

La Tempérance	Rien ne se passe							
Arcanes majeurs								
La Grande prêtresse (ou La Papesse)	Révèle toutes les informations d'un ennemi désigné par le divinateur (PVs, dégats, etc.)							
La Force	Prédit une botte secrète pour un membre du groupe aléatoire au prochain temps.							
L'Impératrice	Prédit qu'au prochain temps, tous les membres du groupe réussissent leurs JPs.							
L'Hermite	Prédit qu'au prochain temps, un membre du groupe désigné par le divinateur ne sera pas la cible des ennemis.							
L'Empereur	Prédit une attaque aux dégats max pour un membre du groupe aléatoire au prochain temps.							
Le Bateleur (ou Le Magicien)	Prédit les cibles des 5 prochaines attaques d'un ennemi désigné par le Divinateur.							
Le Chariot	Prédit le type des 5 prochaines attaques d'un ennemi désigné par le Divinateur (Attaque normale, botte-secrète ou sortilège).							
La Fortune	Prédit qu'au prochain temps, un membre du groupe aléatoire gagnera 5 fois plus d'exp.							
L'Amoureux	Prédit qu'au prochain temps, les soins seront maximisés pour le groupe.							
Le Hiérophante (ou Le Pape)	Prédit qu'au prochain temps, les parades et esquives seront toutes réussies pour le groupe.							
La Justice	Prédit la réussite du prochain effet de botte-secrète ou sort pour un allié aléatoire.							
Arcanes mineurs								
Le Pendu	Prédit une attaque normale aux dégats max pour un ennemi aléatoire au prochain temps.							
L'Etoile	Prédit une attaque normale aux dégats min pour un membre du groupe aléatoire au prochain temps.							
La Tour (ou La Maison Dieu)	Prédit qu'au prochain temps, tous les jets de compétence alliés et ennemis sont ratés.							
Le Mat (ou Le Fou)	Prédit qu'au prochain temps, tous les effets de mutilation naturelle, de botte-secrète ou sort pouvant mutiler se réalisent.							
Le Diable	Prédit qu'au prochain temps un allié aléatoire sera la cible de toutes les attaques ennemies.							
La Lune	Prédit qu'au prochain temps, aucun allié et ni ennemi ne réalisera de botte-secrète.							
Le Soleil	Prédit qu'au prochain temps, alliés et ennemis feront leurs dégats minimaux.							
Le Jugement	Prédit qu'au prochain temps, alliés et ennemis ratent tous leurs JPs.							
Le Monde	Prédit qu'au prochain temps, tous les alliés et tous les ennemis réalisent une botte secrète.							
La Mort	Prédit la mort spontanée (20% de chances) d'un allié ou d'un ennemi aléatoire au prochain temps (1 chance sur 2 de viser soit le groupe, soit les ennemis).							