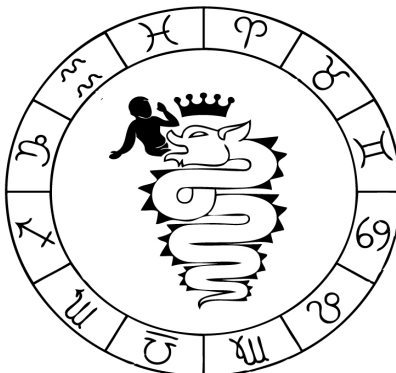


V I S C O N T I



VISCONTI

Ingredientes Secundarios: el Tarot y los Signos Zodiacales.

Autores: Marcos Cabobianco y Teresa Kiss

marcoscabobianco@gmail.com

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons. Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Fuera de la Caja: Consideramos que Visconti, el juego de rol, piensa fuera de la caja porque contribuye a crear una alegoría de la vida de los participantes. Parte de que Visconti, el creador histórico de las cartas del Tarot, desarrolló una alegoría de su vida en los Arcanos Mayores. Además, toda su existencia fue regida por las estrellas del Zodíaco. En realidad, nuestra maniobra implica volver a la caja de cómo comenzó el Tarot, a sabiendas de que la recepción de un pasado lejano y cargado no es pasiva. Entonces no se trata sólo de formar imágenes a partir de la descripción de actos y conductas en el papel, sino crear el hábito intelectual de *interpretar* las alegorías. Al jugar un juego que pide pensar en la relación entre el mundo ficcional semi-histórico del pasado Visconti y el social “real” de los enfrascados en la conversación con reglas que es el rol, uno se ve implicado en una teoría acerca de la posibilidad de sobrepasar la realidad. Como dice Bachelard: “Es una facultad de sobrehumanidad. Un hombre es un hombre en la proporción en que es un superhombre (...) la imaginación inventa algo más que cosas y dramas, inventa la vida nueva, inventa el espíritu nuevo; abre ojos que tienen nuevos tipos de visión. Verá si tiene visiones. Tendrá visiones si se educa en las ensoñaciones antes de educarse en las experiencias, si las experiencias vienen después como pruebas de esas ensoñaciones.” Visconti lo hizo, o lo hace. Hagámoslo con él. Lo cual implica volver a la caja rompiéndola desde el fondo.

VISCONTI

“¿Por qué no tengo que dar a conocer, noble Bernabó, Visconti de Milán, tu infortunio, después de haber sido el flagelo de la Lombardía y haber llegado a la cumbre del poder y de los placeres? El hijo de tu hermano, doblemente ligado a tí, pues era tu sobrino y además tu yerno, te encerró en una mazmorra donde después te dieron muerte; cómo sucedió aquello y sus razones, lo ignoro. Sólo sé que fuiste asesinado.”

Bernabó de Lombardía (Canterbury Tales, Cuento del Monje, Chaucer)

Aunque Chaucer en su retórica se dio por vencido, debemos perdonarle. Sucede que escribió antes de que un descendiente de Bernabó, el enigmático Filippo Maria Visconti, inventara el Tarot. Y el Tarot es clave: para quien sepa juzgarlo “descartando” (valga la redundancia) el apilar esotérico de siglos posteriores, se encuentra el potencial de desplegar los detalles ignotos de una historia familiar intensa y sangrienta (que, por supuesto, incluye el episodio del epígrafe).

Ahora bien, a nuestro Visconti inventor del Tarot probablemente le fue imposible prever que los símbolos que escogió para conformar los *triumfi* o Arcanos Mayores resonarían de tal forma en la inconsciencia colectiva que sus referencias originales terminarían por olvidarse... o arquetipizarse (que es lo mismo, ya que en un punto remite al inconsciente tomado en serio como tal). Dicho esto, diremos qué queremos hacer aquí. A contrapelo de lo que busca la mayoría de los que recurren al Tarot, nosotros intentaremos explotar los orígenes de las cartas y del juego. En vez de hacerlo en un erudito compendiar de fuentes (otros lo han hecho y bien, Helen Farley por ejemplo en su *A cultural history of Tarot. From entertainment to esotericism*), proponemos hacerlo con un juego que evoca la época y el destino de Visconti. Algo que comenzó en entretenimiento y continuó como esoterismo purulento, pensamos merece la chance de una redención y una nueva recepción en un juego de rol. Porque el juego de rol -fantástica diablura- puede ser una herramienta de exploración propia y ajena, específica y arquetípica. Mejor no sigo, en vez de contar qué debo mostrar cómo. Admito que no va a ser fácil, pero si tienen paciencia, prometo la *propuesta* de una mecánica de correspondencias fuerte en el cruce de entretenimiento y esoteria, fiel a la Historia, sin perder libertad de jugar, de mínimo en la historia a *playtestear*.

Este juego es esa posibilidad.

Pero además, convenientemente, hay otra confluencia. Los Visconti (y los Sforza emparentados con ellos luego), son hoy en día caracterizables como Duques de las Estrellas. ¿Qué quiere decir

eso? Es una manera de decir que la astrología –el complejo superponer de matrices de los signos zodiacales y su planetas regentes— era crucial en su planificación y actuación política (Recomiendo *The Duke and the Stars. Astrology and politics in Renaissance Milan* de Monica Azzolini para el interesado en ahondar en el asunto); lo cual es decir mucho para estos gobernantes de poderes que tendían al absoluto (para este tema, viene bien el actualizado *Absolutism in Renaissance Milan. Plenitude of Power under the Visconti and the Sforza 1329-1535* de Jane Black). Consideremos en lo importante que eran los horóscopos antes de emprender un viaje (y para saber cuándo empezarlo), una guerra o para conocer la hora futura de la muerte del Papa de turno.

Hablé de volver a las raíces del Tarot en el cruce de una época de auge de la Astrología. Si los convenzo, ustedes me ayudarán. Este es un juego que busca aliados para evocar a Visconti, un creador de juegos y de símbolos. La palabra “evocar” también –o sobre todo— significa “llamar a los muertos”. Con Visconti queremos hacerlo. Tal vez, hace seiscientos años él diseñó un juego de rol. Sí, ¿por qué no? Por lo que sabemos, comenzó como entretenimiento en las primeras décadas del *quattrocento*, disparó las mentes más extrañas en pos de significados esotéricos entremedio, y vuelve ahora como un intento de juego de rol *fuera de la caja*; algo así como un “fui, volví y te traje esto (¡que está vivo!)”

Las reglas del juego original no se conocen. Se sabe que en un principio las cartas no tenían ni nombre ni números escritos, pero tenían un orden; y servían a Visconti y los de otras cortes y salones, para recordar y enhebrar historias (hasta se customizaban mazos para dar tal o cual toque, añadir figuras femeninas por ejemplo).

Ambientación

Antes de continuar, es necesario un poco de contexto histórico. Es crucial, incluso. Aunque el *setting* propuesto sea descartado, tiene el valor de lo genético. *Allí* se generó ese poderoso conjunto de símbolos, que han llegado a nuestros días y a nuestra tradición más o menos mancillados. Lo cual es interesante, claro. No queremos ser defensores de una pureza imposible y aburrida. Sabemos que todos somos mestizos, pero parte del juego es conocer ciertos comienzos que, no por ser bastante históricos, se salvan de un aura mítica. Los participantes tal vez puedan añadir su pizca.

Como decíamos, las raíces se encuentran en Milán de la Edad Media y el temprano Renacimiento. En el norte de Italia se encuentra la ciudad amplia y fabulosa, de rojas almenas sus torres, ricos sus campos en las hondonadas del Po. Desde temprano, los frutos del valle atraieron a hombres fuertes del otro lado de los pasos alpinos. Los reyes alemanes querían a Milán como jardín de un imperio a reconstruir. Pero Milán quería ser su propia gobernante, no el patio de uno ajeno.

Federico Barbarroja fue contra Milán en 1158. Se dice que dijo entonces acerca de ella lo siguiente: “su arrogancia hace tiempo que ha levantado la cabeza contra el Imperio Romano, y ahora trata de trastornar a toda Italia, de modo que vamos a dirigir contra ellos todas las fuerzas imperiales”.

Se cuenta que cuando Milán fue finalmente conquistada por Federico Barbarroja, e iba a ser arrasada, su heraldo subió a la torre más alta y anunció: “Los hombres y los niños serán violados y mataremos a todas las mujeres”. Dándose cuenta de que había cometido un error, dijo: “Perdón, perdón... ¡quise decir al revés!”. A lo cual, una voz respondió: “Demasiado tarde, lo dicho, dicho está”. Esa voz, según cuenta la historia, pertenecía a un Visconti.

La casa de los Visconti era una de las más célebres de Milán. En 1287 Matteo fue nombrado *Capitan du Poppolo*, pero retuvo el nombre de su anterior cargo, el de *vicecomites* –jueces arzobispales— junto con su tendencia *gibelina* (parece que alguna paz hicieron con los siguientes emperadores, o por lo menos quedaron bien parados frente a ellos). Los Visconti siempre fueron *gibelinos*, algo así como decir hoy del ala izquierda y laica (aunque eso no quita que tuvieron un fervor personal –en oposición a una deferencia por la iglesia- por la devoción y la astrología).

El escudo de armas de los Visconti muestra una víbora engulliendo a un sarraceno. El emblema se conoce con el nombre de *biscione*. La víbora fue el escudo de armas de la familia desde que comenzó su gobierno de Milán en el siglo XIII, e incluso cuando la hija de Filippo Maria se casó con el *condottiere* Francesco Sforza, el *biscione* fue incorporado a la heráldica junto con otras tradiciones familiares, las cartas de Tarot entre ellas (por eso una de las barajas más antiguas se conoce como el mazo Visconti-Sforza).

Detengámonos. Hay uno que no se dio del todo por vencido ante la paradoja Visconti y nos ayuda a evocar su misterio con pinceladas deliciosas. Hablemos del gran historiador Jacob Burckhardt. En su ya clásico *La Cultura del Renacimiento en Italia* nos relata acerca de los Visconti de Milán como una de las tiranías más espectaculares del siglo XIV. Según Burckhardt, en Bernabó Visconti

se manifiesta pronto un aire de familia con los más terribles emperadores romanos. Pone como ejemplo que el más importante asunto de Estado es la caza del jabalí. A quien se atreve a interferir en el pasatiempo favorito del príncipe, se le martiriza hasta que exhala el último suspiro. El pueblo vive temblando. Tiene que alimentar a cinco mil perros de sus jaurías. Los impuestos son elevados, entre otras cosas porque hace dotar a sus siete hijas con 100.000 florines de oro para cada una.

Su sobrino, Giangaleazzo, confabula y le reemplaza, y no se queda atrás en fasto y lujo. Las construcciones que emprende son colosales. Por ejemplo, gasta 300.000 florines en diques que desvían a voluntad los ríos que llegan a Mantua y a Padua. Así logra someter a estas ciudades. Cerca estuvo de desecar las lagunas de Venecia. El Palacio de Pavía que termina entonces es reconocido como la residencia principesca más envidiada de Europa. Tan es así que el rey Wenzel lo hace duque en 1395. Cuando enfermó y murió en 1402 estaba a punto de someter a los florentinos, sus últimos enemigos... republicanos y anti tiránicos que vieron en las súbitas fiebres que le llevaron a la tumba una gracia de Dios. La suma de territorios y riquezas que había acumulado recurriendo a todo género de violencias casi se desvanece de la noche a la mañana. Apenas pudieron conservarse, de momento, las partes más antiguas. Al gran historiador le es difícil imaginarse qué hubiera sido de sus hijos Giovan Maria y Filippo Maria si hubieran vivido en otro país sin saber nada de su solar o de su estirpe (con este juego, probar tal cosa es deseable, entre otras posibilidades). Aunque Burckhardt considera que como vástagos de tal linaje heredaron también la suma inmensa de crueldad y cobardía que en él se habían ido acumulando a lo largo de generaciones.

Giovan Maria se hace célebre por sus perros, unos que además de cazar jabalíes, sirven para cazar hombres. Su especialidad consiste en despedazarlos una vez cazados. El pueblo hambriento pedía paz, porque a la violencia intestina se sumaban los oprobios de la guerra. Cuando en Mayo de 1409 algunos osaron pedir a gritos “¡Pace, pace!”, ordenó cargar a sus mercenarios. En el acto murieron doscientos infelices.

Algunos conjurados aprovecharon el momento en que su *condottiere* Facino Cane yacía mortalmente enfermo en Pavía para asesinarle junto a la iglesia de Saan Gotardo en Milán. Pero el mismo día, antes de morir, Facino reunió a sus oficiales y les hizo jurar que defenderían la causa del heredero del ducado, Filippo Maria; quien además se casaría con su propia esposa una vez él hubiera fallecido. Así se hizo.

Entra aquí el último Visconti, un paranoico diseñador de juegos e imperios. A continuación

citamos *in extenso* a Burckhardt, su semblanza de Visconti no tiene desperdicio. Dice:

“Lo que el miedo puede hacer de un hombre de eminentes dotes, situado en las alturas, se pone aquí de manifiesto, diríase que con precisión matemática. Todos los medios y todos los fines del Estado se concentran en un designio cardinal: la seguridad de su persona. Pero la sed de sangre no mancilla su cruel egoísmo. Se encierra en la fortaleza de Milán, que contiene jardines magníficos, arcadas y picaderos, sin pisar siquiera la ciudad durante muchos años. Si hace excursiones, es a los lugares de la campiña donde están sus espléndidos palacios. Hace construir canales especiales para la flotilla de barcas, remolcadas por ligeros potros, cuyo manejo se somete a reglas de la etiqueta más estricta. A quien penetrara en la fortaleza, se le observaba desde cien sitios. Nadie podía asomarse a una ventana para que no se le hicieran señales a los de afuera. A los designados para el servicio inmediato del príncipe se les sometía a un artificioso sistema de exámenes previos y a complicadas pruebas de lealtad y pericia. A ellos se les confiaba luego las más difíciles misiones diplomáticas o se les empleaba como lacayos, pues ambas cosas eran igualmente honrosas. Y este hombre sostuvo largas y penosas guerras y tenía siempre entre manos grandes y complejos asuntos políticos, lo que quiere decir que necesitaba constantemente de emisarios provistos de plenos poderes. Su seguridad residía en el hecho de que nadie se fiase de nadie, en mantener en disensión a los *condottieri* por medio de espías, y a los intermediarios y los altos funcionarios por la discordia artificialmente maniobrada y por el desconcierto, lo que lograba acoplando, a uno bueno, uno malo. También en lo íntimo se encuentra asegurado Filippo Maria por los más opuestos polos de la concepción del mundo: cree en la astrología y en la ciega fatalidad y al mismo tiempo reza a todos los santos patronos de la Iglesia, y lo mismo lee a autores antiguos que novelas francesas de caballerías. Finalmente, el mismo hombre que no quería oír hablar de la muerte, que hacía sacar de la fortaleza a sus mismos favoritos agonizantes, para que nadie palidiese en aquel baluarte de la felicidad, aceleró deliberadamente su propia muerte cerrando una herida y negándose a la sangría, y supo morir con decoro y dignidad.”

La creación del Tarot

Filippo Maria Visconti, un paranoico creativo, necesitaba dar salida a su imaginación. Cuando, tras diez años de una Milán siempre agitada desde el asesinato de su hermano, las vicisitudes de su reinado le encontraron mandando a ejecutar a su primera esposa (Beatrice Tenda, la viuda de Facino Cane ya había pasado a mejor vida) el primer juego de cartas que creara (uno de dioses y pajarillos) se le tornó falto de vértigo. Entonces nació suya una hija ilegítima de su amante

favorita, y él estaba listo para crear un juego muy especial. Tenía el material que le faltaba para crear algo nuevo, algo que sería una alegoría de su vida y -por extensión- de su familia pasada y por venir. Creó entonces una plataforma para desplegar sus altos y sus bajos: las cartas de Tarot, en particular la serie de los “triumfos” que hoy conocemos como “Arcanos Mayores”. Por algo la mayoría de las cartas originales poseían figuras de tez clara y blondas testas, una alusión al origen Franco de los Visconti (aunque él, con sus cabellos oscuros, fuera una excepción... siempre una contradicción).

El Tarot de Visconti (fragmento)

Ahora vamos a pasar a describir las cartas de Tarot en su relación con la vida de Visconti. Esta es la conexión de la serie de elementos centrales para el juego con la creación de personajes insertos en un mundo histórico. Sin embargo, no escapamos a que las cartas han ganado un valor arquetípico. Como antes señalamos, los símbolos que utilizó Visconti para mostrar en un juego una alegoría de su vida han ganado sentidos que tienden al universal de la experiencia humana. De hecho, ha sido preponderante la resonancia esotérica de los *triumfi* del Tarot. Han devenido en los Arcanos Mayores del Tarot de los que todos hemos oído hablar. En este juego, tanto para la creación de personajes como para la resolución de acciones, se utilizan las cartas. Como detallaremos a continuación, en la creación de personajes las cartas quedan asignadas a una de doce “Casas” que se corresponden con los signos zodiacales (que de ahora en más llamaremos Casas Zodiacales o CZ). La disposición de las cartas incide tanto en la mecánica de resolución de acciones como en la elaboración del historial y la descripción del personaje, por lo que es importante siempre tener presente el doble aspecto histórico y arquetípico de las mismas. Además, el orden instaurado por Visconti cobra un sentido claro sólo en relación con su origen histórico. Dado que nos proponemos sondear el pasado olvidado de la creación de estas semillas de arquetipos, resaltaremos las razones de dicho orden y proponemos que los jugadores tengan en cuenta la “jerarquía” de la carta en su Casa Zodiacal cuando elabore la historia de un personaje que desde un principio tiene una trama que incluye once (y no doce, porque una permanecerá oculta para los jugadores y sólo será conocida por el Visconti, más adelante diremos por qué) cartas relacionadas. A continuación, describiremos cada una de las cartas.

Ø · El Loco: Técnicamente al principio no formaba parte de los *triumfi*. Es verdad, sin embargo, que esta carta siempre tuvo la función de comodín o apertura al caos, la locura, lo salvaje. La figura muestra un pordiosero vestido con harapos con un tocado de plumas en la cabeza. En su

mano derecha lleva una larga vara o petate. Se espera de él un comportamiento indecente y crudo, casi que tiene la licencia de comportarse de manera irresponsable y antisocial. Incluso se lo concibe con deformidades o enfermedades de la piel, lo cual en la Edad Media tardía y el temprano Renacimiento se relacionaba con el pecado. Por entonces sí solía ir de la mano lo feo, lo sucio y lo malo. Estas consideraciones “históricas” se trasladaron al arquetipo en la idea de azar y caos, un tema al que se alude en toda la secuencia de los triunfos. Sin embargo, esta carta en particular evoca el imaginario de aquel que dio la espalda a Dios y a la civilización y que, por si fuera poco, se burla y se ríe de las leyes de su país. La carta del Loco existe fuera del juego así como su inspiración real existía fuera de la sociedad normal. En este sentido él constituye una alegoría de la estupidez humana, al tiempo que es un comentarista cínico de la esfera de actividad social.

I • **El Mago:** La secuencia de *triumfi* propiamente dicha comienza con un artista callejero, vestido de rojo escarlata y sentado detrás de una mesa improvisada. Pese a que en el Tarot moderno ha terminado por conocerse como Mago, en los mazos más antiguos se lo conocía como *Il Bagatella*. El campo semántico a que hace referencia dicho término es el de un chapucero, algo con poco valor. Al mismo tiempo, la figura puede relacionarse en la historia de Visconti con mercaderes y entretenedores frecuentemente representados en el arte del periodo. Estos eran personajes susceptibles a las variedades del azar, por eso representa la fortuna en su forma más inocua e impotente. Tal vez, el mensaje más importante que tiene para dar es que se encuentra apenas por debajo en jerarquía a las cartas del Papa, el Emperador, la Emperatriz, etc.; algo que no es difícil de entender si uno recuerda la tensa relación de los Visconti con el papado y el Imperio. El tono rojo del atuendo que le distingue de otras figuras del mazo indica que se trata de un personaje infame asociable a los soldados, verdugos, jugadores y *dandis*.

II • **La Papisa:** En primera instancia, a todos debería llamarnos la atención un Papa femenino. Sin embargo, en la Edad Media era muy popular la leyenda de la Papisa Juana. Supuestamente, con el nombre de John Anglicus fue Papa durante dos años, siete meses y cuatro días. Por otro lado, una pariente cercana de los Visconti, la hermana Maifreda da Pirovano, fue un miembro destacado de la secta herética conocida como los *Gugliemitas*. La mujer en la carta de los mazos antiguos estaba vestida con hábitos de monja y se sentaba en un trono, al tiempo que llevaba la triple tiara asociada con el oficio papal y portaba en la mano izquierda un libro y en la derecha una vara. Su *famiglia* en acuerdo con la predicción de Joaquín de Fiore, creía que Guglielma era el Espíritu Santo encarnado. Ella fundaría una nueva iglesia reemplazando la vieja y corrupta, ofreciéndole la

salvación no solo a los cristianos, sino también a los judíos, los paganos y los sarracenos. Entonces, la hermana Maifreda podría mostrarse como la Papisa.

III · **La Emperatriz:** Es la consorte del Emperador. En los mazos antiguos puede observarse claramente el águila imperial del Sacro Imperio Romano. Se suele considerar que, a ojos de los Visconti, su lugar inicial en el orden de los triunfos responde a la relación del Duque Visconti con el séquito del Emperador Segismundo, al que negó una audiencia cuando se presentó en Milán en 1432.

IV · **El Emperador:** Aparece en las antiguas cartas pintadas a mano, portando un orbe que simboliza, junto con la cruz, el triunfo de Cristo sobre los pecados del mundo, y al mismo tiempo aludiendo al rol del Imperio como protector de la Iglesia. Las representaciones de los emperadores en los distintos mazos coinciden en mostrarlos sentados junto a la inconfundible águila. El Emperador era elegido de entre los reyes de Alemania y se hacía cargo de su investidura cuando era coronado por el Papa. El Emperador y la Emperatriz eran entonces alojados en cámaras llamadas *Livia* y *Augustus*. Originalmente el Emperador nombraba al Papa, que a su vez, como dijimos coronaba al Emperador. Sin embargo, esta costumbre cayó en desuso cuando un gran conflicto acerca de quién debía nombrar obispos (si el Papa o el Emperador) llevó a Europa a una crisis político-religiosa.

V · **El Papa:** Como representación del poder espiritual, se encuentra ilustrado en la carta expresando con su mano derecha el signo de la bendición. Por supuesto, su status se ve confirmado por la tiara papal. Aunque a partir de los conflictos ya explicitados en el apartado anterior podemos asegurar que la relación entre el Papado y el Imperio nunca dejó de ser tensa, para mediados del siglo XIV los emperadores dejaron de dirigirse a Italia como enemigos del Papa. Lo que nunca dejaron de hacer es legitimar los nombramientos pidiendo a cambio grandes sumas de dinero. No es extraño que los Visconti, habiendo logrado prevalecer ante los caprichos y disputas de sucesivos papas y emperadores, manifestaran la bajeza que percibían en ellos colocándolos en una posición inferior en la jerarquía de los Arcanos; ciertamente eran percibidos como corruptos e inefectivos, rivales indignos del poder de los Visconti.

VI · **Los Amantes:** La sexta carta en la secuencia de triunfos era invariablemente *L'Amore*. Solo en los mazos más recientes el nombre mutó a *Los Amantes* o incluso *Matrimonio*. Las versiones más antiguas muestran a un hombre y una mujer tomados de la mano, de frente a un pabellón adornado con escudos de armas. La figura de Cupido ciego lo corona (se decía que el amor es ciego porque esta por encima de la razón). Todos concuerdan que la serpiente en el juego de

armas representa a la dinastía Visconti. El otro escudo de armas visible podría representar a la casa de Saboya con la que Filippo Maria se enlazó en matrimonio. Tal vez esto explique la presencia de un cachorro a los pies de la novia. En la noche de bodas, cuando los recién casados se retiraron al dormitorio, el terriblemente supersticioso Filippo Visconti escuchó el ladrido de un perro y probablemente por augurios astrológicos anteriores, lo concideró un pésimo presagio. Resolvió nunca pasar una noche bajo el mismo techo que su esposa. Esta carta representa entonces el matrimonio por conveniencia y no por amor. Pese a lo confuso del nombre, los personajes no se miran a los ojos ni estrechan en cálido abrazo.

(...)

Dinámica de juego

Para jugar Visconti es necesario este documento, dos dados de seis caras, imprimir tantas hojas de personaje como jugadores vayan a participar, imprimir también las hojas del tablero de resolución de acciones (y pegarlas para conformarlo) y conseguir (o, en su defecto imprimir y recortar la baraja aquí adjuntada) los veintidós Arcanos Mayores de una baraja de Tarot tradicional. Además, es necesario contar con un ambiente tranquilo, una mesa y por lo menos un par de horas para desarrollar una sesión de juego.

Aquel que lee esto puede ser el Visconti. El Visconti cumple la función de director de juego, Master o árbitro de otros juegos de rol.

A continuación explicaremos cuáles son los conceptos y términos claves para comprender la mecánica de este sistema.

En Visconti los personajes poseen doce ámbitos que definen las características innatas potenciales y las esferas de acción posibles. Dichos ambitos se corresponden a la matriz astrológica de las Casas Zodiacales. Cada una de estas CZ se encuentra regida por un Arcano del Tarot que le otorga su cualidad (obsérvese que a diferencia de otros juegos de rol, los valores asignados a dichos ámbitos son de índole cualitativa y no cuantitativa). Tenemos los siguientes ámbitos o Casas Zodiacales:

1- Aries ♈: Refiere a las características del aspecto exterior y a la cualidad de la energía vital del personaje. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Cómo me ven?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de sus habilidades físicas en general, su capacidad de forcejear, atrapar, agarrar e intimidar.

2- Tauro ♉: Refiere a las características del aumento material y la posesión de recursos. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Cuánto poseo?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance sus habilidades de manejo de animales, abastecer, tasar y administrar.

3- Géminis ♊: Refiere a las características del ambiente inmediato y las relaciones no elegidas . El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Qué relación tengo con mis hermanos o primos?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de sus habilidades de elocuencia, buscar, percibir y comerciar.

4- Cáncer ♋: Refiere a las características de lo maternal, el refugio y la protección. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Dónde y cómo me siento seguro?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de las habilidades de conocimiento local, de historia e instinto maternal.

5- Leo ♌: Refiere a las características de las cualidades carismáticas, la exposición y el riesgo. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Cómo resalto ante los otros?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de las habilidades de liderazgo, performance y de llamar la atención.

6- Virgo ♍: Refiere a las características de la salud física, psíquica y emocional. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿De qué depende mi energía?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de los conocimientos de alquimia, artesanía, astrología, de lenguajes antiguos y la habilidad de falsificar.

7- Libra ♎: Refiere a las características de la relación con el rival o la pareja, los pactos y contratos. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Qué me complementa?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de las habilidades de seducir, sobornar y arbitrar.

8- Escorpio ♏: Refiere a las características de la destrucción y transmutación, sexo, muerte y propósitos ocultos. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿A través de qué puedo destruir o ser destruido?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de las habilidades de sigilo, latrocinio, medicina, atacar y mentir.

9- Sagitario ♐: Refiere a las características de los ideales, las creencias y la relación con lo trascendente. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿A qué aspiro?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance

de la fe, y del conocimiento de la religión, el dogma y la geografía, así como de las habilidades generales de viajar, cabalgar y rastrear.

10- Capricornio ♄: Refiere a las características de la jerarquía, la profesión y la posición social. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Cómo quiero que la sociedad me vea?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de los conocimientos de etiqueta, ceremonia, leyes y usos militares.

11- Acuario ♁: Refiere a las características de las asociaciones voluntarias, los camaradas y los amigos. El jugador debe colocarse en el lugar del personaje y preguntarse: “¿Qué función cumplo en el grupo?”. La cualidad (el Arcano y el Designio) determinará la respuesta a esta pregunta así como el alcance de la capacidad estratégica, de incitar, agitar e inventar.

12- Piscis ♆: Refiere a las características de lo oculto, el aprendizaje del alma, los enemigos secretos y el inconsciente. Es por esto que el jugador no responde una pregunta aquí ya que el Arcano que guiaría estas respuestas es desconocido por él (De hecho, tiene un casillero donde puede anotar las pistas que aparezcan en el juego y le permitan en algún momento concluir cuál es el Arcano que rige esta casa). La cualidad (el Arcano y el Designio) aunque desconocido por el jugador, determinará las respuestas a los intentos de comprensión de lo desconocido: las visiones, la capacidad de intuición y la magia natural. En este caso, solo el Visconti (que conoce el Arcano que rige esta CZ de cada jugador) puede determinar el resultado de estas acciones y comunicar visiones o intuiciones nulas, falsas o verdaderas.

Creación de Personajes

Todos los participantes, menos el Visconti, van a crear sus personajes vinculando las cartas del Tarot a cada una de estas CZ. Antes de comenzar la creación propiamente dicha, debe desplegarse el tablero a la vista de todos. Cada uno recibe una hoja de personaje para completar. De un lado de la hoja se encuentran doce casilleros que se corresponden a las doce Casas Zodiacales. En ellas deberán anotarse los resultados de una tirada de cartas de Tarot que determinará qué Arcano rige qué Casa Zodiacal. Cada jugador realizará la tirada por separado y en secreto (sólo el Visconti puede ver o ayudar en caso de ser necesario) de la siguiente manera: se toman los veintidós Arcanos Mayores de una baraja tradicional del Tarot, se mezclan, y se extraen de ella boca arriba y de forma consecutiva once cartas, y se apoyan una al lado de la otra. El nombre de la primer carta debe anotarse en el casillero superior (llamado Arcano) de la primer Casa Zodiacal (CZ 1. Aries). La segunda carta de la tirada debe anotarse en el casillero superior de la segunda Casa

Zodiacal (CZ 2. Tauro), y así sucesivamente con el resto de las cartas hasta completar la onceava casa. En ese momento, además se debe extraer una carta más del mazo, y entregársela boca abajo sin mirarla al Visconti, que procederá a anotarla en sus apuntes de director de juego. Esa carta corresponde a la doceava casa zodiacal (Piscis) que, como es oculta, no será conocida por el jugador hasta más adelante en el juego. Una vez anotados los nombres de todas las cartas de esta generación de personaje, se vuelven juntar las mismas, se mezclan y (en caso de que no tenga su propio mazo) se pasan al siguiente jugador para que realice el mismo procedimiento que acabamos de describir para generar su personaje.

Sin embargo, la creación de personaje no ha hecho más que comenzar. Una vez que los jugadores terminen el procedimiento indicado, deben elegir los Designios que especifican el carácter de cada Arcano Mayor que importa a su personaje. Los Designios proceden de un conjunto de características que las cartas de Tarot creadas por Visconti han ido ganando a lo largo de los siglos en su condición de instrumento de adivinación. Estos Designios son aquellos términos o conjuntos de términos (a veces una frase corta) que se encuentran listados en el cuadrado central de cada carta dibujada en el tablero de resolución de acciones. Dicho esto, cada jugador debe elegir de entre los designios correspondientes al Arcano que haya extraído para la Casa Zodiacal en cuestión, y anotarlo en el segundo casillero (denominado Designio) de cada casa en su hoja de personaje.

Ahora el salto de fe. Cada jugador debe tomarse un tiempo para observar en conjunto los Arcanos obtenidos en cada CZ y sus elecciones de Designios. El Arcano que rige una CZ rige también el devenir de las acciones, conocimientos y capacidades referentes a la misma. ¿Por qué? Porque consideramos que la cualidad del Arcano regente sobre una CZ conlleva una tendencia determinada hacia una forma de comportamiento. Esto no significa que los personajes siempre respondan de la misma manera ante la misma situación, sino que el Arcano regente influye las acciones del personaje, creando una tendencia de comportamiento.

Ya sea por iluminación estática o por deducción intrínseca de las relaciones resultantes debe idear y escribir una historia que manifieste un personaje coherente. Esta última deberá ser apuntada en el apartado "Descripción e historial" de la hoja de personaje. Por último, si no lo hizo ya, debe bautizar a su personaje con un nombre conforme a los cánones de la época y/o grupo del juego.

Sistema de resolución de acciones

En Visconti los personajes son creados de manera que las características cualitativas tengan influencia en el devenir de las acciones llevadas a cabo por los pjs. En la mayoría de los juegos de rol los sistemas de reglas que emplean el azar son una mecánica en el sentido mecanicista del término: hay causas y efectos que pueden medirse con valores numéricos. Visconti propone un paradigma basado en las correspondencias. No porque sí, la Astrología y el Tarot son sistemas de símbolos que se basan en el conocido lema “Así como arriba, abajo” (o, “de lo profundo a la superficie”, “del microcosmos al macrocosmos”).

En los juegos de rol que poseen un director de juego (aquí el Visconti) se contemplan dos tipos de situaciones que construyen la narrativa en el mundo ficcional. Por un lado, el Visconti presenta una situación a los jugadores narrando con palabras, gestos y ayudas audiovisuales, una primera conjunción de los personajes en una escena del mundo ficcional (aquí Milán o sus alrededores, del *quattrocento*). En otro apartado diremos qué reglas debe seguir el Visconti para generar esta primera situación (él también utiliza las cartas de Tarot para generar Amenazas y entradas de personajes no jugadores, tantos como personajes jugadores hay en una sesión dada). La descripción del Visconti dará lugar en algún momento a una primera descripción de los personajes jugadores. Aquí vale la pena exhortar a los jugadores a que utilicen lo apuntado en su hoja de personaje respecto a la CZ1. La construcción conjunta de la narrativa puede continuar como en otros juegos de rol, mediante una interacción de las descripciones y actuaciones del Visconti con las actuaciones, locuciones y descripciones de acciones que los jugadores deciden para sus personajes. Ahora bien, alguna de estas acciones será disputada por un personaje jugador o el Visconti (en nombre de su panoplia de personajes no jugadores, amenazas y entornos). En ese momento es importante que todos los jugadores tengan colocada una ficha que los identifique (o algo que haga de ella: anillo, encendedor, moneda, clip, aro, caramelo, etc.) en el tablero en uno de los casilleros correspondientes a los Arcanos del Tarot. Al principio de cada sesión, el Visconti sacará una Carta de Situación del mazo de Tarot que determinará el punto de inicio de todas las fichas personales de los jugadores. De esta manera, cada personaje colocará su ficha en el casillero de esta carta de Tarot en el tablero, al inicio de cada sesión. Durante el juego estas fichas se irán moviendo según la mecánica que explicaremos a continuación, por lo que es importante que no se pierda rastro. Por otro lado, el Visconti habrá sacado ya otra cantidad de cartas, tantas como jugadores, que permanecen en secreto, por el momento.

Volviendo a lo que llamamos la *acción disputada*, procederemos a explicar cuál es el sistema o la

mecánica que se emplea para determinar los resultados de las acciones llevadas a cabo por los personajes. Una acción disputada es aquella que el Visconti o un jugador considera que no se puede llevar a cabo así sin más, sino que es necesario consultar a la fortuna al respecto. Lo que resuelve el sistema es quién tiene el control de la narración sobre el devenir de una acción disputada. En cualquier caso, esta narración incluirá en su descripción un Designio como explicaremos a continuación.

Para llevar a cabo una acción que es disputada, el jugador debe decir en voz alta cuál es la intención de su personaje y señalar de modo claro qué habilidad, capacidad o conocimiento (de los listados en la parte inferior de las CZ de su hoja de personaje) va a emplear. Por ejemplo, Juan, cuyo personaje Ludovico se encuentra en una tensa reunión con un jefe de mercenarios, decide que su personaje se retira de la habitación. El Visconti dice que es una acción disputada, ya que el jefe de mercenarios intenta retenerle bloqueando la salida. Por lo tanto, Juan dice en voz alta que Ludovico *intenta* salir de la habitación *empleando* la acción de Forcejear (CZ1-Aries) para quitarlo de su camino.

Ahora bien, dicho esto, el jugador primero debe identificar en el tablero cuáles son las cartas del Tarot que están marcadas con el signo correspondiente a la CZ de su intento. Esto es importante porque la manera de que el jugador tenga el control de la narración del resultado de su intento depende de si su ficha alcanza uno de estos casilleros. La forma más sencilla de alcanzarlos consiste en que tras realizar una tirada de dos dados de seis caras (2d6) obtenga el número justo de casillas que separan la posición actual de su ficha de la del casillero que quiera alcanzar (su ficha se “mueve” hacia allí y allí se queda, habiendo tenido “éxito”). Sin embargo, esta no es la única manera ya que hay otras dos formas de que mantenga el control de la narración.

La segunda consiste en que la ficha (ya sea moviéndose hacia la izquierda o hacia la derecha del tablero, siempre el jugador puede elegir para qué lado mover su ficha) caiga justo en el Arcano que rige la CZ de la acción que está llevando a cabo, o en cualquiera de las dos casillas adyacentes. Si sucede esto último, la ficha queda ubicada en el casillero del Arcano regente. A este confluir lo denominaremos *Imán de un Casillero* (I1). Ahora bien, si el signo del Arcano coincide el signo de la CZ de la acción que se está llevando a cabo, el confluir es de un *Imán de dos Casilleros* (I2).

Como dijimos, cuando tira los dados, Juan puede elegir mover su ficha para uno u otro lado de manera indiferente. Lo que siempre debe hacer (aunque no le “convenga”) es tirar los dados, aunque su ficha esté en un casillero *imantado*.

Sigamos con el ejemplo de Juan. Ludovico tiene La Rueda de la Fortuna como Arcano regente de la

CZ Aries. Si miramos el tablero La Torre, El Emperador y El Juicio corresponden al signo de Aries. Cuando comenzó la sesión, la ficha de Juan (al igual que la del resto de los jugadores) estaba en el casillero de El Carro. Por lo tanto, para lograr ganar el forcejeo contra el jefe de mercenarios, Juan debe poder mover su ficha hasta cualquiera de las casillas de los Arcanos regidos por Aries o hasta la de La Rueda de la Fortuna, El Ermitaño o La Justicia (Regla I1). Juan tira los dados y saca 4. Si va hacia la izquierda llega al casillero de La Emperatriz que no es de Aries por lo que no le sirve. Si va hacia la derecha llega al casillero de La Justicia, que no es de Aries pero está imantado por La Rueda de la Fortuna (Arcano que rige CZ Aries de Ludovico).

Ahora bien, imaginémonos que Ludovico debe hacer otra tirada que implica Sobornar al jefe de mercenarios. Sobornar es una acción que aparece bajo la CZ Libra. Supongamos que El Loco es el Arcano que rige la CZ Libra de Ludovico. El Loco es además un Arcano de Libra. Por lo tanto, en este caso se implementa la regla I2, lo que significa que si la ficha de Ludovico cae en los casilleros imantados de El Juicio, El Mundo, El Mago o La Papisa, automáticamente es llevada hacia El Loco.

En cualquiera de estos ejemplos, Juan retuvo la posibilidad de narrar el resultado de las acciones de Ludovico. Sin embargo, su libertad no es absoluta. Debe incluir en la descripción de los resultados de su intención al menos uno de los Designios del Arcano en donde quedó alojada su ficha. Generalmente, el jugador elegirá narrar el resultado de la intención de acción de su personaje con un matiz positivo, pero esto no es obligatorio.

A continuación, explicaremos qué pasa cuando la ficha de Juan no llega a los casilleros convenientes. En tales situaciones, el que toma el control de la narración es El Visconti. A partir del Arcano del casillero al que arribó Juan, el Visconti debe elegir uno de los Designios allí listados e incluirlo en su descripción de cómo la intención de Ludovico se vio frustrada o por lo menos comprometida de algún modo.

Evolución del Personaje

La misma carta que se extrae como Carta de Situación al comienzo de la sesión, determina el casillero que permite la evolución del personaje. Se realiza una marca en forma de estrella en uno de las casas zodiacales que rige dicho Arcano cada vez que la ficha del jugador cae en su casillero. El comenzar la sesión cuenta como una marca de experiencia. Cuando un jugador llega a cinco estrellas las borra y saca un Arcano del mazo. Esta carta funciona como comodín para las tiradas de aquella CZ.

De todos modos, luego de cada sesión (y de manera destacada al final de un ciclo de sesiones o campaña) se pide al jugador que realice una interpretación alegórica del recorrido ficcional de su personaje. La vinculación de situaciones ficcionales con aspectos de la vida real del jugador, que pueden incluir su carta astral y sus sensaciones despertadas por las cartas de Tarot, pueden resultar a juicio del Visconti y los demás jugadores en una bonificación de una o dos estrellas a las casillas de comprobación de experiencia.

0865

00000

00000

1 ♈

ASPECTO EXTERIOR, ENERGIA VITAL (¿COMO ME VEN?)

ARGANO
EL PAPA-

DESIGNIO
HOMBRES ACORRUPTOS

HABILIDADES FISICAS
FORZUEJAR
ACARRAR
ATRAPAR

utilidad

2 ♉

EL ADONTEO MATERIAL, LA POSICION DE RECURSOS (¿CUANTO PORSO?)

ARGANO
EL MUNDO

DESIGNIO
CAMPO DE LUCHAR

MANEJO ANIMAL
ABASTECER
TASAR
ADMINISTRAR

3 ♊

EL AMBIENTE INMEDIATO, LAS RELACIONES NO ELEGIDAS (¿QUE RELACION TENGO CON MIS HERMANOS O PRAMOS?)

ARGANO
LA PARISSA

DESIGNIO
SECRETOS

ELOCUENCIA
BUSCAR
PERCIBIR
COMERCIALIZAR

4 ♋

LA MADRE, EL REFUGIO Y LA PROTECCION (¿DONDE Y COMO ME SIENTO SEGURO?)

ARGANO
EL EMPERADOR

DESIGNIO
PROTECCION

CONOCIMIENTO LOCAL
CONOCIMIENTO DE HISTORIA
INSTINTO MATERNAL

5 ♌

EL GARISMA, LA EXPOSICION Y EL RIESGO (¿COMO RESALTO ANTE LOS OTROS?)

ARGANO
LA EMPERATRIZ

DESIGNIO
CLADESTIVIDAD

LIDERAZGO
PERFORMANCE
LLAMAR LA ATENCION

6 ♍

LA SALUD FISICA, PSIQUICA Y EMOCION (¿DE QUE DEPENDE MI ENI)

ARGANO
EL SOL

DESIGNIO
TELUCIDAD MATERA

ALQUIMIA
ARTESANIA
ASTROLOGIA
LENGUAJES ANTIGUOS
FALSIFICAR

7 ♎

LA RELACION CON EL RIVAL O LA PAREJA, LOS PACTOS Y CONTRATOS (¿QUE ME COMPLEMENTA?)

ARGANO
EL DIABLO

DESIGNIO
NO POR ELLO MALVADO

SEDUCIR
SOBORNAR
ARBITRAR

8 ♏

LA DESTRUCCION Y TRANSUTACION, SERO AJUSTE Y PROPOSITOS OCULTOS (¿A TRAVES DE QUE PUEDO DESTRUIR O SER DESTRUIDO?)

ARGANO
EL JUICIO

DESIGNIO
FALLO FATAL

SIQILO
LATROCINIO
MEDICINA
ATACAR
MENTIR

9 ♐

LOS IDEALES, LAS CREENCIAS Y LA RELACION CON LO TRANSCENDENTE (¿A QUE ASPIRO?)

ARGANO
LA TEMPLANZA

DESIGNIO
ADAPTACION

FE, RELIGION Y DOGMA
GEOGRAFIA Y VIAJES
CABALGAR
RASTRAR

10 ♑

LA IERARQUIA, LA PROFESION Y LA POSICION SOCIAL (¿COMO QUIERO QUE LA SOCIEDAD ME VEAN?)

ARGANO
LA ESTRELLA

DESIGNIO
POBO

ETIQUETA
CEREMONIA
LEYES
MILITAR

11 ♒

ASOCIACIONES VOLUNTARIAS, LOS CAMARADAS Y LOS AMIGOS (¿QUE FUNCION CUMPLE EN EL GRUPO?)

ARGANO
LA LUNA

DESIGNIO
TERROR

ESTRATEGIA
INCITAR
AGITAR
INVENTAR

12 ♓

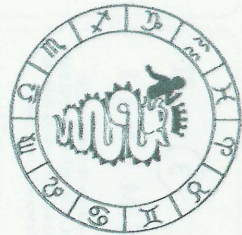
LO OCULTO, EL APRENDI DEL ALMA, LAS PRISION LOS ENEMIGOS SECRETOS Y EL INOCENTE

ARGANO
PISTAS

VISION
INTUICION
MAGIA NATURAL

Ejemplo de Hoja de Personaje completada

X I S E O N I I



JUGADOR

Pepo

NOMBRE

Castillo

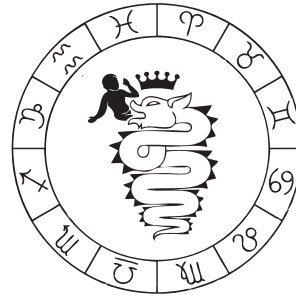
DESCRIPCIÓN E HISTORIAL

- Me van como al hombre al que se le ocurre para abordar temas de manera física
- El emperador me ofreció su protección, por unos segundos que poso por lo cual debí cambiar de lugar y no tener mis recuerdos a mano
- Me siento como en la clandestinidad y casi nadie sabe de mí, mis recuerdos me permiten cubrir mis exóticos vicios materiales
- Mis contactos en el bajo mundo, quienes gobiernan el terror en la noche, me enseñaron lo que hoy en día es el sustento, el dinero, basta éstos para mantener una vida tranquila.
- Me desquendo fácilmente de todo, voy para adelante y nada me detiene.
- Mis enemigos me encuentran más peligrosos cuando están asusto, vedo si llego a caer, será mi fin.
- Del último un hombre misterioso siempre me tenía una mano (El diablo)

CREACIÓN DEL PERSONAJE

- 1- HACER UNA TIRADA DE 12 CARTAS DEL TAROT. LAS 11 PRIMERAS A LA VISTA. LA ÚLTIMA DADA VUELTA (SÓLO EL VISCONTI PODRÁ VERLA).
- 2- ANOTAR CADA ARCANO DE LA TIRADA SEGÚN SU ORDEN DE APARICIÓN EN LAS CASAS ZODIACALES DE LA HOJA DE PERSONAJE (LA CASA DE PISCIS QUEDARÁ EN BLANCO).
- 3- ELEGIR UN DESIGNIO PARA CADA CASA. DE ACUERDO A LA LISTA QUE APARECE BAJO EL ARCANO CORRESPONDIENTE. Y ANOTARLO EN EL CUADRANTE INDICADO.
- 4- A PARTIR DE LA RELACIÓN ENTRE LAS CASAS ZODIACALES Y LOS ARCANOS Y SUS DESIGNIOS, IDEAR UNA HISTORIA QUE VINCULE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN UN PERSONAJE COHERENTE.

X I S E O N I I



JUGADOR

NOMBRE

DESCRIPCIÓN E HISTORIAL

CREACIÓN DEL PERSONAJE

1- HACER UNA TIRADA DE 12 CARTAS DEL TAROT: LAS 11 PRIMERAS A LA VISTA, LA ÚLTIMA DADA VUELTA (SÓLO EL VISCONTI PODRÁ VERLA).

2- ANOTAR CADA ARCANO DE LA TIRADA SEGÚN SU ORDEN DE APARICIÓN EN LAS CASAS ZODIACALES DE LA HOJA DE PERSONAJE (LA CASA DE PISCIS QUEDARÁ EN BLANCO).

3- ELEGIR UN DESIGNIO PARA CADA CASA, DE ACUERDO A LA LISTA QUE APARECE BAJO EL ARCANO CORRESPONDIENTE, Y ANOTARLO EN EL CUADRANTE INDICADO.

4- A PARTIR DE LA RELACIÓN ENTRE LAS CASAS ZODIACALES Y LOS ARCANOS Y SUS DESIGNIOS, IDEAR UNA HISTORIA QUE VINCULE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN UN PERSONAJE COHERENTE.

1 ♈

ARIES

ASPECTO EXTERIOR.
ENERGÍA VITAL
¿CÓMO ME VEN?

ARCANO

DESIGNIO

HABILIDADES FÍSICAS
FORCEJEAR
AGARRAR
ATRAPAR

2 ♉

TAURO

EL AUMENTO MATERIAL.
LA POSECIÓN DE RECURSOS
¿CUÁNTO POSEO?

ARCANO

DESIGNIO

MANEJO ANIMAL
ABASTECER
TASAR
ADMINISTRAR

3 ♊

GÉMINIS

EL AMBIENTE INMEDIATO.
LAS RELACIONES NO ELEGIDAS
¿QUÉ RELACIÓN TENGO CON MIS
HERMANOS O PRIMOS?

ARCANO

DESIGNIO

ELOCUCENCIA
BUSCAR
PERCIBIR
COMERCIAR

4 ♋

CÁNCER

LA MADRE,
EL REFUGIO Y LA PROTECCIÓN
¿DÓNDE Y CÓMO ME SIENTO
SEGURO?

ARCANO

DESIGNIO

CONOCIMIENTO LOCAL
CONOCIMIENTO
DE HISTORIA
INSTINTO MATERNAL

5 ♌

LEO

EL CARISMA.
LA EXPOSICIÓN Y EL RIESGO
¿CÓMO RESALTO ANTE
LOS OTROS?

ARCANO

DESIGNIO

LIDERAZGO
PERFORMANCE
LLAMAR LA ATENCIÓN

6 ♍

VIRGO

LA SALUD FÍSICA.
PSÍQUICA Y EMOCIONAL
¿DE QUÉ DEPENDE MI ENERGÍA?

ARCANO

DESIGNIO

ALQUIMIA
ARTESANÍA
ASTROLOGÍA
LENGUAJES ANTIGUOS
FALSIFICAR

7 ♎

LIBRA

LA RELACIÓN CON EL RIVAL
O LA PAREJA: LOS PACTOS
Y CONTRATOS
¿QUÉ ME COMPLEMENTA?

ARCANO

DESIGNIO

SEDUCIR
SOBORNAR
ARBITRAR

8 ♏

ESCORPIO

LA DESTRUCCIÓN Y
TRASMUTACIÓN, SEXO, MUERTE
Y PROPÓSITOS OCULTOS
¿A TRAVÉS DE QUÉ PUEDO
DESTRUIR O SER DESTRUIDO?

ARCANO

DESIGNIO

SIGILO
LATROCINIO
MEDICINA
ATACAR
MENTIR

9 ♐

SAGITARIO

LOS IDEALES, LAS CREENCIAS
Y LA RELACIÓN CON
LO TRASCENDENTE
¿A QUÉ ASPIRO?

ARCANO

DESIGNIO

FE, RELIGIÓN Y DOGMA
GEOGRAFÍA Y VIAJES
CABALGAR
RASTREAR

10 ♑

CAPRICORNIO

LA JERARQUÍA, LA PROFESIÓN
Y LA POSICIÓN SOCIAL
¿CÓMO QUIERO QUE LA
SOCIEDAD ME VEA?

ARCANO

DESIGNIO

ETIQUETA
CEREMONIA
LEYES
MILITAR

11 ♒

ACUARIO

ASOCIACIONES VOLUNTARIAS,
LOS CAMARADAS Y
LOS AMIGOS
¿QUÉ FUNCIÓN CUMPLO
EN EL GRUPO?

ARCANO

DESIGNIO

ESTRATEGIA
INCITAR
AGITAR
INVENTAR

12 ♓

PISCIS

LO OCULTO, EL APRENDIZAJE
DEL ALMA, LAS PRISIONES,
LOS ENEMIGOS SECRETOS
Y EL INCOGENTE

PISTAS

VISIÓN
INTUICIÓN
MAGIA NATURAL



50

FRACASO DEL MATRIMONIO
 MÚLTIPLES CONTRARIIDADES
 PÉRDIDA DE UN BENEFICIA
 CORRUPCIÓN
 DESTRUCCIÓN
 MORTALIDAD
 FINAL

(ESCORPIO)

LA MUERTE
 XIII



60

ECONOMÍA
 MODERACIÓN
 FRUGALIDAD
 ADMINISTRACIÓN
 DAPTACIÓN

(SAGITARIO)

LA TEMPLANZA
 XIV

ESTRAGOS
 VIOLENCIA
 ESFUERZOS EXTRAORDINARIOS
 POTENCIA
 FORZAR
 FATALIDAD
 AQUELLO PREDESTINADO PERO
 NO POR ELLO MALVADO



70

EL DIABLO
 XV
 (GARRICORNIU)

MISERIA
 ANGUSTIA
 INDIGENCIA
 ADVERSIDAD
 CALAMIDAD
 DESGRACIA
 ENGAÑO
 RUINA
 LO IMPREVISTO



80

LA TORRE
 XVI
 (ARIES Y LEO)

40

♄ ♃ ♉

SABIDURÍA
 CIRCUNSPECCIÓN
 DISCERNIMIENTO
 ORDALÍAS
 SACRIFICIO
 INTUICIÓN

(CÁNCER, ESCORPIO Y PISCIS)

EL COLGADO

XII

30

♋

EQUIDAD
 JUSTICIA
 PROBIAD
 EJECUTIVO
 TRIUNFO DE LA LEY

(LIBRA)

LA JUSTICIA

XI

40

♊

DESTINO
 FORTUNA
 ÉXITO
 ELEVACIÓN
 SUERTE
 ALEGRÍA

(SAGITARIO)

LA RUEDA
 DE LA FORTUNA

X

50

♍

PRUDENCIA
 CIRCUNSPECCIÓN
 TRAICIÓN
 DISCUMULO
 PILLERÍA
 CORRUPCIÓN

(VIRGO)

EL FRMITANO

IX

09

♌

PODER
ENERGIA
ACCIÓN
CORAJE
MAGNANIMIDAD
ÉXITO TOTAL
HONORES

VIII
LA FUERZA
(LEO)

70

♍

SOCORRO
PROVIDENCIA
GUERRA
TRIUNFO
PRESUNCIÓN
VENGANZA
PROBLEMAS

VII
EL CARRO
(CANCER)

80

♊


ATRACCIÓN
AMOR
BELLEZA
PRUEBAS SUPERADAS

VI
LOS AMANTES
(GÉMINIS)

XVII
LA ESTRELLA
(ACUARIO)

PÉRDIDA
ROBO
PRIVACIÓN
ABANDONO
ESPERANZA
PERSPECTIVAS BRILLANTES


90



XVIII
LA LUNA
(PISCIS)

ENEMIGOS OCULTOS
PELIGRO
CALUMNIA
OSCURIDAD
TERROR
MENTIRA
FUERZAS OCULTAS
ERROR


100



XIX
EL SOL
(LEO)

ELICIDAD MATERIAL
MATRIMONIO AFORTUNADO
SATISFACCIÓN O PLENITUD

200



XX
EL JUICIO

(ARIES, LEO Y SAGITARIO)

CAMBIO DE POSICIÓN

RENOVACIÓN

RESULTADO

FALLO FATAL



300

XXI
EL MUNDO

(ACUARIO Y CAPRICORNIO)

ÉXITO SEGURO

COMPENSACIÓN

PERIPLO

ORIENTACIÓN

MIGRACIÓN

HUÍDA

EXILIO

CAMBIO DE LUGAR



400

∅
EL LOCO

(GÉMINIS, LIBRA Y ACUARIO)

LOCURA

MANÍA

EXTRAVAGANCIA

INTOXICACIÓN

DELIRIO

FRENESÍ

DELATOR



1

I
EL MAGO

(GÉMINIS Y VIRGO)

HABILIDAD

DIPLOMACIA

DIRECCIÓN

SUTILEZA

ENFERMEDAD

DOLOR

PÉRDIDA

DESASTRE

TRAMPAS PARA ENEMIGOS

CONFIANZA EN SÍ MISMO

VOLUNTAD



400

II LA PAPISA

(CÁNCER)

SECRETOS
MISTERIO
EL FUTURO QUE AÚN NO
HA SIDO REVELADO
LA MUJER QUE INTERESA



300

III LA EMPERATRIZ

(TAURO Y LIBRA)

FECUNDIDAD
ACCIÓN
INICIATIVA
LONGEVIDAD
LO DESCONOCIDO
CLANDESTINIDAD
DIFICULTAD
DUDA
IGNORANCIA



200

IV EL EMPERADOR

(ARIES)

ESTABILIDAD
PODER
PROTECCIÓN
REALIZACIÓN
UNA GRAN PERSONA
AYUDA
RAZÓN
CONVICCIÓN
AUTORIDAD
VOLUNTAD



100

V EL PAPA

(TAURO)

MATRIMONIO
ALIANZA
CAUTIVIDAD
SERVIDUMBRE
PIEDAD
BONDAD
INSPIRACIÓN
EL HOMBRE REQUERIDO



90

I
EL MAGO

(GÉMINIS Y VIRGO)

HABILIDAD
DIPLOMACIA
DIRECCIÓN
SUTILEZA
ENFERMEDAD
DOLOR
PÉRDIDA
DESASTRE
TRAMPAS PARA ENEMIGOS
CONFIANZA EN SÍ MISMO
VOLUNTAD



400

II
LA PAPISA

(CÁNCER)

SECRETOS
MISTERIO
EL FUTURO QUE AÚN NO
HA SIDO REVELADO
LA MUJER QUE INTERESA



300

III
LA EMPERATRIZ

(TAURO Y LIBRA)

FECUNDIDAD
ACCIÓN
INICIATIVA
LONGEVIDAD
LO DESCONOCIDO
CLANDESTINIDAD
DIFICULTAD
DUDA
IGNORANCIA



200

IV
EL EMPERADOR

(ARIES)

ESTABILIDAD
PODER
PROTECCIÓN
REALIZACIÓN
UNA GRAN PERSONA
AYUDA
RAZÓN
CONVICCIÓN
AUTORIDAD
VOLUNTAD



100

V
EL PAPA

(TAURO)

MATRIMONIO
ALIANZA
CAUTIVIDAD
SERVIDUMBRE
PIEDAD
BONDAD
INSPIRACIÓN
EL HOMBRE REQUERIDO



90

VI
LOS AMANTES

(GÉMINIS)

ATRACCIÓN
AMOR
BELLEZA
PRUEBAS SUPERADAS



80

VII EL CARRO

(CÁNCER)

SOCORRO
PROVIDENCIA
GUERRA
TRIUNFO
PRESUNCIÓN
VENGANZA
PROBLEMAS



70

VIII LA FUERZA

(LEO)

PODER
ENERGÍA
ACCIÓN
CORAJE
MAGNANIMIDAD
ÉXITO TOTAL
HONORES



60

IX EL ERMITAÑO

(VIRGO)

PRUDENCIA
CIRCUNSPECCIÓN
TRAICIÓN
DISIMULO
PILLERÍA
CORRUPCIÓN



50

X LA RUEDA DE LA FORTUNA

(SAGITARIO)

DESTINO
FORTUNA
ÉXITO
ELEVACIÓN
SUERTE
ALEGRÍA



40

XI LA JUSTICIA

(LIBRA)

EQUIDAD
JUSTICIA
PROBIDAD
EJECUTIVO
TRIUNFO DE LA LEY



30

XII EL COLGADO

(CÁNCER, ESCORPIO Y PISCIS)

SABIDURÍA
CIRCUNSPECCIÓN
DISCERNIMIENTO
ORDALÍAS
SACRIFICIO
INTUICIÓN



40

XIII LA MUERTE

(ESCORPIO)

FINAL
MORTALIDAD
DESTRUCCIÓN
CORRUPCIÓN
PÉRDIDA DE UN BENEFADOR
MÚLTIPLES CONTRARIEDADES
FRACASO DEL MATRIMONIO



50

XIV LA TEMPLANZA

(SAGITARIO)

ECONOMÍA
MODERACIÓN
FRUGALIDAD
ADMINISTRACIÓN
DAPTACIÓN



60

XV EL DIABLO

(CAPRICORNIO)

ESTRAGOS
VIOLENCIA
ESFUERZOS EXTRAORDINARIOS
POTENCIA
FORZAR
FATALIDAD
AQUELLO PREDESTINADO PERO
NO POR ELLO MALVADO



70

XVI LA TORRE

(ARIES Y LEO)

MISERIA
ANGUSTIA
INDIGENCIA
ADVERSIDAD
CALAMIDAD
DESGRACIA
ENGAÑO
RUINA
LO IMPREVISTO



80

XVII LA ESTRELLA

(ACUARIO)

PÉRDIDA
ROBO
PRIVACIÓN
ABANDONO
ESPERANZA
PERSPECTIVAS BRILLANTES



90

XVIII LA LUNA

(PISCIS)

ENEMIGOS OCULTOS
PELIGRO
CALUMNIA
OSCURIDAD
TERROR
MENTIRA
FUERZAS OCULTAS
ERROR



100

XIX
EL SOL
(LEO)

FELICIDAD MATERIAL
MATRIMONIO AFORTUNADO
SATISFACCIÓN O PLENITUD



200

XX
EL JUICIO
(ARIES, LEO Y SAGITARIO)

CAMBIO DE POSICIÓN
RENOVACIÓN
RESULTADO
FALLO FATAL



300

XXI
EL MUNDO
(ACUARIO Y CAPRICORNIO)

ÉXITO SEGURO
COMPENSACIÓN
PERIPLO
ORIENTACIÓN
MIGRACIÓN
HUÍDA
EXILIO
CAMBIO DE LUGAR



400

∅
EL LOCO
(GÉMINIS, LIBRA Y ACUARIO)

LOCURA
MANÍA
EXTRAVAGANCIA
INTOXICACIÓN
DELIRIO
FRENESÍ
DELATOR



1

