



**¿1-4-7?**

Antes de hacer una predicción, el grupo puede descartar esta carta para preguntar "¿Es tu destino 1, 4 o 7?"



**¿3-4-5?**

Antes de hacer una predicción, el grupo puede descartar esta carta para preguntar "¿Es tu destino 3, 4 o 5?"



**exiliar**

Después de hacer una predicción correcta, el grupo puede descartar esta carta y otro poder desvanecido para eliminar del juego un destino visible.



**¿antiguo?**

Después de jugar su destino, el jugador activo puede descartar esta carta para decir si ese era su destino durante el turno anterior.



**recolocar**

Antes de jugar su destino, el jugador activo puede descartar esta carta para mover un destino visible a una nueva carta arcana.



**ciclo**

Antes de jugar su destino, el jugador activo puede descartar esta carta para reemplazar una carta arcana (que no tenga destinos) por la carta de la parte superior de la baraja.