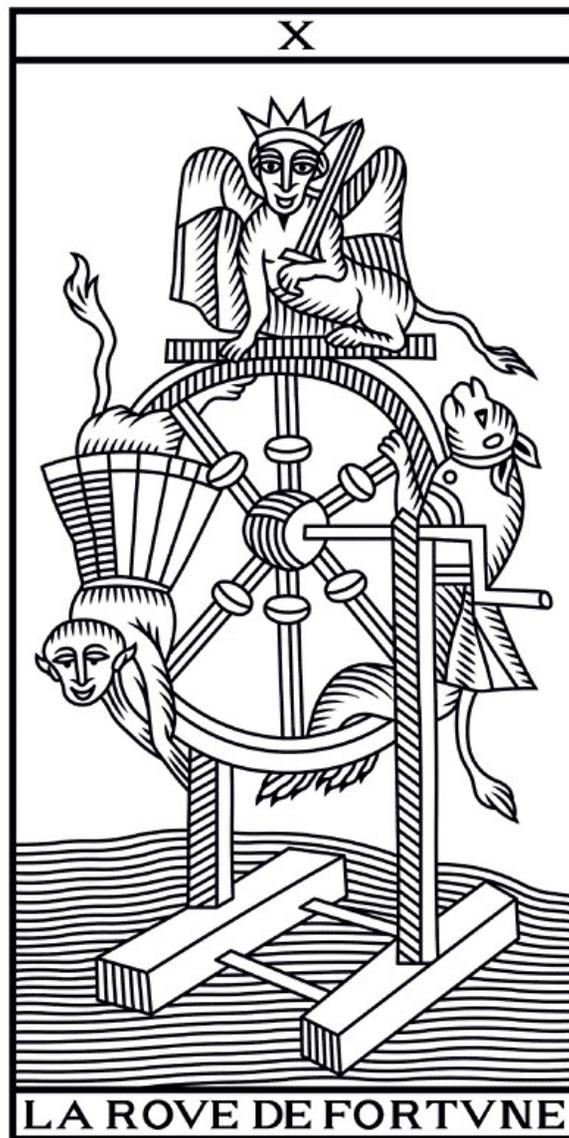


HADOS DEL DESTINO



Libro Compañero de Juego

LICENCIA

El texto integro del documento ha sido liberado bajo la licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International.

Visita el texto de la licencia en el siguiente enlace:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



LOBOCONLENTES EN LA WEB

<http://loboconlentes.blogspot.cl/>



"Que comience el viaje...."

INTRODUCCIÓN

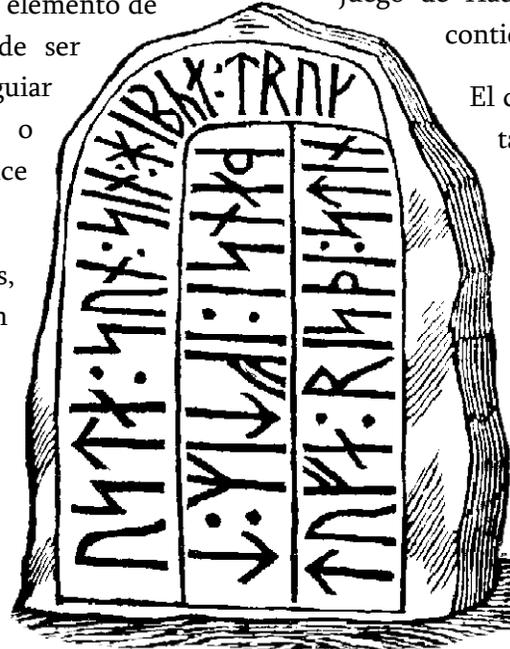
Hados del destino es un juego que surge de la idea de utilizar el simbolismo del Tarot como medio narrativo para crear historias y experimentar un juego de rol de mesa. El tarot es un sistema simbólico muy rico que integra diferentes sistemas de creencias y simbología occidental en un solo elemento. Cada elemento de una carta aporta significado valioso que puede ser utilizado tanto como medio proyectivo para guiar una conversación, para realizar cartomancia o también para crear historias ficticias como se hace en este juego.

El tipo de carta, la pinta, la imagen y sus detalles, los colores y las diversas asociaciones que pueden hacerse tales como los cuatro elementos de la alquimia, los humores hipocráticos y la cábala judía, entre muchos otros, aportan diferentes capas de significado que pueden ser utilizadas.

Cuando un grupo de jugadores decide jugar Hados del Destino, no necesita a priori conocer en profundidad el simbolismo de los arcanos del tarot. La pinta de una carta, elemento fundamental dentro del juego (que representan a los diferentes hados) ya aporte mucha información relevante de una carta. Las imágenes contenidas en las cartas habitualmente inspiran conceptos que pueden ser utilizados por jugadores creativos para

tejer una historia sin conocer el tarot en toda su profundidad, incluso sin conocer casi nada de él.

Sin embargo, manejar conceptos básicos de las cartas y contar con un repositorio de significados y asociaciones de rápido acceso puede mejorar y potenciar en forma significativa la experiencia de juego de Hados del Destino, Este libro compañero de juego contiene toda esa información.



El capítulo I se dedica a entregar nociones básicas del tarot, presentando como esta estructura, los tipos de cartas que existen y como usarlos, así como asociaciones clásicas del tarot a elementos del ocultismo y el simbolismo occidental, tales como los humores hipocráticos y los elementos alquímicos.

El capítulo II presenta una lista de términos relevantes para el juego, para dotar a los jugadores de un ayuda memoria rápido de los términos más importantes que surgirán durante una partida de Hados del Destino.

Finalmente, el capítulo III presenta un listado de significados clásicos para cada uno de los arcanos menores y mayores del tarot, el cual puede ser consultado por los jugadores cuando estos estén narrando la historia en una partida de Hados del Destino.

CAPÍTULO I: CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE EL TAROT

Antes de entrar en el detalle de las reglas del juego encontrarán algunas nociones básicas sobre este arte. Éstas no buscan dar cátedra sobre el Tarot, sino que marcar los aspectos más importantes asociados a éste. Es en estos elementos en los que las mecánicas del juego están inspiradas, así que es bueno darle un vistazo. De todas maneras, si es que a ti y a tu grupo les interesa ir directamente a las reglas de juego pueden pasar al siguiente capítulo sin problemas.

El Tarot es una baraja de cartas compuesta por 78 Arcanos o misterios. La baraja está compuesta por 22 Arcanos mayores y 56 Arcanos menores. Los Arcanos mayores representan potentes temas de vida y siguen la estructura del camino del héroe. Los Arcanos menores representan situaciones más acotadas, algo así como puntos de trama pasajeros pero no por ello menos intensos. Estos últimos se encuentran dividido en 4 pintas distintas: Bastos, Copas, Espadas y Pentáculos. Cada pinta cuenta con 1 as, 9 arcanos menores que van del 2 al 10 y 4 cartas cortesanas o cortes. Todas estas cartas se encuentran interrelacionadas, por lo que es necesario comprender la idea básica detrás de esta interrelación para sacarle partido a una baraja de Tarot. Conocer los significados específicos de cada carta ayuda pero es insuficiente y un tanto aburrido.

Si bien las imágenes a lo largo de este libro corresponden al Tarot de Marsella, la versión más antigua del Tarot, les recomiendo que

en vez usen un tarot Rider-Waite ya que todas sus cartas están ilustradas y será mucho más fácil usarlas.

LAS PINTAS EN EL TAROT

Las pintas del Tarot representan un conjunto de 14 cartas agrupadas bajo conceptos similares. Estas son más relevantes para los arcanos menores, aunque también pueden realizarse asociaciones con los arcanos mayores. Hay un par de pintas asociados con conceptos tradicionalmente masculinos (Bastos y Espadas) y dos pintas asociadas a elementos tradicionalmente femeninos (Copas y Pentáculos). Cuando se interpreta una carta, debe considerarse el tema que su pinta representa para darle sentido. Los conceptos principales asociados a cada pinta son los siguientes:

- ❖ **Bastos:** Pasiones y sueños, el aspecto físico y sexual masculino. Asociado con el fuego y el humor colérico
- ❖ **Copas:** Emociones y espiritualidad, el aspecto más interior e intuitivo femenino. Asociado con el agua y el humor flemático.
- ❖ **Espadas:** Desafíos y problemas, el aspecto mental y racional de lo masculino. Asociado con el aire y el humor sanguíneo.
- ❖ **Pentáculos:** Sensaciones y percepciones, el aspecto más físico y mundano de lo femenino. Asociado con la tierra y el humor melancólico.

ARCANOS MAYORES ¿EL POR QUÉ?

Los arcanos mayores son un conjunto de 22 cartas que representan el camino completo del héroe, desde que comienza una aventura, pasa por una transformación que cambia su vida y regresa maduro y completo. Cada arcano habla de etapas o escenas muy relevantes en este caminar. El viaje comienza con *El Loco* que representa la energía del comienzo, sin ataduras ni lógica, solo con deseos de iniciar un nuevo viaje; y termina con *El Mundo*, que representa la completitud, la madurez y la sabiduría. Así los arcanos mayores siempre hablan de un *Porque*, de la razón de fondo detrás de algún devenir o situación, representando hitos que "cambian" la vida de una persona.

ARCANOS MENORES Y SUS DISTINTOS TIPOS ¿DONDE, QUÉ Y QUIÉN?

Los arcanos menores son un conjunto de 56 cartas, divididas en 14 cartas por pinta. Estos representan más bien contingencias del momento, situaciones específicas y concretas, contrastando con lo abstracto y más amplio de los arcanos mayores. Entre estas cartas encontramos tres tipos diferentes: Los ases, los arcanos menores y las cortes. Cada una tienen ligeras diferencias que son importantes destacar.

Ases ¿Donde?: Los ases representan el estado primal del concepto de la pinta que representan. Nos sitúan en el *Donde*, en el plano en el cual la situación se está desarrollando, siendo una especie de faro guía para construir la narrativa con el resto de las cartas. Además

hablan de una oportunidad de explotar los elementos de la pinta que representan, la cual puede ser tomada o desaprovechada.

Arcanos menores ¿Qué?: Los arcanos menores, que van del 2 al 10 representan situaciones concretas asociadas a la pinta en particular, hablándonos del *Que*, la materia en específico entorno a la que gira la situación. La progresión de estas cartas puede asemejarse al acto de subir una montaña. Las primeras cartas representan el impulso inicial (2 -3), la carta 4 representa un primer descanso y búsqueda de perspectiva, las cartas 5 a 7 representan la pendiente más inclinada que enfrentamos y la batalla de voluntad que damos contra la montaña. Las cartas finales representan el desenlace de dicha batalla y el alcanzar la montaña, pagando el costo necesario para ello.

Cortes ¿Quien?: Las cortes siempre son cartas problemáticas de entender, ya que normalmente no representan una actitud tan clara como el resto de las cartas en sus ilustraciones. Lo que hay que saber de las cortes es que primero representan personificaciones, el *Quien*, vale decir, personas. Las cortes además representan eso, una corte medieval, por lo que están emparentadas unas con otras y cumplen funciones específicas. Tienen un rango y a la vez representa un estadio de madurez de la persona. Los *Pajes* son niños infantiles, juguetones, animados y entusiastas, a la vez que son escuderos (apoyo y admiración) y mensajeros. Los *Caballeros* (o caballos) son adolescentes polarizados, extremistas e intensos, pero también representan una misión. Las *Reinas* son mujeres (o elementos femeninos) maduros e introvertidos, destacando por su capacidad de reflexionar.

Finalmente, los *Reyes* son varones (o elementos masculinos) maduros y extrovertidos, destacando por poder proyectar y ejecutar los elementos de la pinta que representan. Los *Pajes* están en la base de la jerarquía, mientras que los *Reyes* y *Reinas* se encuentran a la cabeza.

CARTAS EN REVERSO

Algunas personas re-interpretan las cartas del Tarot en reverso. Una carta del Tarot reversa puede significar muchas cosas, aunque siempre se mantendrá acotada por su significado principal. Normalmente, esta puede asociarse a una perversión, a un elemento que bloquea o que es difícil de manejar, un elemento llevado a su extremo o simplemente a una ausencia del significado original de la carta.

MASCULINO Y FEMENINO

El Tarot se inventó durante la edad media, donde los roles entre mujeres y hombres estaban más segmentados que ahora. En nuestra era moderna, comenzar a hablar de habilidades masculinas y femeninas exclusivas no tiene mucho sentido. Podemos decir que hay hombres que nos parecen que tiene habilidades o rasgos más femeninos y mujeres que hacen lo propio

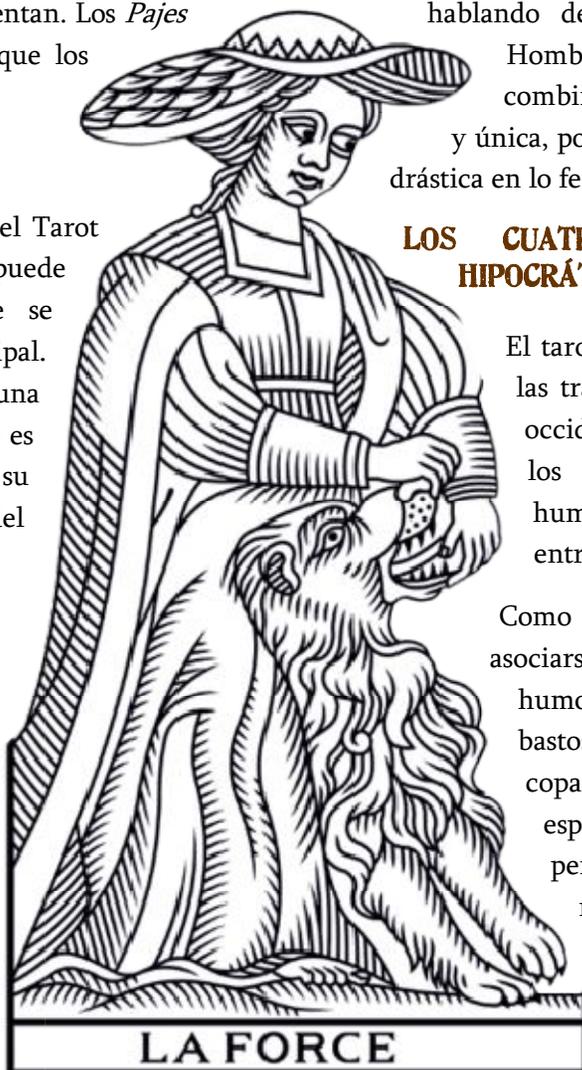
con lo masculino. Cuando una carta habla de un tema fuertemente relacionado con lo femenino o masculino, no implica que esta esté hablando de una mujer o un hombre necesariamente. Hombres y mujeres somos seres complejos que combinamos ambos rasgos en una orquesta intrincada y única, por lo que no hay que limitarse a una división tan drástica en lo femenino y masculino cuando del Tarot se trata.

LOS CUATRO ELEMENTOS Y LOS HUMORES HIPOCRÁTICOS

El tarot es un sistema simbólico que reúne mucho de las tradiciones y sistemas de creencias existentes en occidente. Es posible asociar los arcanos del tarot a los cuatro elementos alquímicos, a los cuatro humores corporales, a los colores, a la cábala judía, entre muchos otros elementos.

Como ya se dijo, las cuatro pintas del tarot pueden asociarse cada una a los cuatro elementos y a los cuatro humores de la teoría de los humores hipocrática. Los bastos se asocian al fuego y al humor colérico, las copas se asocian al Agua y al humor flemático, las espadas al aire y la humor sanguíneo, y los pentáculos (u oros) a la tierra y al humor melancólico.

Las pintas masculinas, bastos y espadas, están asociadas a humores típicamente masculinos, el colérico y el sanguíneo; mientras que las



pintas femeninas, las copas y pentáculos, están asociados a humores típicamente femeninos, el melancólico y el flemático.

Cada una de las cartas, si bien tiene un significado asociado, pueden ser interpretadas de esta óptica, pudiendo teñirse la historia con la esencia de los humores que representan y/o considerar las correspondencias alquímicas que estos tienen en los cuatro elementos para interpretarlos.

HUMORES QUE TIENEN LA INTERPRETACIÓN

- **Humor Colérico:** La interpretación de las cartas puede incluir eventos abruptos, apasionados, destructores o energizantes.
- **Humor Flemático:** La interpretación de las cartas puede incorporar eventos que tiendan a calmar las aguas, a traer un remanso o quizás una inactividad o impotencia, pues todo "ya ha ocurrido".
- **Humor Sanguíneo:** La interpretación de las cartas puede incorporar una interpretación donde prime la razón, los valores y la ética, o donde se actué con mente fría y sin remordimientos.

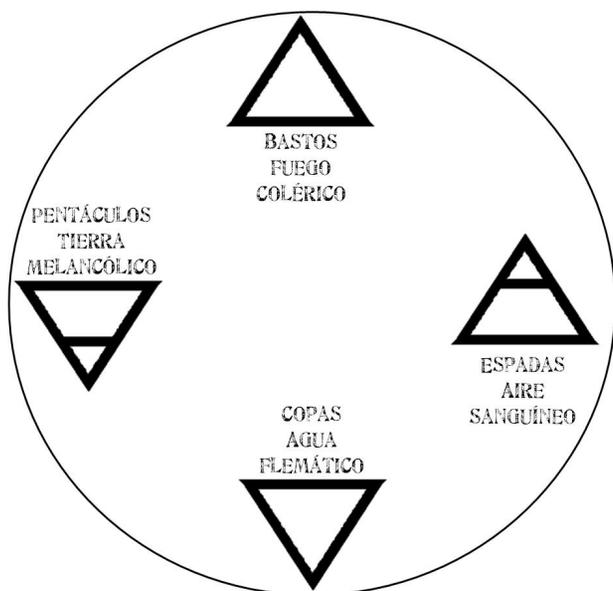


- **Humor Melancólico:** La interpretación puede incorporar elementos que se relacionen con la vitalidad, así como con la ausencia de ella. Estos pueden ser eventos fértiles que pueden dar grandes frutos o de lo contrario, en elementos estériles que busquen apagar o extinguir elementos en la historia.

CORRESPONDENCIAS ELEMENTALES

Los cuatro elementos alquímicos, también asociados a los cuatro humores hipocráticos, permiten establecer correspondencias entre las diferentes cartas. Por ejemplo, una carta asociado al fuego y al humor colérico, buscará apagar o debilitar una carta asociada al agua y al humor flemático, pues son contrarias, mientras que complementará cartas asociados a la tierra y el humor melancólico, y al aire y el humor sanguíneo. Cuando hablamos de debilitar, significa que al interpretar la carta a la luz de una carta anterior, esta buscara detener, estancar o destruir el proceso que la carta anterior significaba. Por el contrario, si se habla de complementar, la carta emergente buscara ayudar, potenciar o apoyar lo ya establecido por cartas anteriores.

Como forma fácil de recordar que debilita a que, y que complementa a que, es posible usar el siguiente diagrama. En él, los cuatro elementos pueden observarse. Si un elemento se opone a otro, entonces buscará debilitarlo, mientras que si un elemento se encuentra junto a otro, buscará complementar a este último.



DEJAR QUE FLUYA

El arte de leer el Tarot y construir una narración depende mucho de la creatividad y la intuición de quien lo utiliza. Los Tarots más antiguos basados en el Marsellés suelen tener ilustraciones en los arcanos mayores y solo números y símbolos misteriosos en los menores. Sin embargo, todos los Tarots basados en la versión Rider-Waite están ilustrados en sus 78 cartas. Estas imágenes

normalmente aportan mucho del significado de la carta y ayudan a que la hagamos encajar en la historia que contamos. Conocer cada carta y como se relaciona con otras puede tomar tiempo y es más un arte que una ciencia. Sin embargo, no necesitas esto para jugar un juego de rol usando el Tarot. Basta que tengas una idea vaga de lo que la carta significa y dejes fluir tu imaginación para que funcione. Usa las imágenes de las cartas y deja que lo primero que viene a tu mente observándolas participe en el proceso. De todas maneras, al final de este libro se encuentra un apéndice con los significados clásicos de cada una de las cartas que el grupo puede usar como guía para utilizarlas en el juego.

CAPITULO II: GUÍA DE TÉRMINOS

A favor de la Libertad: Posición de narración en la cual el narrador de turno empuja la historia a favor de los protagonistas y ayudándolos a cumplir sus motivaciones.

A favor del Destino: Posición de narración en la cual el narrador de turno empuja la historia a favor del destino imperante y sin importar cuales sean las motivaciones de los protagonistas.

Arcano Mayor: Carta del tarot que representa grandes sucesos o eventos. Existen 22 arcanos mayores, partiendo por el arcano 0, El Loco y terminando por el arcano XXI, El mundo.

Arcano Menor: Carta del tarot que representan contingencias y eventos puntuales, así como personas específicas. Existen 56 arcanos menores, 14 por cada una de las pintas del tarot.

Arcano regente: Arcano mayor que se utiliza dentro del juego para establecer el destino imperante. Cuando un nuevo Arcano mayor emerge de la baraja de juego este pasa a ser el arcano regente y causa que los Hados asignados a cada jugador roten en sentido horario.

Autoridad narrativa: Control que un jugador tiene sobre la narración y los elementos que suceden en la historia. El narrador suele ser el depositario de la autoridad narrativa, pero el resto de los jugadores también cuentan con cierto grado de esta, principalmente sobre las acciones de sus personajes.

Baraja de juego: Baraja que se utiliza durante un Juego de Hado del Destino, compuesta por las cartas del tarot menos las cartas que cada jugador debe tener (ases y cartas de personaje) y el primer arcano regente en juego.

Cartas de personaje: Cartas que cada jugador utiliza para crear su personaje. Estas corresponden a una Corte, un Arcano Mayor y un Arcano menor.

Concepto Principal: El concepto principal es la definición sintética en una frase de un personaje controlado por un jugador. El concepto define el rol del personaje en la historia y su motivación dentro de la misma.

Cortes: Arcanos menores que representan una corte medieval. Existen 4 por cada una de las pintas del tarot y corresponden a un Paje, un Caballero, una Reina y un Rey.

Destino imperante: Profecía o afirmación que los Hados deberán intentar llevar a cabo con todas sus fuerzas cuando sea su turno de narrar la historia. El destino imperante es creado por los jugadores en base a uno o más significados asociados al Arcano regente en juego.

Escena: Es una situación, que normalmente involucra un conflicto, ocurrida dentro de la historia. Las escenas se crean en base a un arcano menor o un arcano mayor sacado de la baraja de juego y es creada por el narrador de turno. Todas las escenas deben tener un título que las sintetice.

Final de la escena: El final de la escena es el momento en el cual el conflicto ocurrido en la escena se resuelve y las condiciones establecidas en el título de la escena se cumplen.

Hado: Un Hado es una divinidad o fuerza desconocida que rige la vida de las personas. Existen cuatro Hados dentro del juego: Bastos, Copas, Espadas y Pentáculos. Cada cierto tiempo un Hado representado por un jugador, deberá tomar el lugar del narrador y continuar la narración de la historia.

Intervenciones Narrativas: Intervenciones que hacen los jugadores que no están a cargo de la narración de la historia para tomar control de la misma. Para intervenir los jugadores deben gastar puntos de destino y el narrador de turno puede negarse a dichas intervenciones, gastando por su parte un punto de destino para repelerlas.

Jugador: Participante del juego que debe interpretar a un protagonista de la historia y a uno de los cuatro Hados del Destino.

Moneda del Destino: Moneda con una cara y un sello que se utiliza para indicar si la narración debe ocurrir a favor del destino (sello) o a favor de la Libertad (cara)

Narrador: Jugador encargado de narrar la historia a través de una escena. El narrador

debe narrar la historia basado en los significados de la carta que le confirieron la autoridad narrativa, considerando la perspectiva del Hado que representa y sin olvidar a favor de quien está la narración actualmente.

Personaje: Ser ficticio, persona o animal, inventado por los jugadores que interviene en la acción de la historia que se está contando.

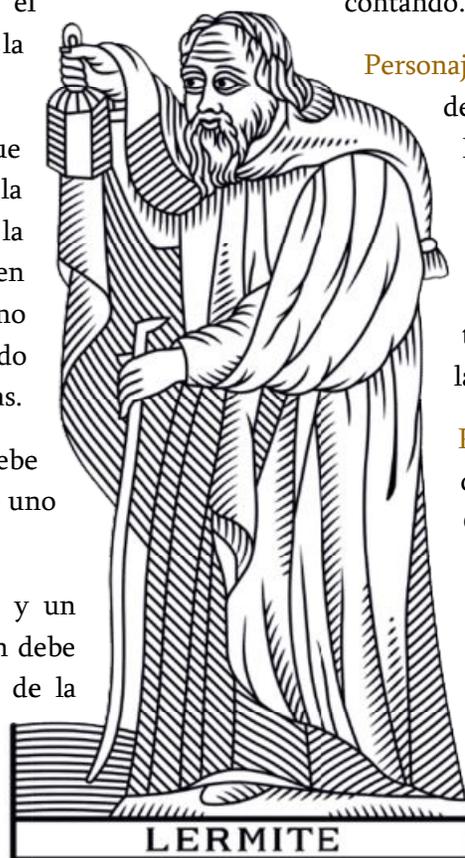
Personajes jugadores o Protagonistas (PJs): Personajes principales de la historia interpretados por cada uno de los jugadores. Representan los alter ego de los jugadores dentro del juego

Personajes no jugadores (PNJs): Personajes secundarios que deben ser interpretados siempre por el narrador de turno y que actúan como soporte para los protagonistas y la historia.

Pinta: Concepto bajo el cual se agrupan las ciertas cartas del a baraja de un tarot. Existen cuatro pintas: Bastos, Copas, Espadas y Pentáculos. Ver Hados para relacionado.

Problema: Elemento problemático o conflicto que cada protagonista de la historia tiene. El problema se crea a base de un arcano menor y siempre es creado por el Hado correspondiente a la pinta de dicha carta.

Puntos de Destino: Puntos que regulan el flujo narrativo de la historia. Cada jugador cuenta con una



reserva de puntos y estos son utilizados para realizar intervenciones narrativas y buscar cartas en la baraja de juego. Los puntos de destino se ganan cuando emerge un arcano mayor de la baraja de juego, cuando el jugador decide ceder su autoridad narrativa sobre su personaje o cuando es intervenido por otro jugador en la narración de la historia.

Titulo de la escena: Oración o frase que sintetiza sobre que tratara la siguiente escena. Destino imperante pero en mucho menor escala.

CAPITULO III: SIGNIFICADOS DE LOS ARCANOS

Este pequeño compendio entrega los significados más típicos a cada una de las cartas del Tarot. Úsenlo para familiarizarse con las cartas y como recordatorio para cuando deban ser los narradores de la historia usando las cartas. Sin embargo, no las consideren como leyes en piedra, pues usar la imaginación y la intuición inspirada por las imágenes de las cartas también está muy bien. Se asombrarán los resultados que pueden obtener cuando combinas algo de conocimiento de las cartas con mucha intuición.

ARCANOS MAYORES

Los grandes procesos, los hitos relevantes y el camino que el Héroe recorre en su vida. Los "Porque" en las historias.

0. **El loco:** Comienzo, energía creativa, riesgos, temeridad, instintos bajos
- I. **El mago:** Creación, concreción, saber lo que se está haciendo, maravillas
- II. **La papisa:** Misterio, intuición, virginidad, conexión con lo divino, introspección
- III. **La emperatriz:** Fertilidad, sexualidad, abundancia, maternidad.
- IV. **El emperador:** Estructura, liderazgo, control, administración, virilidad.
- V. **El papa:** Tradiciones, conexión oficial con lo divino, conocimiento, sabiduría, dogmatismo, meditación, castidad.
- VI. **Los enamorados:** Compromiso, una unión, elecciones, consecuencias de nuestros actos, evolución, aprisionamiento.
- VII. **El carro:** confrontación, jovialidad, virilidad, pragmatismo, decisión, maestría a través del cambio y al avance
- VIII. **La fuerza:** Sabiduría, coraje, empatía, resiliencia, dominar al a bestia
- IX. **El ermitaño:** Una búsqueda, reclusión, experiencia, comprensión, corto de miras
- X. **La rueda:** Oportunidades, fortalezas desaprovechadas, eventos fuera de nuestro control, tomar perspectiva
- XI. **La justicia:** Equidad, juicio, equilibrio entre la razón y la emoción, dar a cada quien lo que merece, ser objetivo pero sintiente.
- XII. **El colgado:** Cambio de perspectiva, sacrificio para comprender, incertidumbre
- XIII. **La muerte:** Cambio, renovación, destrucción, transición
- XIV. **La templanza:** Alquimia, sanación, templar (hacer más resistente), un respiro.

- XV. **El diablo:** tentación, poder difícil de controlar, aprisionamiento
- XVI. **La torre:** destrucción, bloqueo, ruptura, nuevas perspectivas
- XVII. **La estrella:** Esperanza, guía, epifanía, energía femenina
- XVIII. **La luna:** Misterio, visión, ilusiones, creatividad, locura.
- XIX. **El Sol:** Vida, energía, pasión, alegría, sobrecogimiento, abrasador.
- XX. **El juicio final:** Evaluación, rendición de cuentas, renacimiento, evolución, llamado.
- XXI. **El mundo:** Término, completitud, sin ataduras, libre, madurez, nuevas perspectivas, términos que traen nuevos comienzos.

ARCANOS MENORES: BASTOS

El Hado de Bastos personifica las pasiones, deseos y sueños, la energía pulsante y fertilizadora que se abre paso, a veces violentamente, para lograr su cometido. Este Hado representa también el aspecto físico y sexual masculino, y el humor colérico. Está asociado con el Fuego.

- **As de Bastos:** Oportunidad creativa y pasional, virilidad, proyección.
- **Dos de Bastos:** Preparación para comenzar planes futuros, sentir que tenemos todo para partir.
- **Tres de Bastos:** Estar al borde de un nuevo comienzo, con el pasado a cuestas y el futuro a nuestra espera.
- **Cuatro de Bastos:** Celebración y felicidad, satisfacción.
- **Cinco de Bastos:** Enfrentamiento del cual nadie sale claramente beneficiado
- **Seis de Bastos:** Llegada triunfal, gloria a nuestro retorno, llegada con algo muy importante.
- **Siete de Bastos:** Lucha contra la autoridad y el sistema, rebeldía.
- **Ocho de Bastos:** Duda sobre un compromiso, dejarlo o seguir al resto
- **Nueve de Bastos:** Sentimiento de estar agotado, de no sentirse valorado

- **Diez de Bastos:** Dedicación para alcanzar la perfección.
- **Paje de Bastos:** Energía joven y renovadora, mensaje para oír tus sueños y aspiraciones
- **Caballero de Bastos:** Pasiona l y soñador, un viaje para cumplir algo que siempre se ha soñado
- **Reina de Bastos:** Sentirse el centro de las atenciones, saberse amado y deseado
- **Rey de Basto:** Creador de sueños, rey apasionado

ARCANOS MENORES: COPAS

El Hado de Copas personifica las emociones, la receptividad y espiritualidad, la fuerza cambiante y fluctuante de las emociones internas. Es también el aspecto más interior, generativo e intuitivo de lo femenino y el humor flemático. Está asociado con el agua.

- **As de Copas:** Oportunidad fértil, conexión con las emociones y la espiritualidad
- **Dos de Copas:** Unión de dos, sentirse reflejado en el otro, amor de pareja.
- **Tres de Copas:** Comunidad, felicidad que surge de ser un grupo, reunión.
- **Cuatro de Copas:** Estar embriagado en nuestro presente sin ver lo que la vida nos ofrece.

- **Cinco de Copas:** Una pérdida que nos devasta, pero que sin embargo no es completa
- **Seis de Copas:** Conexión con el pasado, con la inocencia, con nuestras memorias,
- **Siete de Copas:** Espejismo y búsquedas de fantasía, ser un soñador visionario.
- **Ocho de Copas:** La emoción de comenzar algo nuevo, la valentía de abandonar el pasado. Dejar lo a certeza por la incerteza, pero con esperanza.
- **Nueve de Copas:** Sentimiento de satisfacción luego de que hemos logrado algo importante.
- **Diez de Copas:** El remanso al final del camino, donde nos sentimos seguros. La familia y el amor filial.
- **Paje de Copas:** Nuevas emociones llegan para mostrarnos las cosas bellas de la vida.
- **Caballero de Copas:** Dispuesto a experimentar y vivir a concho todo lo que se presenta en su vida.
- **Reina de Copas:** Emocional, empática y cuidara.
- **Rey de Copas:** En control de sus emociones y en conocimiento de las de los demás

ARCANOS MENORES: ESPADAS

El Hado de Espadas personifica los desafíos, conflictos y problemas, así como el aspecto mental, racional y estratégico de lo masculino. Representa además la ética y la moral, así como el humor sanguíneo. Está asociado con el aire.

- **As de Espadas:** Necesidad de usar la lógica y el razonamiento, oportunidad de que el orden y la justicia se imponga.
- **Dos de Espadas:** Una amenaza (a veces ilusoria) que nos hace dar golpes a ciegas
- **Tres de Espadas:** La devastación luego de la batalla, la ruptura.
- **Cuatro de Espadas:** Tiempo para detenerse y tomar perspectiva de la situación.
- **Cinco de Espadas:** En el proceso de cumplir nuestros objetivos podemos llegar a atropellar a muchos. EL fin justifica los medios.
- **Seis de Espadas:** Un viaje obligado por el peso del pasado, pero con una luz de esperanza por el futuro.
- **Siete de Espadas:** El lobo solitario se enfrenta a lo incierto, pero a veces el lobo necesita a su manada.
- **Ocho de Espadas:** Encerrado, atrapado, sin salida. La desesperación no nos permite ver que todo siempre tiene una salida.
- **Nueve de Espadas:** El mal está sobre ti y te sientes sin esperanza. A veces, el mal que te acecha no es más que una sombra.
- **Diez de Espadas:** Al final el monstruo ha sido derrotado ¿De qué lado de la historia te encuentras?
- **Paje de Espadas:** Un nuevo desafío llega, lleno de oportunidades que añaden aires frescos a tu vida
- **Caballero de Espadas:** Eres el capitán triunfador que derrota a sus enemigos, pero que fácilmente puede caer en la altanería y la arrogancia.
- **Reina de Espadas:** La reina solitaria segura de sí misma que no teme a nada ni necesita a nadie.
- **Rey de Espadas:** Analítico, estratega y calculador, sabe dónde poner las fichas del ajedrez para lograr un jaque mate.

ARCANOS MENORES: PENTÁCULOS

El Hado de Pentáculos representa las ambiciones terrenales, las sensaciones físicas y las percepciones. Representa la materialidad, la propiedad y la abundancia, y el aspecto más físico y mundano de lo femenino, así como el humor melancólico. Está asociado con la tierra.

- **As de Pentáculos:** Una oportunidad para conectarse con el mundo material, para obtener beneficios
- **Dos de Pentáculos:** Mantener el equilibrio a veces puede ser difícil. Un paso en falso y todo puede caer.
- **Tres de Pentáculos:** El trabajo en equipo permite que grandes obras sean creadas.
- **Cuatro de Pentáculos:** Tienes la técnica y la perfección, tienes el capital necesario para lograr lo que buscas.
- **Cinco de Pentáculos:** El contraste hace que la pobreza se haga más cruda.
- **Seis de Pentáculos:** Una relación asimétrica de la cual ninguno de los involucrados puede prescindir.
- **Siete de Pentáculos:** No todo lo que brilla es oro.
- **Ocho de Pentáculos:** Alcanzar metas altas requiere de dedicación, metodología e inspiración.
- **Nueve de Pentáculos:** Ahora disfrutas lo que con sudor construiste por años. Estas en el pináculo del esplendor y eres digno de admiración.
- **Diez de Pentáculos:** El final del viaje muestra el premio prometido. Sin embargo, comienzas a mirar nuevas metas que alcanzar.
- **Paje de Pentáculos:** La fascinación inocente con lo hermoso y brillante. Nuevos prospectos te entusiasman.
- **Caballero de Pentáculos:** ¿Cauteloso o indeciso? Puede que mientras te decides el mundo pase frente a tus ojos.
- **Reina de Pentáculos:** Cuidadora, prodigiadora de bienestar y amor en forma de regalos y bienes.
- **Rey de Pentáculos:** Maestro administrador, quien sabe sacar el mejor partido de lo que se le presenta.

