



REGOLAMENTO
FATUM
DARK MYTHS

INTRODUZIONE

FATUM è uno strumento per creare personaggi in modo casuale e veloce, elaborando tutto il percorso che ha portato il personaggio a essere chi è ora.

Dark Myths è progettato per creare personaggi per ogni tipo di storia, per aiutare dungeon master o, perché no, per ispirare scrittori e sceneggiatori.

La sua meccanica semplice permette la creazione di uno schema con più personaggi in breve tempo.

CONTENUTO

- 88 carte
- Tappetino da gioco

TIPI DI CARTE



PERSONALITÀ



BACKGROUND



LEGAME



EVENTO



LUOGO

PERSONALITÀ

Rappresentano il temperamento, ciò che si manifesta nei momenti di paura o tensione, la vera natura del personaggio.

BACKGROUND

L'attuale occupazione del personaggio o una delle sue qualità.

LEGAME

I legami più stretti. Rappresentano le persone imprescindibili nella vita del personaggio e coloro con cui ha i legami più forti, coloro che definiscono le emozioni che influenzano di più la sua vita.

EVENTO

Episodi importanti che hanno cambiato il corso della sua vita.

LUOGO

Il luogo dove è accaduto qualcosa di importante per il personaggio.

ELEMENTI PRINCIPALI DI UNA CARTA



CARTE DA PESCARRE

Accanto al nome di ogni cara Fatum: Dark Myths ci possono essere delle domande, affiancate da rombi colorati o da simboli (una luna o un pentacolo) che corrispondono a un particolare tipo di carta da pescare. Per rispondere a queste domande bisogna pescare una carta dal mazzo corrispondente per ottenere l'informazione che risponda alla domanda. Per esempio: la carta Amore contiene la domanda Chi? per sapere chi sarà l'interesse amoroso del personaggio.

I rombi colorati e simboli della luna e del pentacolo indicano quale mazzo è necessario mischiare per

pescare la risposta. Il significato dei colori è il seguente:

- **Dorati:** personalità e/o classe
- **Blu:** Background
- **Rosso:** Legame
- **Viola:** Evento
- **Verde:** Luogo
- Luna o pentacolo: pesca una carta Personalità

PREPARAZIONE

Svolgi il tappetino da gioco e separa le carte nei cinque mazzi (6 nel caso sia presente il mazzo Razze). Mescola ogni mazzo e ponilo a faccia in giù, in modo da non vedere le carte.

Poi, dividi i mazzi a metà e ruota una delle due parti di 180° e mescola di nuovo. In questo modo le carte con doppio verso verranno distribuite casualmente.

CARTE PERSONALITÀ

Le carte personalità costituiscono il nucleo fondamentale di Fatum: Dark Myths. Queste carte permettono di definire i tratti della personalità del personaggio, le qualità che influenzano attivamente il suo atteggiamento nell'affrontare i problemi che si trova davanti.

Questa personalità può essere propria del personaggio o acquisita a causa di uno degli eventi o dei legami della sua vita.

In Fatum: Dark Myths, le carte Personalità sono le carte principali da cui partire con la creazione. Sono l'equivalente delle carte classe in Fatum: Fantasy Deck.

Le carte Personalità sono divise a metà e ogni lato ha un'opzione diversa. Nella parte centrale ci sono i simboli della luna e del pentacolo, associati a ciascuna metà, in modo da rispondere alle domande delle altre carte. In questi casi si considera solo la metà con



il simbolo corrispondente, mentre l'altra metà è da considerare scartata.

I SIMBOLI “LUNA” e “PENTACOLO”

Alcune carte hanno domande relative a sentimenti (☾) o entità (⚡), come è il caso per le carte Possessione/Rivelazione o Rituale/Evento cosmico.

Per rispondere a queste domande bisogna pescare una carta Personalità e cercare il simbolo corrispondente nella parte centrale. Ricorda che è necessario considerare solo il concetto indicato dal simbolo sulla carta con la domanda e ignorare il resto.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

1. Pesca una carta PERSONALITÀ (carta nera) e ponila al centro del tappetino da gioco nello spazio PERSONAGGIO. Questa carta determina l'idea base per delineare il personaggio.
2. Pesca una carta LUOGO e posizionala nello spazio ORIGINI del tappetino da gioco. Questa carta definisce la provenienza del personaggio.

3. Pesca una carta BACKGROUND e posizionala nello spazio BACKGROUND. Questa carta definirà l'attività o professione del nostro personaggio.
4. Pesca due carte LEGAME e posizionale negli spazi LEGAME sul tappetino da gioco a destra e a sinistra del personaggio, l'ordine non è importante. Queste carte rappresentano le persone importanti per il personaggio.
5. Pesca una carta EVENTO e posizionala nello spazio SEGNO DEL PASSATO, che fornisce informazioni su qualcosa che è accaduto al personaggio e gli ha cambiato la vita.
6. Pesca una carta EVENTO e posizionala nello spazio MOTIVAZIONE, che contiene le motivazioni del personaggio e il percorso che ha deciso di seguire.
7. Tutte le carte attorno al personaggio sono quindi state posizionate. Il prossimo step è cercare le domande sulle carte, iniziando da quelle con il minor numero di rombi colorati o simboli.

7.1 Cerca le carte che hanno il simbolo della Luna o del Pentacolo. Per rispondere a queste domande, pesca una carta dal mazzo Personalità e posizionala nello spazio vuoto accanto alla carta che l'ha richiesta, dal lato del simbolo.

7.2 Rispondi, poi, alle domande segnalate dai rombi colorati, iniziando da quelle con il minor numero di colori e prosegui mescolando assieme tanti mazzi quanti necessari.

Inizia dalle domande che hanno un solo rombo colorato, pesca una carta dal mazzo corrispondente e posizionala accanto alla carta con la domanda.

Una volta risposto a tutte le domande con un solo rombo colorato, cerca le domande con due rombi e mischia i due mazzi. Per rispondere alle domande pesca dal fondo del mazzo, di modo che il tipo di carta rimanga nascosto e posizionala nello spazio corrispondente.

Ripeti il processo aggiungendo mazzi per rispondere alle domande. Non è necessario separare i mazzi per colore dopo aver risposto alle domande, basta aggiungere il nuovo colore al mazzo già mescolato mentre si procede con le domande.

* Consiglio: quando si mescolano assieme mazzi di diversi colori, pesca la carta dal fondo di modo da non sapere il colore della carta successiva.

Con le risposte alle carte LEGAME ed EVENTO, lo schema del personaggio è concluso.

*Ricorda: rispondi solamente alle domande delle carte principali sul tappetino da gioco (Legame, Segno del passato e Motivazione). Non rispondere alle domande presenti sulle carte risposta.



ESEMPIO

1. Carta Personalità: SCETTICO per lo spazio PERSONAGGIO.
2. Carta Luogo: MANICOMIO per lo spazio ORIGINI.
3. Carta Background: SOLDATO per lo spazio BACKGROUND.
4. Le carte Legame per gli spazi LEGAME: ANTENATO e MUSA.
5. Carta Evento: IN PERICOLO! Per il SEGNO DEL PASSATO.
6. Carta Evento: TRIONFO per lo spazio della MOTIVAZIONE.
7. Rispondi alle domande delle carte. Queste carte sono posizionate negli spazi liberi accanto alle carte con la domanda corrispondente

7.a. La carta con il minor numero di rombi colorati è IN PERICOLO!

La domanda PERCHÉ? con un rombo viola necessita di una carta EVENTO come risposta. Viene pescata la carta MALEDETTO.

La domanda DOVE? con un rombo verde necessita di una carta LUOGO come risposta. Viene pescata la carta TOMBA MILLENARIA.

7.b. La carta TRIONFO non richiede che vengano mescolati assieme altri mazzi.

La domanda "RIGUARDO A?" con un rombo viola necessita una carta EVENTO. Viene pescata la carta RIVELARE LA VERITÀ.

7.c. La carta ANTENATO pone la domanda "CHI?" con due rombi, uno nero e uno blu. Si mescolano i mazzi PERSONALITÀ e BACKGROUND e si pesca la carta sul fondo. Viene pescata la carta CRIMINALE.

7.d. La carta MUSA contiene la domanda "CHI?" con tre rombi, uno nero, uno blu e uno rosso. Si

aggiungono al mazzo già mescolato anche le carte LEGAME e poi si pesca in fondo al mazzo. Viene pescata la carta GUIDA SPIRITUALE.

Lo schema del personaggio è quindi completo. In questo esempio il personaggio si chiamerà Rebeca.

Rebeca è un Soldato Scettico che vive in un Manicomio.

Le due persone più importanti nella sua vita sono un Antenato, che era un Criminale, e una musa, che è qualcuno che la motiva ed è anche la sua Guida Spirituale.

In passato Rebeca ha avuto dei problemi in una Tomba Millenaria dove è stata Maledetta. Forse durante una missione militare nel deserto, si è trovata in un antico cimitero dove è stata colpita da una maledizione. Quest'evento l'ha fatta impazzire e, di conseguenza, è stata ricoverata in un Manicomio. A causa di tutto ciò, il suo scopo nella vita è il Trionfo, Rivelando la verità, magari proprio rendendo pubblica la verità sui poteri soprannaturali della tomba.



IL POTERE DELL'IMMAGINAZIONE

Il Sistema di carte Fatum è progettato per creare l'impianto di un personaggio. Fornisce la base dalla quale uno può trarre ispirazione e creare i dettagli che preferisce per il personaggio. Per completare la sua storia ci sono delle domande che possono essere fatte, le quali aiuteranno a dare vita alla tua creazione.

Considerato l'esempio precedente, le domande potrebbero essere queste:

- Come mai l'Antenato di Rebeca era un Criminale?
- Cosa ha motivato Rebeca a entrare nell'esercito e partecipare alla guerra?
- Di chi era la tomba maledetta e perché era maledetta?

Siamo sicuri che la tua immaginazione sia il tuo miglior alleato!

POSSIBILI INCOERENZE

Alcune combinazioni di carte possono, a un primo sguardo, sembrare incoerenti, ma si tratta solo di una sfida per andare oltre i limiti dell'immaginazione. Per esempio:

Lo spazio **MOTIVAZIONE** è occupato dalla carta **IN PERICOLO!**. In questo caso il personaggio non sta volontariamente cercando il pericolo, ma forse non sa che le sue azioni lo porteranno a esserlo.

Lo spazio **MOTIVAZIONE** è occupato dalla carta **UMILIAZIONE**. Il personaggio non vuole umiliare sé stesso, ma umiliare qualcuno o qualcosa d'altro.

La carta **AMARE** accanto a quella **RELAZIONE DI CONVENIENZA**. Può essere che il personaggio inizi la sua storia innamorandosi della persona con cui è in una relazione di convenienza, o magari quella

relazione è semplicemente basata su un presunto legame d'amore.

Il PROTETTORE e il BRIGANTE. Il protettore del protagonista si rivela essere un brigante, per il personaggio o per qualcun altro nella storia.

Il RIVALE e l'AMICO. È sempre possibile avere una rivalità amichevole con qualcuno, o magari il personaggio capisce che la persona che pensava fosse suo amico era in realtà un rivale.

Nonostante ci siano alcune carte che sembrano incompatibili, c'è sempre un modo di farle funzionare in una storia.

CONTENUTI EXTRA

(NON INCLUSO IN QUESTA SCATOLA)

CARTE BIANCHE

Come contenuto extra, Fatum offre un mazzo espansione con carte bianche per ogni categoria. Queste carte permettono di personalizzare le avventure e ambientazioni disegnando o scrivendo le proprie carte.

Un altro uso più diretto per le carte bianche è l'inserimento in un mazzo, di modo che possano essere pescate come carte normali o come risposte. In questi casi, la carta bianca significa che il personaggio non conosce la ragione o il concetto. Può essere che l'abbia dimenticato o che un incantesimo abbia cancellato il ricordo.

CARTE RAZZA

Fatum: Fantasy Deck e alcune espansioni contengono un mazzo Razze. Non è obbligatorio usarlo.

Per includere la razza del personaggio nello schema è necessario unire tutte le carte razza in un mazzo e posizionarle separatamente rispetto agli altri.

Usare questo mazzo è molto semplice: pesca una carta e associala ad un'altra durante la fase di creazione.

Al contrario delle altre carte che, una volta pescate rimangono sul tappetino da gioco, una volta rivelate, le carte razza devono essere rimesse nel mazzo, che andrà poi rimescolato. Questo permette a ogni razza di apparire più volte.

Per esempio:

Il personaggio è un INDIVIDUALISTA e vogliamo sapere a che razza appartiene. La prima carta pescata dal mazzo Razze è l'Alieno, dall'espansione Sci-fi. Dopo di che, questa carta viene rimessa nel mazzo e il mazzo mescolato.

Poi, nello stesso schema, viene pescata la carta del PROTETTORE che si rivela essere una SPIA, e vogliamo sapere la sua razza. Di nuovo, viene pescata la prima carta dal mazzo Razze, che è il CYBORG, dall'espansione Sci-fi. Di nuovo la carta viene rimessa nel mazzo e questo mescolato.

DADO DELLE RELAZIONI

Un dado a 8 facce, ciascuna con un simbolo.



Il dado delle relazioni definisce la connotazione del rapporto tra il personaggio e i suoi Legami. Tirate il dado una volta per ogni carta Legame.

Significato dei simboli:



Amore



Protezione



Odio



Tensione



Tristezza



Ammirazione



Indifferenza



Sconosciuti

LA MONETA

Non inclusa nella confezione. La moneta è un'aggiunta che permettere di ottenere risposte alle domande che prevedono solo due opzioni possibili, per esempio SÌ o NO, BENE o MALE. Un lato della moneta rappresenta un sole, mentre l'altro una luna e si può decidere a che lato corrisponda ogni risposta.



USARE LE CARTE PERSONALITÀ DI FATUM:FANTASY DECK

Così come le carte razza si usano per aggiungere informazioni a un personaggio di Fatum: Dark Myths, le carte Personalità possono essere usate come aggiunta ai personaggi dell'espansione Fatum: Fantasy Deck.

È sufficiente pescare una carta Personalità ogni volta che viene rivelato un personaggio (come o il Background o i Legami). In questo modo è possibile dare a ogni soggetto che influenza il personaggio dei tratti caratteriali distinti.

Sta al giocatore decidere se lasciare le carte sul tappetino da gioco o rimetterle nel mazzo.

MESCOLARE LE ESPANSIONI

Nonostante Fatum: Dark Myths sia stato concepito per essere usato come un prodotto a sé stante, è possibile usarlo assieme ad altri mazzi Fatum.

Durante la creazione del personaggio basta decidere quale mazzo usare come gioco base, Fatum: Fantasy Deck o Fatum: Dark Myths. Ogni sistema ha il suo tappetino da gioco e l'unica differenza sta nella prima carta che si pesca per la creazione di un personaggio.

Fatum: Fantasy Deck inizia con una carta Classe.

Fatum: Dark Myths inizia con una carta Personalità.

È possibile mescolare i due mazzi, Classe e Personalità, se l'ambientazione lo permette.

I mazzi di partenza possono essere usati separatamente ma è anche possibile aggiungere a questi qualsiasi altro mazzo espansione.

In questo modo è possibile personalizzare completamente l'universo in cui i personaggi saranno creati, mescolando le ambientazioni per formare quella che più vi piace.

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

Download the rulebook in other languages:

www.fatumcards.com/rulebook

Get optional content: www.fatumcards.com

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

CREARE STORIE

Il Sistema di Fatum permette di creare storie semplici usando un sistema alternativo


Come illustrato nell'immagine qui sopra, pesca sei carte seguendo quest'ordine:



4. MESCOLARE I MAZZI: PERSONALITÀ, BACKGROUND E LEGAME



1. **EVENTO SCATENANTE:** l'evento che origina la storia
2. **LUOGO:** dove la storia si svolge
3. **RAGIONE:** il perché della storia
4. **AIUTATO DA:** chi aiuta i protagonisti
5. **MINACCIATO DA:** chi agisce contro i protagonisti
6. **OBIETTIVO:** ciò che si desidera raggiungere.



www.fatumcards.com



@Esther_Sanz



@esther_sanz



/fatumcards