

Us cal ajut

El personatge acaba entenent que li cal l'ajut d'algú que actualment no és a l'escaena per assolir el seu propòsit.

No, però...

El personatge falla, però en canvi passa alguna altra cosa positiva, sense relació amb el seu propòsit.

Si, però...

El personatge té èxit, però les conseqüències d'aquest èxit són completament diferents d'allò que esperava.

Si, i...

El personatge té èxit, i aconsegueix més d'allò que esperava. Potser fins i tot un xic massa...

No, i...

El personatge falla, i també va malament alguna altra cosa no relacionada.

Si, però només si...

El personatge pot aconseguir allò que volia, però només si tria fer algun sacrifici.

Si, però...

El personatge té èxit, però hi ha un petit detall que no va com estava planificat.

Si, però...

El personatge té èxit, però alguna cosa no relacionada va malament, però al personatge o per a algú que li importa.

Salt endavant

Salteu endavant tres hores. Descriuiu en quina condició es troben els personatges. No podeu descriure que ha passat mentrestant.

A l'inrevés

Tireu alguns segons enrere. El que ha passat abans de treure la carta no ha passat. En canvi ha passat tot el contrari. És cosa vostra descriure exactament com ha estat el revers.

L'amor guanya

El poder de l'amor triomfa en aquesta situació. És cosa vostra descriure com passa exactament.

L'extra

Descriuiu un personatge secundari a prop de l'escena. Aquesta persona pot ser un ajudant o un destorb, un amic o un rival.

Nemesi!

Aquesta carta desperta la nemesi del personatge. El seu arxienemic afecta d'alguna manera la situació. Exactament com, és cosa vostra. El personatge no té cap arxienemic? Bé, ara el té.

La debilitat del personatge

L'últim personatge secundari que s'ha trobat el personatge té un secret fosc, un punt feble o un tret negatiu. El personatge no sap pas necessàriament què és, però és cosa del jugador inventar-ho i descriure-ho.

Salt enrere

Jugueu una escena que ja ha passat, allà mateix on sou ara. El jugador que treu la carta emmarca l'escena i explica als altres jugadors quins personatges (personatges secundaris o els propis personatges) controlen.

Perseguit pel passat!

Alguna cosa que el personatge ha fet abans té conseqüències en el present. Expliqueu al director de joc què creieu que vol dir aquesta carta.

Dues notícies

Els personatges reben una notícia bona i una de dolenta. El jugador que ha tret la carta decideix primer la mala notícia, el director de joc decideix la bona.

El vent gira

La temperatura, els sons i les olors canvien. Cada jugador narra com canvia un element. Si algú de l'escena fa una ganyota es converteix en un carota.

Què hi teniu a la butxaca?

El personatge té alguna cosa a la butxaca que pot ser útil. Què podrà ser?

Mascarada!

Durant la resta de l'escena, tots els jugadors intercanvien els personatges. Això inclou el director de joc. Doneu el vostre full de personatge al jugador de la dreta.

En un mirall, en un somni

Jugueu la resta de l'escena a la cara B de la ciutat d'Itras, on tot és oposat. Com es veuran afectats els personatges de la cara A?

Monòleg interior

Durant aquesta escena, en qualsevol moment, podeu apuntar a algú (PJ o personatge secundari). Aquell personatge s'ha d'aixecar i pronunciar un petit monòleg interior (dir allò que li passa pel cap al personatge en aquell moment).

No contempleu l'abisme

El personatge sent una necessitat irresistible de fer una cosa de la qual se'n penedirà. Feu-ho!

Canvi d'humor

Tots els presents canvien de sobte l'humor per aquell oposat exacte del que tenen. Aquest nou humor dura la resta de l'escena.

Entrevista

Aixequen-vos. El vostre personatge és entrevistat sobre allò que s'esdevé a l'escena. Podeu descriure lliurement què passa des del punt de vista i els pensaments del vostre personatge. Els altres jugadors fan preguntes, com si fossin en una conferència de premsa. Quan l'entrevista s'acabi, seieu i continueu amb l'escena on s'havia quedat.

Realitat fragmentada

Les coses es capgiren i experimenteu diverses línies temporals alhora. Cadascun dels altres jugadors pot, per torns, descriure un curs diferent dels esdeveniments. Quan les lleis de la realitat us atrapen, hi ha un fort soroll i una de les descripcions dels companys s'esdevindrà. Decidiu quina.

Mentrestant...

Es talla l'escena i n'heu d'establir una de nova en un altre lloc. Trieu qui hi és present. Els jugadors poden rebre personatges secundaris en aquesta nova escena.

Bon consell

Podeu demanar consell a algú. Pot ser qualsevol (PJ o personatge secundari) i pot ser algú que és mort o qualsevol altra cosa que fes que normalment fos impossible de consultar-lo. Trieu un dels altres jugadors per ser el conseller i decidiu com us comuniqueu. Si seguieu el consell que us dóna, tindreu èxit. Però si no el seguïeu fallareu, sigui com sigui.

Reda de rumors

Les xafareries viatgen ràpid. Expliqueu un rumor sobre l'escena en progrés a la persona de la vostra esquerra. El rumor és explicat de jugador a jugador i cada vegada es canvia i s'exagera alguna cosa. Quan la xafarderia us arribi, serà veritat.

Prosopopeia

Animals, objectes o conceptes abstractes comencen a parlar. Què està parlant i què ha de dir?

Consciència

Apareixen dos consellers, un a cada musclet d'un dels personatges (PJ o personatges secundari) presents a escena. El temps s'atura mentre proven de conquerir el personatge del seu parer (oposat) sobre algun dilema. Trieu qui rep l'avis i quins dos jugadors controlen els consellers.

L'ombra

El temps s'atura mentre xerreu amb la vostra ombra. L'ombra té les vostres mateixes habilitats i atributs, però a més pot entrar a llocs on vos no podeu. Demanareu ajut o consell a la vostra ombra? El jugador que més se us assembla jugarà la vostra ombra.