personne ou une entreprise.

- « LOVE » (Amour) avec la carte « CONVENIENCE RE-LATIONSHIP » (Relation de convenance). Peut-être le personnage commence à tomber amoureux de la personne avec laquelle il entretient une relation de convenance ou, tout simplement, cette relation est basée sur un amour supposé.
- « PROTECTOR » (Protecteur) « HARRIER » (Persécuteur). Le protecteur se révèle être en fait un persécuteur, soit du personnage, soit de quelqu'un d'autre.
- « RIVAL » (Rival) « FRIEND » (Ami). Il est toujours possible d'avoir une saine rivalité avec un ami ou de découvrir plus tard que celui qui semblait être un ami était en fait un rival.

Bien que certaines cartes puissent sembler incompatibles, il est toujours possible de trouver une façon de les intégrer dans une histoire.

CONTENU OPTIONEL (NON INCLUS DANS CETTE BOÎTE)

CARTES VIERGES

En tant que contenu optionnel, Fatum propose un deck d'extension avec des cartes « vierges » de chaque catégorie. Ces cartes permettent au joueur de personnaliser ses aventures et ses environnements en dessinant ou écrivant dessus leur propre contenu.

Une autre utilisation qui peut être donnée à ces cartes vierges est de les inclure dans les decks pour qu'elles puissent être tirées en tant que carte principale ou en tant que réponse aux cartes. Dans ces cas, la carte vierge signifie que le personnage n'est pas conscient du motif ou du concept, ou qu'il a perdu la mémoire ou qu'il a été la cible d'un sort ou rituel pour lui faire oublier.

DÉ DE RELATION

Dé à 8 faces avec un symbole sur chaque côté.

Le dé de relation définit le type de relation que le personnage a avec chacun de ses Liens. Lancez le dé pour chaque carte de Liens dévoilée.

Signification des symboles :



I A PIÈCE

Non incluse dans cette boîte. La pièce est un complément qui vous permet de répondre à desquestions à deux options, telles que OUI ou NON, BON ou MAUVAIS, etc. D'un côté de la pièce, il y aun Soleil et de l'autre côté une Lune. C'est à vous d'attribuer les réponses à chaque côté.



INCLURE RACES

Fatum: Fantasy Deck et certaines extensions contiennent des cartes de races. Les utiliser n'est pas obligatoire car elles sont facultatives.

Pour les inclure dans un tirage de création, rassemblez toutes les cartes de races souhaitées dans un deck et placez-le séparément comme les autres decks.

Utiliser le deck de Races est très simple : tirez une carte et ajoutez-la à la carte correspondante pendant la création du personnage.

Contrairement aux autres cartes qui une fois tirées « restent » sur la table, les cartes de Races sont renvoyées dans le deck et mélangées. Cela permet à la carte de réapparaître dans le même tirage de création. Exemple:

Dans un tirage, le personnage est « INDIVIDUALISTIC » (Individualiste) et vous voulez savoir sa race. La première carte du deck de Races est tirée, « ALIEN » (Alien) de l'extension SCI-FI. Après cela, ladite carte est renvoyée au deck de Races et mélangée.

Plus tard, dans le même tirage, vous voulez savoir la race de la carte « PROTECTOR » (Protecteur) qui est un « SPY » (Espion). La première carte du deck de Races est tirée, « CYBORG » (Cyborg) de l'extension SCI-FI. À nouveau, ladite carte est renvoyée au deck et mélangée.

UTILISER LES CARTES DE PERSONNALITÉ AVEC FATUM : FANTASY DECK

De la même manière que les cartes de Race peuvent être utilisées pour donner des informations supplémentaires sur les personnages de Fatum : Dark Myths, les cartes de Personnalité peuvent être utilisées pour compléter les personnages de Fatum : Fantasy Deck.

Il suffit de tirer une carte de Personnalité à chaque fois qu'un personnage est dévoilé (comme un Historique ou un Lien). De cette manière, il est possible de donner un trait de personnalité distinct à chaque personne qui a une influence dans la vie du personnage.

C'est au joueur de laisser la carte sur le tapis de jeu ou de la renvoyer dans le deck.

MÉLANGE DU CONTENU

Même si Dark Myths est conçu comme un produit autonome, il peut être utilisé en combinaison avec les cartes d'autres produits Fatum.

Durant la création du personnage, il suffit de choisir sur quelle base de jeu vous voulez commencer, que ce soit Fatum Fantasy Deck ou Fatum Dark Myths. Chaque système a son propre tapis de jeu et la seule différence est la carte qui est tirée en premier lors de la création du personnage.

Fatum : Fantasy Deck tire en premier une carte de « Classe » (Class)

Fatum : Dark Myths tire en premier une carte de « Personnalité » (Personality)

Il est même possible de mélanger les deux decks de Classe et de Personnalité si l'environnement le permet.

Également, n'importe quelle carte de n'importe quel autre deck ou extension peut être ajoutée au deck initiateur.

Ainsi, il est possible de personnaliser complètement l'univers dans lequel les personnages sont créés, en mélangeant les environnements afin de créer celui qui vous plaît le plus.

Staff:

Design: Esther Sanz and Jorge V. Pérez. Art and graphic design: Esther Sanz.

English and french translate: Natasha Ocampo.

nacaodel@gmail.com

www.linkedin.com/in/natasha-ocampo-delgado/ German translate: Adrian Robin & Feline.

Italian translate: Francesca Maria Gatti.

francesca.gatti95@hotmail.com

Get optional content: www.fatumcards.com

CRÉATION D'HISTOIRES

Le système de Fatum permet la création des histoires simples grâce à un système alternatif.

Comme l'illustre l'image ci-dessus, 6 cartes doivent être tirées dans l'ordre suivant :



4. Mélanger les ponts : personnalité, historiqué et liens



- 1. LA CAUSE : l'événement à l'origine de l'histoire.
- 2. L'ENDROIT : où se déroule l'histoire.
- 3. LE MOTIF: la raison derrière l'histoire.
- 4. L'ALLIÉ: celui qui aide les protagonistes.
- 5. L'ENNEMI : celui qui agit contre les protagonistes.
- 6. LE BUT : l'objectif à atteindre.





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