

### **ALGO PERDIDO**

Algo no está donde debería estar. La gravedad de la pérdida depende de lo que se haya perdido. Podría ser tu espada o un amigo con quien se suponía que ibas a encontrarte.

### **AMOR CONTRAPRODUCENTE**

El amor afecta a un personaje de una manera que no es aprobada por los demás. El personaje parece fuera de control (para el amante, naturalmente, el amor es verdadero y maravilloso; para los demás, es contraproducente).

### **CAMBIO BRUSCO DE ACONTECIMIENTOS**

De repente, las cosas dejan de ser como habían sido hasta hace un momento. Cambian las alianzas, se revelan los secretos y sale a la luz nueva información.

### **CAMBIO DE IDEAS**

Los sentimientos de un personaje cambian y modifican una decisión. Los piratas liberan a sus prisioneros y los posaderos con el establecimiento completo deciden hacerte sitio esa noche para que duermas.

### **COINCIDENCIA EXTRAÑA**

Dos o más cosas se reúnen a pesar de que sólo exista una pequeña probabilidad para ello. Te encuentras a un viejo amigo (o enemigo) en el mercado, encuentras el objeto tan poco común que necesitabas en tu armario, etc.

### **COMPASIÓN**

La forma de actuar de un personaje se ve influenciada por un sufrimiento compasivo hacia otra persona. Esta compasión podría provocar alguna acción por parte del personaje o simplemente cambia su humor de alguna manera.

### **CELOS**

El monstruo de ojos verdes descubre su fea cabeza. ¿Cómo se expresan los celos?

## **AVARICIA**

El deseo de riqueza desvía de su actividad normal a un personaje. El objeto de su deseo puede ser específico (por ejemplo, un collar concreto) o general (por ejemplo, oro).

## **AYUDA INESPERADA**

Para tu sorpresa, surge una ayuda. La ayuda puede ser cualquier cosa desde una niebla que te permite adentrarte furtivamente en un campamento enemigo, a la llegada de la caballería. Pero, ¿es gratuita esta ayuda?

## **CAMBIO DE TORNAS**

Algo en la situación se revierte, una ventaja se vuelve una desventaja, una desventaja se vuelve una ventaja. Resulta una sorpresa para todos.

## **CAMINOS SEPARADOS**

Alguien o algo sigue por otro camino. El distanciamiento puede ser alegre o triste, anticipado o repentino. Dependiendo de las circunstancias, aquél o aquello que parte podría regresar de nuevo.

## **CHOQUE DE PERSONALIDADES**

Las personalidades de dos personajes entran en conflicto. La causa y la gravedad del enfrentamiento dependen de ti. ¿Cómo se podría resolver el conflicto?

## **CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES**

Unas condiciones inusuales cambian el curso normal de los acontecimientos para bien o para mal. Las circunstancias pueden ser personales, como el humor del personaje, o no personales, como el clima.

## **COMPORTAMIENTO ERRÁTICO**

Alguien o algo muestra un comportamiento loco e inesperado. Podría ser un miembro del grupo, enemigos, monturas, conjuros o equipo.

## **CONFIANZA MAL DEPOSITADA**

Se confía en alguien o en algo que no se lo merece. Los "fieles" mercenarios desertan, las cuerdas "resistentes" se rompen y se termina creyendo a los políticos.

## **CONFLICTO INTERNO**

Surgen conflictos dentro de una persona o de un grupo. ¿Qué provocó dichos conflictos? ¿Cómo se pueden resolver? ¿Se tratan de esconder? ¿Se logran esconder bien?

## **CONSECUENCIA IMPREDECIBLE**

Las acciones de alguien conllevan resultados que no se habían, o quizás que no se podían haber, previsto. El resultado puede ser bueno o malo, sin importancia o radical.

## **DILEMA MORAL**

Un personaje se enfrenta a una cuestión moral. ¿Qué debe hacer el personaje? ¿Cuáles son los rasgos de personalidad o valores personales que hacen tan difícil la decisión?

## **EMPEORAMIENTO**

Las cosas iban bien, pero de repente algo sucede que lo empeora todo. ¿Cuál es el cambio? ¿Cómo pueden los afectados solucionar el nuevo problema?

## **FALLO TERRIBLE**

Lo que era un simple fallo se convierte en un desastre. Cualquier intento para persuadir a la gente fracasa, las flechas dañan a los objetivos a los que no iban dirigidas y se conjuran los demonios equivocados.

## **FELICIDAD**

La euforia embriaga a un personaje, haciéndole ver lo bella que es la vida. ¿Qué trae consigo este sentimiento maravilloso?

## **JUICIO ERRÓNEO**

Alguien tiene un juicio equivocado. El problema que conlleva depende del error concreto que se tenga.

## **LAS COSAS NO SON LO QUE PARECEN**

Los personajes han sido engañados, quizás sin ninguna malicia. La verdad no tiene por qué conocerse ahora mismo. Ésta es una buena carta para una nota secreta al director de juego.

## DECISIÓN CRUCIAL

Alguien se enfrenta a una decisión que afectará a algo de forma dramática. Un aliado potencial decide con quién aliarse o un líder escoge un plan de acción.

## DETALLES VÍVIDOS

Interrumpe la historia para describir algo detalladamente, de manera que el grupo pueda compartir tu imagen. No puedes cambiar directamente el curso de los acontecimientos, pero podrías inspirar al director de juego.

## ENVIDIA

Alguien codicia alguna cosa que tiene otra persona. La envidia se puede expresar como un intento directo para conseguir el objeto de deseo o como algo más sutil.

## ÉXITO ESPECTACULAR

Lo que era un éxito normal se torna espectacular. Ahora cualquier hazaña es posible de forma increíble o inexplicablemente. El director de juego debe supervisar esta carta porque puede abusarse de ella fácilmente.

## HUELLA DURADERA

Surge una impresión o renace una antigua. Un personaje recuerda unas experiencias emotivas que le afectan en sus acciones o algo sucede que deja una huella durante años (por ejemplo, una cicatriz).

## INTERCAMBIO DE LUGARES

Asumes el papel de otro personaje y el jugador de dicho personaje asume el tuyo. Cualquiera de los dos puede acabar el intercambio en cualquier momento.

## LIBERACIÓN DE EMOCIONES

Alguien libera una emoción fuerte. ¿Cuáles son las emociones y qué precipita su explosión repentina? ¿Es una liberación sana o una tempestad salvaje?

## LLEGADA INOPORTUNA

Alguien o algo aparece para el disgusto o desventaja de alguien. Entre algunas posibilidades están los parientes inoportunos o los enemigos odiados.

## **MALAS NOTICIAS**

Alguien recibe malas noticias. Éstas podrían afectar al juego o podrían ser noticias de sucesos distantes, pero, aún así, importantes.

## **MALICIA**

Surge la ira en un personaje hacia alguien o algo. Incluso si se puede tener controlada, afectará al comportamiento de dicha persona.

## **PEREZA**

Alguien está muy perezoso. Los guardias se relajan, los escuderos desatienden sus tareas y los taberneros te dan un servicio lento.

## **PRECAUCIÓN EXTREMA**

Alguien actúa con extrema precaución. ¿Es dicha cautela necesaria o es exagerada? ¿Cuál es la desventaja por ser tan precavido?

## **REVERSIÓN REPENTINA**

De repente, algo o alguien revierte a como era anteriormente. La gente regresa a sus patrones de comportamiento antiguos y los problemas vuelven al punto de partida.

## **RIESGO DUPLICADO**

Cualquier fallo conlleva una doble penalización. Podría ser que se duplique la penalización normal, pero también que se produzca otra penalización adicional aparte de la normal.

## **SEGUNDA OPORTUNIDAD**

Alguien obtiene una segunda oportunidad. Tal vez aquella bala no acertó en el corazón o tal vez el personaje se acuerda de algo que le permite un segundo intento de sus habilidades. Debes proporcionar un argumento.

## **SUCESO INEXPLICABLE**

Algo sucede. No sabes por qué.

### **MOTIVO OCULTO**

Un personaje tiene otros motivos aparte de los que ya se conocen y estos pueden incluso entrar en conflicto con los motivos aparentes. Una buena carta para una nota secreta al director de juego.

### **NUEVO ROL**

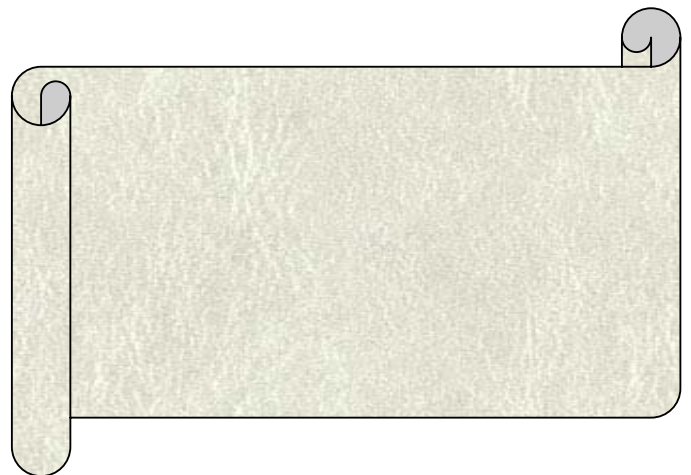
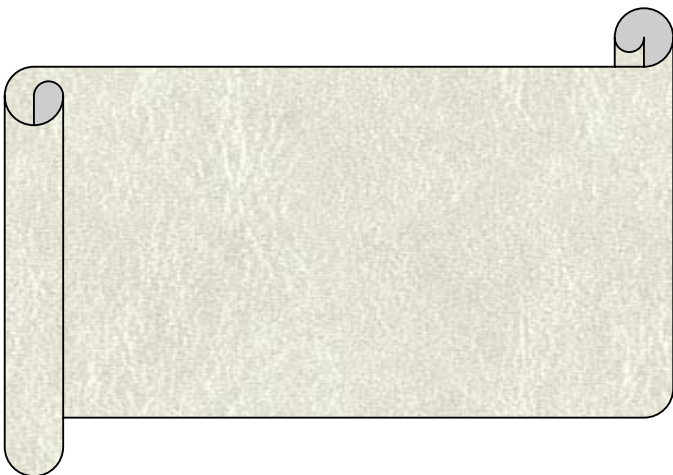
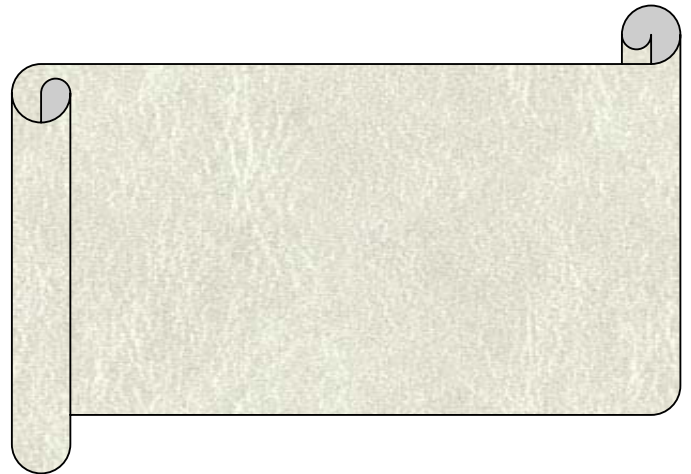
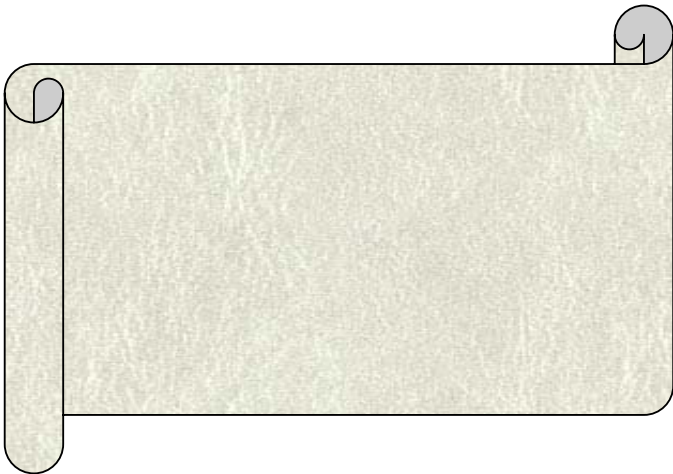
Asumes el papel de otro personaje, sea éste de otro jugador o del director de juego. El propietario original puede pedir que se lo devuelvas y vetar cualquier acción que realices mientras asumes el nuevo rol.

### **PRESAGIO DE MAL AGÜERO**

Algo sugiere un mal futuro, un suceso que augura alguna calamidad, desgracia o muerte. Los demás jugadores no tienen por qué comprender el significado del presagio.

### **RENCOR AÑADIDO**

La hostilidad entre personajes supera los límites. Este rencor puede terminar siendo expresado abiertamente o guardado en secreto dentro del corazón.



### **ABUSO DE PODER**

Un personaje con autoridad moral o legal sobre otro obliga a éste último a ejercer su voluntad, pese a los inconvenientes o falta de acuerdo entre ambos.

### **ALGO SE ENCUENTRA**

Alguien encuentra a alguien o algo al azar y sin ningún esfuerzo. Puede ser algo valioso o algo totalmente inútil.

### **BUENA SUERTE**

Un personaje tiene una racha de buena suerte. Los planes salen bien, sin complicaciones, y la vida le sonrío.

### **CAMBIO RADICAL**

Alguien o algo cambia radicalmente algún aspecto de su personalidad, por ejemplo, de alineamiento. Deben existir unas razones convincentes para ello.

### **CONVENCIMIENTO**

Un personaje consigue convencer a alguien en cuanto a una decisión. El argumento debe ser firme, verosímil y contrastable.

### **DESACUERDO PELIGROSO**

Alguien está en desacuerdo con otro personaje y se toma su falta de entendimiento como una afrenta personal, de modo que hará lo posible para vengarse, darse una satisfacción o convencerle a la fuerza de su postura.

### **ENFERMEDAD**

Un personaje se contagia o adquiere una enfermedad que le perjudica en sus quehaceres diarios.

### **ESTABILIDAD PERSONAL**

Alguien recupera su estabilidad física o emocional.

## **ATRACCIÓN FÍSICA**

Un personaje comienza a sentirse atraído físicamente por otro. La causa de sus desvelos no puede ser cualquier otro personaje, sino que debe haber alguna buena o interesante razón para ello.

## **BUENA REPUTACIÓN**

Alguien aumenta su popularidad, en relación con algo que haya realizado últimamente o de algún rumor que haya corrido sobre él.

## **CELEBRACIÓN**

Alguien o un grupo de personas celebra algún aniversario o fiesta, que rompe con su ritmo normal de vida. Puede ser alegre o triste, solemne o frívola.

## **CONTROL DE LA SITUACIÓN**

Alguien tiene un momento de lucidez en el que ve las cosas mucho más claras que los demás y sabe cómo afrontarlas sin problema. No tiene por qué saber qué ocurre, sino simplemente sabe cómo reaccionar a ello de la mejor manera.

## **DESTRUCCIÓN IRREPARABLE**

Algo queda destruido permanentemente, por descuido o a propósito.

## **DISIMULO**

Alguien consigue realizar alguna tarea sin que nadie se dé cuenta de ello, al mismo tiempo que pretende hacer otra cosa.

## **EXPIACIÓN**

Un personaje se arrepiente de algo que hubiera cometido anteriormente. Puede intentar compensarlo o no.

## **FALSO RECUERDO**

Con el paso del tiempo los recuerdos se pueden ir modificando. Un recuerdo del pasado del personaje se comienza a recordar de otra manera diferente.

### **FALSO RUMOR**

Alguien recibe un falso rumor sobre alguien o algo. Puede ser negativo o positivo, pero no sabrá discernir cuál es su credibilidad.

### **GASTOS INESPERADOS**

Un personaje debe afrontar unos gastos considerables e inesperados. Pueden ser debidos a reparaciones, deudas o pérdidas, por ejemplo.

### **IMPULSO CIEGO**

Un personaje comete alguna acción sin pensar en las consecuencias. Las consecuencias pueden ser banales o fatales.

### **MAL CARÁCTER**

Alguien se ha levantado con mal carácter. Puede durar varios días. Puede tener alguna razón de ser o simplemente no darse cuenta de ello.

### **MALA SUERTE**

Un personaje tiene una racha de mala suerte. Los planes se complican y todo infortunio posible sucede.

### **MAYOR INFORMACIÓN**

Alguien obtiene algún detalle adicional de información relacionada con la historia de alguien, de algo o de algún lugar.

### **PÉRDIDA DE CONTACTO**

Un personaje pierde uno de sus contactos, de manera que ya no puede obtener de él información, servicios o conocimiento.

### **PERSONALIDAD EXTREMA**

Un personaje refuerza más aún su personalidad, tanto sus rasgos, como sus opciones éticas o morales.

### **GOLPE DE INTUICIÓN**

Alguien recibe una corazonada con respecto a alguien o a algo. Debe ser una cuestión meditada durante largo tiempo.

### **IMPOPULARIDAD**

Alguien disminuye su reputación a consecuencia de algo que haya realizado últimamente o de algún rumor que haya corrido sobre él.

### **MAL DE AMORES**

Un personaje se enamora de la persona equivocada. Se siente infeliz por no ser correspondido, pero hará lo posible por conseguir su amor.

### **MALA IMAGEN**

Alguien comienza a tener una mala imagen de alguien o de algo. Tiene que existir alguna causa por la cual se comience a sentir, como unas palabras inoportunas, un feo detalle o un comportamiento no adecuado.

### **NUEVO CONTACTO**

Un personaje crea vínculos con otro, de manera que puede obtener a través de él información, servicios o conocimiento.

### **OFUSCACIÓN TEMPORAL**

Un personaje se queda bloqueado a consecuencia de alguna preocupación que tenga en ese momento. La confusión puede limitarse a unos instantes o ser más duradera. Tiene que haber unas razones considerables para que esta carta tenga efecto.

### **PESIMISMO**

La vida es triste. El personaje está pasando por un mal momento en su vida, en el que no encuentra ninguna meta y se siente mal.

### **PROMESA**

Un personaje hace una promesa para no realizar algo o, por el contrario, realizarlo. Debe haber unas razones convincentes para el personaje para hacerse la promesa.

### **RETRASO PROVOCADO**

Alguien provoca que alguien o algo complete alguna tarea necesitando más tiempo del normal para realizarla.

### **RETRIBUCIÓN POSITIVA**

Un personaje obtiene una buena compensación por sus esfuerzos. Ésta puede ser desde un mayor número de ingresos a una recompensa por sus acciones.

### **SACRIFICIO PERSONAL**

Un personaje decide renunciar a algo material. El sacrificio es auto-impuesto y deben existir razones para llevarlo a cabo.

### **SUEÑO**

Un personaje tiene un sueño o pesadilla. Puede ser profético o surrealista, pero el personaje puede darle un valor concreto.

### **TESTARUDEZ**

Un personaje es incapaz de dar su brazo a torcer en cuanto a una decisión. Su obstinación puede ser irracional o puede tener razones.

### **TRABAJO PERDIDO**

Pese a los muchos esfuerzos realizados y tiempo invertido anteriormente por uno o varios personajes en alguna tarea, no se obtiene ningún fruto de ella.

### **VIAJE**

Alguien se marcha o debe marcharse de viaje repentinamente.

### **VICIO**

Alguien adquiere un vicio que puede perjudicarlo a él o a sus compañeros. No tiene por qué ser un vicio de consumo, sino también puede ser una mala costumbre.

## **ROBO**

Un personaje es víctima de un robo. Pueden haberle robado a él directamente o en su casa.

## **SABIO CONSEJO**

Alguien recibe un consejo que llevado a la práctica pueda tener buenas consecuencias.

## **SIMPATÍA**

Alguien muestra cierta simpatía por alguien o algo. Tiene que existir alguna causa por la cual se comience a sentir, como un regalo, un favor o un cumplido.

## **SUPERSTICIÓN**

Un personaje concede credibilidad a una superstición, lo que le afecta en alguna otra decisión.

