

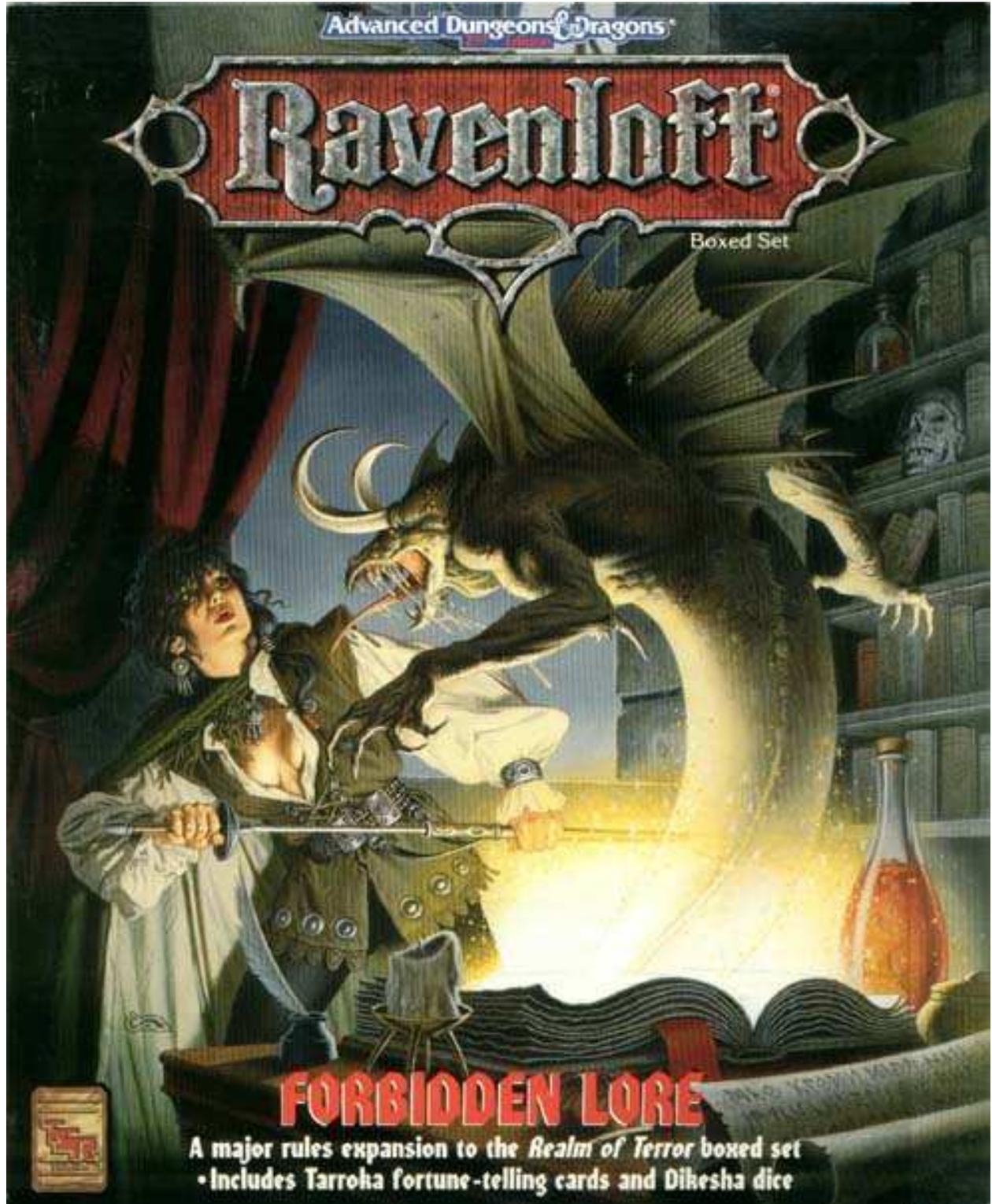


TAROKKA

Advanced Dungeons & Dragons®

Ravenloft®

Boxed Set



I TAROCCHI DI RAVENLOFT (TAROKKA DECK). PARTE PRIMA:

INTRODUZIONE.

Uno dei più comuni strumenti che i vistani usano per profetizzare sono i tarocchi, o carte profetiche. Sotto la sottile influenza dei vistani, possono raccontare storie del futuro e fornire risposte a qualsiasi domanda. Nel dominio di Mordent c'è un detto: "Nessun segreto è al sicuro dai tarocchi", e questo sembra essere perfettamente vero.

IL MAZZO MINORE: I tarocchi comprendono 54 carte, ma 36 di esse sono divise in quattro semi di 9 carte. Queste carte, conosciute come *il mazzo minore*, rappresentano le forze, le debolezze e le azioni nascoste delle persone. Ciascuno di questi quattro semi (spade, denari, stelle e glifi) simbolizzano un tipo di individuo. In termini di gioco in AD&D, ogni seme del mazzo minore rappresenta una delle quattro classi base, rispettivamente: guerriero, vagabondo, mago e sacerdote. Ogni carta ha due aspetti. Il primo (o *primario*) aspetto si occupa degli obiettivi e dei desideri di quelli rappresentati dalle carte. I primi due semi (spade e denari) sono conosciute come le carte *materiali*, per il loro aspetto primario sono associate con quelli che tengono principalmente alle cose tangibili del mondo (la ricchezza per esempio). Queste carte hanno una naturale affinità con le classi del guerriero e dei vagabondi. I rimanenti due semi, stelle e glifi, sono conosciuti come le carte del *mistero* ed identificano quelli che ricercano l'intangibile (la conoscenza per esempio). Le azioni e i destini di quelli che tengono in gran conto la conoscenza ed il potere, maghi e sacerdoti, sono visibili in queste carte. Inoltre, ogni seme è legato ad uno dei quattro elementi – Terra (spade), Aria (denari), Fuoco (stelle), Acqua (glifi). Questi vincoli primordiali sono conosciuti come aspetti *secondari* e sono generalmente considerati meno importanti degli aspetti *primari*, ma gli aspetti secondari possono essere molto importanti fornendo sottili informazioni agli occhi allenati dei vistani.

GLI ARCHETIPI: Quattro altre carte, gli *archetipi*, sono anche considerate i *mastri* di ciascun seme. Perciò, il *Mago (wizard)* è conosciuto come il *Mastro di Stelle*, il *Guerriero (warrior)* come *Mastro di Spade*, il *Vagabondo (rogue)* il *Mastro di Denari*, il *Sacerdote (priest)* il *Mastro di Glifi*.



IL MAZZO MAGGIORE: Le rimanenti 14 carte sono collettivamente chiamate *il mazzo maggiore*, e simboleggiano le forze naturali dell'universo. Loro sono, probabilmente, le più importanti e potenti carte dei tarocchi.

LA CARTA CENTRALE: Quando i tarocchi sono usati per determinare informazioni su un individuo specifico, una *carta centrale* deve essere selezionata. Questa spesso simbolizza l'individuo che sta cercando la conoscenza o quello per cui il vidente sta usando i tarocchi. (Quando l'informazione è richiesta su una terza persona, la carta centrale rappresenta

quell'individuo). La selezione della carta centrale è generalmente semplice. L'indovino ha bisogno solamente di conoscere il tipo di persona che deve essere rappresentato e selezionare la carta archetipo legata alla sua classe. Quindi, un sacerdote dovrà essere rappresentato da il *Mastro di Glifi* e un ladro da il *Mastro di Denari*. E' possibile selezionare una carta centrale più specifica che faccia vedere sia la classe che l'allineamento di un individuo (vedi sotto).

Le Carte dal mazzo maggiore sono usate qualche volta come carte centrali, a secondo della natura dell'informazione chiesta. Per esempio, se una vistana sta consultando i tarocchi su un signore di un dominio, allora dovrà essere usata per essere corretti la carta del *Signore Oscuro (darklord)*. Se l'informazione è chiesta su un' antica spada magica, dovrà essere usata la carta dell'*Artefatto (artifact)*.

ALLINEAMENTO: Ognuna delle carte nel mazzo minore ha un suo speciale significato ed importanza unica, segnata dal nome della carta e dall'illustrazione su di essa. Il valore numerico di ogni carta nel mazzo minore è importante. Le carte sono numerate da 1 fino a 9, ed ognuna ha un suo proprio allineamento. Le carte archetipo non hanno allineamento, includono tutto quello che è buono e malvagio, legale e caotico, di un dato modo di vivere. Gli allineamenti specifici di ogni carta sono i seguenti:

Archetipi - nessun allineamento.

- 1 – caotico buono.
- 2 – legale buono.
- 3 – neutrale buono.
- 4 – legale neutrale.
- 5 – neutrale puro.
- 6 – caotico neutrale.
- 7 – neutrale malvagio.
- 8 – legale malvagio.
- 9 – caotico malvagio.

I TAROCCHI DI RAVENLOFT (TAROKKA DECK). PARTE SECONDA: SPADE

Questo seme simbolizza aggressione e violenza. E' il seme del guerriero, sia egli un nobile paladino o un umile schiavo gladiatore. Implica anche il potere dei governi e dei capi. Quando è usata per il bene significa che la giustizia sarà trionfante e che i re saranno giusti e leali. Le carte malvagie indicano cose come la brutalità di un'incontrollata aggressione di uno stato militare. In termini primordiali simbolizza la terra, che fornisce l'acciaio con il quale sono forgiate le armi, e la pietra con la quale sono eretti i castelli.

Mastro di spade - Il Guerriero (warrior): questo rappresenta quelli che usano la forza o la violenza per raggiungere i loro obiettivi, oppure quelli che comandano gli altri. E' usata come carta centrale per tutti quei personaggi della classe dei guerrieri o per ogni cosa che sembri legata al piano elementale della terra. L'immagine di questa carta dipinge il guerriero primordiale. Non c'è segno della creatura all'interno dell'armatura, dato che la figura umana è completamente avvolta dal metallo. E' la personificazione della forza e dell'energia. Quando viene rivelata in una lettura dei tarocchi, segna un'incontro violento o simile. Se questo conflitto sarà una rissa o una guerra non potrà essere rivelato da questa carta, ma potrà essere reso noto da altre.



1 Il Vendicatore (avenger): questa carta ha affinità con l'allineamento caotico buono. L'illustrazione mostra un cavaliere solitario che brandisce una spada fiammeggiante sopra la sua testa. Ai suoi piedi ci sono i corpi dei suoi numerosi nemici, gettati a terra dopo una lotta e grandi difficoltà. Questa carta è il simbolo della giustizia ultima e della vendetta per una grande ingiustizia. È il simbolo di quelli che sono impegnati nell'imponente ricerca di liberare il mondo da un antico

male. È anche la carta dei cavalieri erranti, un nobile guerriero che non ha debiti di alleanze con nessun signore.

2 Il Paladino (paladin): questa carta è associata con tutti i guerrieri nobili e giusti. È amica di tutti quelli che brandiscono una spada e sono di allineamento legale buono. La figura dipinge un prode e nobile paladino inginocchiato che stringe la sua spada con la punta abbassata dinanzi a lui. Una figura non vista sta creando cavaliere il grande guerriero con un'altra spada, marcandolo come un uomo d'onore ed integrità. Questa carta è il simbolo di tutti quelli che portano avanti il bene supremo attraverso la legge e l'ordine. Diversamente dall'avventato, bene disordinato della carta precedente, questa bontà dipende da un'attenta programmazione e stretta aderenza ad un codice d'onore e lealtà. In termini più essenziali simbolizza il trionfo del bene sul male.

3 Il Soldato (soldier): come molte delle carte neutrali, non è chiara e unanime nella sua interpretazione come le altre. Simbolizza la lotta del bene contro il male, ma non il suo eventuale trionfo. Questa carta non fa tuttavia prefigurare il destino; precisamente rifiuta la risposta alla domanda su chi vincerà. È spesso il segno che l'esito del conflitto fra bene e male è di difficile predizione, e che la sorte sarà il fattore decisivo. L'illustrazione sulla carta dipinge uno spadaccino di fronte ad una rastrelliera con tre lame sopra. Una è nera, una è grigia ed una è bianca. Lo spadaccino sta allungando la mano per esigere un'arma, ma quale spada rimane sconosciuta.



4 Il Mercenario (mercenary): questa carta è il simbolo di quelli che usano il potere e le armi per il profitto personale. Segni quelli che servono sia il bene che il male, ma che seguono un codice di condotta che li segna come soldati professionisti. Questi fatti non implicano che l'individuo sia disonesto o infido, al

contrario! Sebbene quelli che seguono questa strada possono servire sia il bene che il male, essi onorano i loro impegni nella sostanza. Questa carta è spesso vista rappresentare la forza ed il coraggio nascosti, un segno di grande resistenza e tenacia nel trovarsi di fronte alle difficoltà fisiche. Questo pensiero è perfettamente catturato nell'illustrazione della carta, che dipinge quattro guerrieri raccolti intorno ad uno scrigno di oro e gioielli. Le loro spade sono sollevate così che le quattro punte si tocchino, così essi sigillano un giuramento di stare l'uno per l'altro dal principio alla fine qualsiasi cosa trovino davanti.

5 Il Mirmidone (myrmidon): questa parte segna il repentino capovolgimento del fato così comune nel caos della guerra. Questo è dipinto sulla faccia della carta da un singolo uomo, disarmato e senza armatura, di fronte ad una nube vorticante di nebbia dalla quale escono cinque misteriose ombre. Soltanto le loro cinque spade sono chiaramente visibili. Saranno loro amici o nemici? Questa carta spesso indica un improvviso sconvolgimento in battaglia e forse un trionfo del più debole sopra un nemico. In questo modo può annunciare l'uccisione di un grande mostro (un drago per esempio) con una singola freccia magica. Comunque, precisamente spesso predice il destino come un'abile piano fatto fallire dalla mano del fato. Tutti i guerrieri di allineamento neutrale sono affini a questa carta e alla sua essenza.

6 Il Berserker (berserker): questa carta dipinge il lato brutale e barbarico della guerra. L'illustrazione mostra un imponente guerriero proveniente pressappoco da un clima nordico. Egli tiene la sua spada alta sopra la testa, pronto per la battaglia. Cinque altre spade trafiggono il suo corpo, certamente assestando una ferita mortale. Il guerriero non muore, perché la frenesia lo sostiene. Quelli che sono segnati da questa carta sono caotici in natura, ma senza preoccuparsi per il bene o il male. Loro vedono il combattimento come un cambiamento e un' avventura. Evitano la moralità delle loro azioni. Spesso indica conseguenze inaspettate di azioni affrettate o di rabbia e istinti bestiali o dello scatenarsi di un folle. Questa carta è frequentemente associata ai licantropi, la cui natura bestiale è inosservata fino a che loro colpiscono.



7 L'incappucciato (hooded man): questa carta rappresenta quelli che sono pronti ad atti malvagi o per stupidità o per falsità. Segna tutti i guerrieri neutrali malvagi o quelli che si infilano in situazioni dove la violenza sembra essere l'unica soluzione. È anche il simbolo del fanatismo, intolleranza e xenofobia. In questo modo rappresenta quelli che inveiscono contro uno straniero semplicemente per ignoranza o per paura che egli possa essere una minaccia. In questo modo spesso indica una presenza esterna oppure una novità che deve essere data. L'illustrazione dipinge un sinistro cavaliere che cavalca guardandosi le spalle e con una spada sguainata in mano. La sua faccia è coperta da un cappuccio. È impossibile dire quale sia la sua missione, ma certamente non può essere una missione di bontà e giustizia.

8 Il dittatore (dictator): questa carta richiama alla mente tutto ciò che è sbagliato nel governo o in chi comanda. È il segno del despota e del tiranno che comanda con violenza, paura e intimidazione. Simbolizza anche il generale pazzo che conduce gli eserciti in battaglie suicide oppure ordinano loro mantenere posizioni disperate. Sulla figura, un uomo impotente è immobilizzato a terra da quattro catene di ferro. I suoi legami sono ancorati a terra da otto spade, le loro punte sono conficcate a terra. Questa carta simbolizza quelli che esercitano il potere ingiustamente o che hanno usurpato i regni dai loro legittimi proprietari. Spesso indica l'influenza di un esercito malvagio come il terribile *Kargat* di Darkon.

9 L'aguzzino (torturer): la raffigurazione su questa carta dice tutto quello che bisogna conoscere per capirla. Nove spade sono state disposte in un ampio braciere su caldo, bruciante carbone. Le spade ardono di calore e sono pronte per essere usate sull'affranto, malconcio prigioniero che è appeso con delle catene al muro alla sua schiena. Il suo spirito è finito; e sottoporlo ad ulteriori torture è

semplicemente un esercizio di crudeltà per il gusto della malvagità. Perciò questa carta annuncia l'arrivo di sofferenze ed inesorabili crudeltà. È il segno del sadico del totalmente consumato dalla malvagità e del nichilista. Simbolizza la malvagità definitiva e la mano dei poteri oscuri. Nessun bene viene da questa carta, e tutti quelli che conoscono i tarocchi rabbriviscono quando gli appare.

I TAROCCHI DI RAVENLOFT (TAROKKA DECK). PARTE TERZA: DENARI

Questo seme rappresenta l'avarizia ed il desiderio del guadagno personale. Simboleggia anche l'ingordigia, la lussuria ed altre ossessioni. Per l'onesto può indicare l'accumulo di beni per la carità o una giusta causa. Per il malvagio può segnare l'avarico o l'avidio mercante che truffa i suoi clienti o il ladro che arriva di notte. È un seme che si associa sia alla prosperità che alla povertà. Il vecchio adagio che dice " l'amore per il denaro è la radice di tutti i mali" riflette perfettamente l'oscurità di questo seme. L'elemento che si associa a questo simbolo è l'Aria dalla quale scendono le nebbie che coprono i movimenti del ladro o che mascherano l'identità dei criminali. L'aria è fugace e nebulosa che non lascia trapelare il potere che ha. Così come il vento che non si vede può far ribaltare un bastimento, così l'oro come il canto non udibile di una sirena muove le persone e le nazioni agli eccessi ed alla rovina.

Mastro di denari – Il Vagabondo (rogue): questa carta rappresenta tutti quelli dai ladri ai mendicanti, dai banchieri ai mercanti. Tutti quelli che accumulano denaro, tutti quelli che faticano per accumularlo, e tutti quelli che non lo posseggono possono essere rappresentati dalle carte di questo seme nella speranza di trovare risposte. Questa è anche la carta centrale dei personaggi della classe dei vagabondi. L'immagine su questa carta è una tenebrosa figura accovacciata sulla cima di una torre. Il suo profilo si staglia contro la luna piena sullo sfondo, così nulla può essere visto del suo viso e delle sue fattezze. È diventato un'ombra, un tutt'uno con la notte e un mistero per tutti gli altri. Le sue azioni sono nobili o corrotte? La risposta non è facile da trovare.



1 Lo Spacccone (swashbuckler): questa carta è familiare a tutti coloro che farebbero un passo al di fuori della legge per aiutare i loro compagni. I criminali che “ rubano ai ricchi per dare ai poveri” troveranno un amico in questa carta. Generalmente indica qualcuno che riconosce l’importanza del denaro, ma non lo prende per se stesso. Lui può maneggiarlo il denaro ma non sente il desiderio di possederlo. L’illustrazione dice molto della natura di questa carta: un esile ed elegante ragazza sta di fronte ad un obeso e torvo mercante. Mentre il mercante spinge via la sorridente ladra, lei furtivamente gli sfilava una moneta dalla borsa sulla cintura. Un braccio è dietro la sua schiena, e una singola moneta luccicante viene fatta cadere dentro la tazza di un mendicante. Tutti quelli che ricadono nella categoria del “nobile fuorilegge” possono essere rappresentati da questa carta.

2 Il Filantropo (filantropist): questa carta richiama alla mente gli atti di carità e del donare. La devozione disinteressata per gli altri è un’altra comune interpretazione. Ci sono poche carte nei tarocchi che comunicano un simile messaggio positivo, ma c’è un lato oscuro a questa carta. Qualche volta questa rappresenta il donare con false intenzioni (corrompere o simili). Può simboleggiare qualcosa che è stata donata sottilmente allo scopo di corrompere qualcuno per un’attività criminosa. L’immagine è toccante e dice bene le energie positive che ripongono in essa. Due mendicanti, un maschio ed una femmina sono di fronte. Sono vestiti di stracci e sono poveri al di là di ogni speranza. L’uomo regge due monete in mano ne tiene una per se stesso e una la dà alla donna.

3 Il Commerciante (trader): questa carta governa il commercio in ogni suo aspetto. Parla di aste, piazze dei mercati, mercanteggiare e fiere. Nella parte oscura richiama alla mente il contrabbando, il mercato nero, ed il traffico di materiali illeciti. Non indica il disonesto o la falsa rappresentazione dei buoni ed i loro principi interiori, ma nemmeno rappresenta quelli esteriori. La carta mostra

un uomo che sta comprando qualcosa da un venditore. Cosa ha comprato è un mistero, perché lo ha messo in un sacco chiuso con una corda, così è impossibile sapere se ha comprato qualcosa di legale o di utile. In cambio di questo sacco il cliente fa scivolare tre monete nella mano del venditore. L'immagine mostra le monete a mezz'aria indicando che lo scambio è il cuore di questa carta.



4 Il Mercante (merchant): diversamente dalla carta precedente, questa mette in guardia dalla frode e dalla menzogna nella piazza del mercato. Lascia intendere che tutto non è come sembra in alcuni tipi di transazioni d'affari. Che forse le offerte migliori non sono tutte quelle che dichiara il venditore, e forse che il cliente paga con valuta contraffatta. Qualunque sia la verità delle cose, questa carta ricorda al compratore di stare in guardia e incoraggia il mercante a mantenere un'accurata sorveglianza sul cliente. Normalmente una carta negativa, il *mercante* ha anche un aspetto positivo: qualche volta indica una rara scoperta nel mercato, forse un venditore non conosce il valore della sua mercanzia e sta chiedendo uno straordinario prezzo basso. La grafica è veramente semplice, dipinge una scatola, rilegato e chiuso, su un banco di legno. Quattro monete sono posate affianco. Si sta facendo uno scambio, ma i profitti ed i volti di quelli che stanno facendo l'accordo sono nascosti. Di conseguenza il lettore non può dire chi sta guadagnando di più dallo scambio.

5 L'Affiliato (guildsman): questa carta non parla soltanto di soldi ed economia, ma di compartecipazione ed equità. Invoca l'immagine di una gilda mercantile nella quale tutti i membri lavorano insieme. Se gli affari vanno male loro dividono tutti gli oneri equamente. Se invece vanno bene di conseguenza dividono tutti i profitti. Quando uno del loro gruppo è rapinato o soffre di uno sfortunato incidente, gli altri li fanno un prestito fino a quando avrà bisogno per riaversi. Questa carta parla soltanto di fraternità e associazione d'affari, non c'è il bene o il

male in questa carta, soltanto un richiamo all'unità tra persone della stessa professione. L'illustrazione mostra cinque uomini, senza dubbio mercanti, seduti intorno ad un tavolo. Ognuno ha posizionata una moneta sul tavolo davanti a lui. Loro hanno le mani unite in un cerchio intorno al tavolo, mostrando unità.

6 Il Mendicante (beggar): questa carte segna un improvviso cambio nello stato economico. Presa come segno favorevole richiama alla mente un povero che diventa ricco. Questa può essere una cosa abbastanza positiva, per il fatto che, questa nuova ricchezza potrà essere acquisita solamente dopo una grande difficoltà. Dall'altro lato, come una carta malvagia avvisa di una rovina economica o il caos. Ancora, questo non è sempre una maledizione, potrà indicare che un ricco scoprirà un vincolo con quelli meno fortunati, che ha ignorato o che ha rifiutato per molti anni. La grafica su questa carta mostra un ricco nobile davanti ad un pezzente. I due sono identici in apparenza, salvo che per i loro vestiti, un fatto a cui nessuno di loro sembra essere interessato. Il mendicante tiene in mano una tazza di latta, nella quale il ricco lascia cadere sei monete. La loro somiglianza fisica riporta alla mente la natura fugace della natura.



7 Il Ladro (thief): questa carta è il simbolo di tutti quelli che rubano. Include il criminale violento ed il silenzioso tagliaborse. Nei tarocchi segna la perdita o l'acquisizione di qualcosa di importante per l'individuo. Per questo spesso richiama alla mente pensieri di un oggetto rubato o di un'arma preferita. Può anche essere meno materiale di questo. Ha riconosciuto, per esempio, l'annuncio della deturpazione di un particolare e narcisistico individuo, oppure lo storpiamento di un atleta orgoglioso. In breve, avverte che qualunque cosa abbia un valore può essere a rischio. Viceversa, può parlare di un'acquisizione. Spesso questi profitti vengono attraverso inganni, tradimenti, o altre violenze. Questa

cosa è resa a fondo nell'illustrazione, che dipinge un' ombrosa figura femminile che sta in piedi davanti al corpo di un uomo caduto vestito nei fini abiti di un ricco mercante. La donna impugna un pugnale e l'uomo giace in una pozza di sangue. Sette monete brillano a terra intorno al corpo.

8 L'Esattore (tax collector): questa carta rileva corruzione e inganno, specialmente tra gli ufficiali di governo o tra le persone che occupano posizioni importanti negli affari. Avverte sia di debolezze nascoste come appropriazioni indebite che palesi azioni come l'abuso di una posizione di comando di un capitano che da protezione solo a chi può pagare. Quando prende un significato buono questa carta parla di un ufficiale giusto in un'altrimenti organizzazione corrotta., un membro della gilda dei ladri che usa le sue abilità per correggere torti, per esempio. L'illustrazione è un impaurito contadino che sta scrutando attraverso la porta della sua casupola. Un misterioso uomo incappucciato sta presentando la sua mano ed il contadino sta giusto poggiando otto monete su di essa. Chiaramente questo è più di quanto il semplice uomo possa offrire.

9 L'Avido (miser): questa carta indica qualcuno che accumula vaste ricchezze. Lui poteva mantenere la sua fortuna per se stesso, vivendo una deprimente e miserabile vita a dispetto della sua ricchezza, oppure poteva vivere una vita di dissolutezza, spendendo i suoi soldi alla ricerca di piaceri fisici ed eccessi. Se presa sotto una buona luce può indicare l'improvvisa scoperta di una fortuna o il raggiungimento di più importanti obiettivi. L'immagine della carta mostra un vecchio ed infelice individuo seduti ad un tavolo illuminato da una singola candela. Scatole di denaro e sacchetti d'oro sono accatastati sul tavolo. Una pila di nove monete sta davanti al vecchio avido. La sua vita è chiaramente deprimente e vuota, nonostante il segno della sua grande ricchezza sia in evidenza.

I TAROCCHI DI RAVENLOFT (TAROKKA DECK). PARTE QUARTA: GLIFI.

Questo seme simbolizza spiritualità, fede e forza interiore. E' il seme dei sacerdoti e di tutti quelli che consacrano loro stessi al servizio degli dei o di un potere più grande. Dal lato buono essi mostrano forza di volontà e devozione al dovere. Dal lato malvagio essi mostrano debolezza di carattere, tradimento e dubbio interiore. L'elemento che simbolizza questo seme è l'Acqua, che purifica il corpo e rinfresca lo spirito. Sotto questo aspetto può indicare salute e guarigione, oppure malattia o infezione.

Mastro di glifi – Il Sacerdote (priest): questa carta è il patrono di tutti quelli che seguono una divinità o un sistema di valori, o di quelli che rendono omaggio alle forze naturali dell'universo. Incarna devozione quando è buona empietà quando è malvagia. Rappresenta le credenze ed i valori di tutti quelli che sono religiosi, o di chi in molti modi servono il più grande bene o male. L'illustrazione mostra una persona vestita da sacerdote che tiene le mani verso l'alto in segno di rispetto verso una forza che non si vede. Uno sfolgorante raggio di luce sprizza attraverso l'oscurità circostante ad illuminare il sacerdote, che è rivestito da un mantello con cappuccio con una maschera che ricopre il suo volto. Se il sacerdote sia un servo del bene o del male rimane un mistero, perché nessun segno del suo vero corpo è visibile. Lui non è più un uomo, ma sta divenendo un tutt'uno con quella forza che egli serve, sia essa ordine o caos, buona o malvagia.



1 Il Monaco (monk): questa carta parla di una serena e soddisfacente vita isolata dal mondo. Accentua la forza interiore e la fiducia in se stessi. Niente accade di buono o di malvagio che non abbia inizio nell'animo. Soltanto contemplando quello che risiede nel cuore uno può sperare di capire che cosa accade intorno a lui. Quando studia il bene esprime una tranquillità ed una fiducia in se stessi che trascende il mondo esterno. Quando è presa come un segno del male dipinge arroganza ed egoismo. L'illustrazione mostra un singolo uomo seduto su una panca di legno in una stanza semplice ed informe. La sua testa è chinata in preghiera e la sua faccia è appena visibile. Veste il semplice abito dell'ordine monastico, con nulla che lo segni individualmente. L'unica cosa fuori dall'ordinario in questa stanza è il singolo glifo che adorna il muro vuoto sopra la testa del monaco.

2 Il Missionario (missionary): questo è il patrono di tutti quelli che diffondono i loro insegnamenti e la fede verso gli altri. Quando si occupa del bene indica la

diffusione della conoscenza e della saggezza, il raggiungimento dell'illuminazione e una vita migliore delle altre. Come un presagio malvagio avvisa della diffusione della paura e dell'ignoranza, un tempo quando le forze oscure avranno il dominio sulle terre. Ovviamente, in un posto come Ravenloft il secondo aspetto è più comune da vedere. L'immagine dipinge un uomo in cima ad un podio, che arringa una folla ipnotizzata. Nessun dubbio che egli li stia educando sui sentieri della sua fede. Lui tiene in mano due libri sulla sua testa in modo che tutti li vedano, ognuno di questi porta un glifo.

3 Il Guaritore (healer): questa carta è amica di tutti quelli che praticano le arti della guarigione. Il più qualificato dei medici oppure il più santo dei sacerdoti troverà questa carta vantaggiosa. Quando è presa come un presagio malvagio, comunque, avvisa di malattie e pestilenze, forse persino di una maledizione soprannaturale. L'immagine mostra un uomo ammalato nel letto. Una sacerdotessa sta posando le sue mani sulla sua testa ed una calda luminosità indica il potere della sua magia curativa.

Sul muro sopra il letto, sono stati piazzati tre glifi che tengono lontano le influenze del male.



4 Il Pastore (shepherd): questa carta fa scaturire la devozione e la dedizione degli amici e degli alleati. Segna quelli che sono compagni leali e devoti discepoli. Tali persone che osservano oltre quello che si trova attorno a loro, come il pastore controlla oltre il gregge. Come l'altra faccia della medaglia, questa carta è un'oscura e pericolosa forza della malvagità. Segna il venir meno di un amico fidato, sia accidentalmente che assolutamente di proposito. Suggerisce che troppa fiducia o responsabilità sia stata posta su qualcuno indegno di portare tale fardello. L'illustrazione è abbastanza semplice, mostrando un pastore che sta badando al suo gregge. Il suo vestito è semplice ma ordinato e si appoggia sul suo

lungo bastone. Quattro glifi sono incisi nella pertica di legno.

5 Il Druido (druid): come uno può immaginare, questa carta riflette i valori della natura e quello che è inerente alle divinità del regno animale. Non avendo pregiudizi da parte del bene o del male, gli animali agiscono soltanto accordandosi con i loro istinti. Come un segno del bene questa carta indica salute spirituale, libertà dalla dominazione mentale, e liberazione dai doveri morali o dalle emozioni. Quando è preso come malvagio tende ad indicare verso un tumulto interiore che disturba la naturale serenità della mente. In molti casi annuncia una malattia mentale o un disturbo simile. E' spesso presa per riflettere sulla saggezza di un individuo, con un aspetto negativo indicando che una decisione sciocca può essere imminente. L'immagine mostra un druido che sta in piedi in un boschetto di cinque alberi. Ogni albero è marcato da un glifo che lo protegge dalle malattie e dai parassiti.

6 L'Anarchico (anarchist): questa carta riflette il fatto che la vera calma è un costrutto artificiale della mente umana. La natura richiede che tutte le cose devono essere in costante cambiamento, e che tutto è fugace e passeggero. Quando è presa per mostrare il bene denota progresso e beneficio in molti aspetti della vita di una persona oppure nella generale condizione del genere umano. Quando è presa negativamente richiama alla mente entropia, decadenza e rovina. Questa carta è amica di tutti quelli che cercano di migliorare loro stessi oppure condurre alla sconfitta un nemico, ma si oppongono alle cose che rimangono così come sono, perchè nulla può mantenersi in quel modo. L'illustrazione su questa carta mostra un oscuro e misterioso sacerdote su un alto altare costruito da sei lastre di pietra, ognuna marcata da un glifo. Le sue mani sono allungate verso i cieli, e un fulmine scende giù sommergendolo. Questo colpo divino porterà disastri o sarà il primo stadio di una trasformazione che condurrà ad un più grande potere e conoscenza?



7 Il Ciarlatano (charlatan): questa carta non fa di solito presagire nulla di buono, perché invoca immagini di spie ed imbroglioni. Può significare anche cose positive, come un amico o un alleato che viene scoperto essere un nemico, ma normalmente segna un nemico che non era sospettato. Questa carta è un'ammonitrice sotto un aspetto oppure, è un promemoria a vigilare attentamente gli altri e fare ogni sforzo per capire le loro motivazioni. L'illustrazione mostra un'alta, esile donna che tiene in mano una maschera davanti al suo volto. La fronte del travestimento porta sette glifi, nessun dubbio importante sul ruolo che lei gioca. Questa carta non fa di solito denotare cambiamenti in qualcuno che è conosciuto. Perciò raramente segna un amico di lunga data che si rivolta contro i compagni. Piuttosto, tende a riguardare qualcuno che è meno conosciuto e di solito preso per gratitudine o forse non ancora pienamente ammesso.

8 Il Vescovo (bishop): questa carta rende omaggio a quelli che progettano, ordiscono oppure complottano. Segna una rigida volontà e stretta aderenza ad un codice di qualche sorta, sia buono che malvagio. Spesso parla di quelli che preparano accurati complotti e manipolano gli altri per compiere i loro propri fini. Dal lato malvagio può indicare l'esistenza o la presenza che controlla dietro una serie di apparentemente senza rapporto oscuri incidenti. Per il bene può riflettere la stretta devozione di un paladino ad un rigido codice d'onore. L'immagine mostra un sacerdote dall'aspetto regale seduto su un grande trono. Il suo volto sembra oscuro e sinistro, ma i suoi occhi sono luminosi e profondi. Una serie di otto glifi sono collocati sullo schienale del trono che cerchia la sua testa come un'aureola.

9 Il Traditore (traitor): fra le più temibili carte dei tarocchi, questa indica il tradimento di qualcuno vicino e di fiducia. Qualcuno che si ribella contro quelli dipendono da lui è marchiata da questa carta. Quando viene vista sotto una luce più positiva questa carta può indicare un debole legame nelle persone adoperate da un nemico. Forse un ministro che serve un tiranno può essere convinto ad unire le forze con quelli che vogliono condurre il tiranno alla caduta. L'immagine dipinge una figura solitaria vestita di un oscuro mantello, segnato da nove glifi. E' un amico o un nemico, un buono od un malvagio? Non c'è modo di saperlo, ma la sua voluminosa tunica e la sua andatura vaga suggerisce che non sta combinando qualcosa di buono.

I TAROCCHI DI RAVENLOFT (TAROKKA DECK) PARTE QUINTA: STELLE.

Questo seme simbolizza il desiderio del potere personale ed il controllo sulle cose oltre la conoscenza degli uomini mortali. Come forza del bene simbolizza il saggio che cerca di imparare di più così che lui possa alleviare le sofferenze o migliorare le condizioni di tutti gli altri. Come forza del male rappresenta il crudele ed abusivo inseguimento della conoscenza e del potere ad ogni costo. L'elemento che lega con questo seme è il Fuoco, che rappresenta il potere della magia ed un'instancabile fame per nuove fonti di sostentamento e conoscenza. La sua natura è multipla, fornendo cordialità e benessere in un primo momento ed annunciando successivamente il distruttore che porta la rovina, per questo motivo è importante capire il suo ruolo nei tarocchi.

Mastro di stelle (wizard): questa carta è il patrono di tutti quelli che bramano il potere mistico o la conoscenza. Rappresenta i maghi, gli studiosi, i saggi e gli intellettuali. L'immagine della carta dipinge un esile mago vestito in un fluente manto oscuro e turbinati vesti. Un'ombra cade attraverso il suo volto, facendo in modo che sia impossibile vedere sotto il cappuccio. Le sue mani sono coperte da guanti, e nessuna traccia della sua carne è esposta. Un'aura di energia lo circonda per personificare la sua magia ed il potere. Questa è la carta centrale di tutti i personaggi maghi. Quando questa carta appare, indica misteri ed enigmi, ciò che non è conosciuto ed il soprannaturale. Qualunque manifestazione di questa carta allerta i vistani della presenza di una conoscenza nascosta o di segreti che devono essere ricercati e dominati se si vuole ottenere il successo.



1 L'Alteratore (transmuter): questa carta parla della conoscenza e dell'informazione che non è controllata dalla compassione o dalla clemenza.

Annuncia l'avvicinarsi di una nuova scoperta che porterà una grande privazione nella nazione oppure l'avvento di cose nuove ed inaspettate. Un esempio di questo è un incantesimo recentemente ricercato che ha avuto effetti disastrosi quando è stato lanciato. Indica spesso successo in un compito scelto, ma anche una conseguenza imprevista ed un'eventuale caos. Ci sono quelli che vedono che sta ad indicare una mancanza di previdenza e di una cauta programmazione, che porta ad una vittoria a breve termine ma una sconfitta a lungo termine. È anche nota per indicare che una persona ha perso di vista i suoi obiettivi e valori originali, che cominciando una ricerca semplice è finita in un'ossessione. L'illustrazione mostra un assennato e colto saggio che sta leggendo un libro alla luce di una candela. Si è isolato dal mondo e non ha contatti con l'esterno. La sua unica preoccupazione è il libro davanti a lui.

2 Il Divinatore (diviner): questa carta racchiude le arti curative e la scienza, oppure la magia che è fatta per il bene o una giusta causa. Segna la ricerca del sapere, temperata e da una solida conoscenza delle ramificazioni che lo circondano. Tutti quelli che lavorano duro per il miglioramento dell'umanità trovano un'amica in questa carta. L'immagine dipinge due maghi, uno di questi inginocchiato e con in mano un tomo bianco aperto davanti al suo compagno in piedi. Il mago in piedi è chiaramente più vecchio e presumibilmente più saggio. Lui porta una corona sulla testa, la quale gli mostra che è nobile e fiero. Lui è guidato ma non dominato dalla conoscenza presentata nel tomo. Due stelle sono sospese sopra di loro nel cielo, brillano vivacemente con lo splendore della conoscenza e della calda luce della compassione. Quando questa carta emerge, è segno che c'è una grande conoscenza che deve essere ottenuta e che l'acquisizione di questa informazione sarà totalmente benefica. Può qualche volta indicare un compassionevole inganno oppure una bugia pietosa, ma è una cosa poco comune, generalmente simbolizza verità ed onestà, specialmente attraverso i saggi, profeti e simili.

3 L'Incantatore (enchanter): questa carta segna la determinazione dello studioso o del mago. Spesso indica un iniziale fallimento e privazione, seguito da superamento di ostacoli ed ottenendo un'eventuale vittoria e chiarimento. L'illustrazione mostra chiaramente questo: un mago solitario si sforza lungo uno stretto e pericolante ponte. Tutto intorno a lui infuria una violenta tempesta, ed egli si sta curvando verso il vento che cerca di farlo tornare indietro e fermare il suo viaggio. Appena avanti, alla fine del ponte, c'è un piccolo altopiano. Tre lucenti stelle stanno al di sopra di questa area, esse brillano proteggendola dalla rabbia della tempesta ed offrendo protezione al viaggiatore. Sebbene questa carta può predire il fallimento e la sua apparizione è motivo di preoccupazione, parla anche di speranza, così che non è totalmente da temere quando si presenta.



4 Lo Scongiuratore (abjurer): come la carta precedente, anche questa parla di determinazione e lavoro duro. Non preannuncia una sconfitta iniziale, e neppure suggerisce una vittoria finale. Piuttosto, indica soltanto difficoltà e confusione che devono essere ordinate prima che un qualsiasi progresso possa essere fatto. Governa tutti i generi di ricerche e deduzioni, spesso equiparando il metodo scientifico con gli analoghi esercizi di logica. Avverte quelli impegnati a sfuggire la presunzione e che cercano la spiegazione a tutte le cose prima di crederci. Spesso lascia intendere che un'importante informazione è stata trascurata nella fretta di scoprire nuove verità. Questa carta è importante per tutti gli investigatori. L'illustrazione su questa carta dipinge una bellissima maga che sta in piedi davanti ad una impeccabile sfera di cristallo. La luce dal globo, simboleggiando conoscenza e verità, si diffonde esteriormente illuminando la stanza. Uno stendardo rettangolare è appeso sul muro dietro la donna. E' diviso in quadranti, ed ognuno contiene una stella bianca.

5 L'Elemetalista (elementalist): questa carta rappresenta le forze naturali del cosmo ed i modi in cui queste influiscono genere umano. Annuncia il trionfo ultimo della natura su tutte le opere dell'umanità, ma rileva anche l'abilità dei mortali a tenera a bada l'ira della natura e a dominare l'ambiente. È generalmente presa come un segno di qualche forza della natura (un disastro naturale, un'improvvisa pioggia, ho un branco di animali in cerca di cibo) che entrerà in gioco. Il suo significato non è sempre negativo, perché è frequentemente annunciatrice di buona fortuna oltre che, annunciando un abbondante raccolto oppure una riuscita battuta di caccia. La figura mostra un mago con le sue braccia spalancate sopra la sua testa. Cinque stelle formano un arco tra i suoi palmi, schermandolo dai raggi del sole al di sopra di lui. Tutto intorno al mago c'è una lussureggiante vegetazione, ed un delicato torrente scorre davanti ai suoi piedi.

6 L'Invocatore (invoker): la figura su questa carta è oscura e misteriosa. Una giovane maga che osserva sta in piedi davanti un tavolo con sopra sei libri. Ognuno di questi tomi è chiuso con un chiavistello. I libri sono vecchi con un aspetto malvagio, ognuno con una singola stella sulla copertina. La giovane donna guarda pensosa; desidera ardentemente leggere i loro testi, ma è preoccupata che possa pentirsene acquisendo una conoscenza proibita. Quello è l'importante di questa carta; segna la ricerca dentro aree che i mortali non sarebbero designati ad esplorare. Spesso predice la scoperta di qualche antica usanza che potrebbe condurre malvagità o disastri su quelli che le stanno studiando. Questa carta è spesso associata con i ladri di tombe, per il loro sconfinare nei reami proibiti ad i mortali. In termini stretti di gioco, spesso prefigura una prova delle potenze o un simile confronto con il male.



7 L'Illusionista (illusionist): questa carta parla di bugie e falsità. Avverte che molto è nascosto persino al più attento osservatore, e che ciò può essere molto lontano dal posto che si immagina. Accenna alla possibilità a una grande cospirazione, società segrete, e organizzati circoli di spie o informatori. Indica anche che l'informazione è raccolta in maniera nascosta. Su un livello personale spesso indica la presenza di un credulone o un traditore. Qualche volta indica che il punto focale della lettura è stato manipolato in un'interpretazione contro i suoi migliori interessi. Questa carta raffigura un oscuro mago che guarda e sta ricevendo un rapporto da un qualche subalterno. Sono in un'area con sette pietre innalzate, ognuna di queste è segnata con una stella. Le stelle ardono debolmente, come se fossero intenzionate a controllare quello che sta avvenendo in loro presenza.

8 Il Negromante (necromancer): questa carta parla di una persona erudita che si è rivolta al perseguimento del male. Grandi talenti che potrebbero andare

lontano al servizio degli altri sono stati convogliati direttamente per servire il desiderio personale del potere e della conoscenza. La figura mostra un mago incappucciato che sta in piedi da solo in un cimitero, sotto la luce di una luna piena. Otto pietre tombali stanno davanti a lui, ognuna segnata da una singola stella. Mani scheletriche si sporgono dal suolo delle tombe, poichè il non morto comincia a graffiare loro stessi si liberano dei loro confini terreni. Questa carta è, come si potrebbe indovinare, collegata a tutte le specie di creature non morte. Sebbene qualcuno possa pensare che questa carta indichi la morte nel futuro, questo è raramente il caso. È molto più comune per questa carta avvertire di un desiderio di potere o di un innaturale ossessione. Indica avidità di conoscenza e potere, ma non sempre per la ricchezza. Perché quelli che dominano i non morti spesso portano loro stessi una tale maledizione, prende anche ad indicare che qualcuno sta seminando i semi della sua stessa distruzione.

9 L'Evocatore (conjurer): questa è la carta ultima della magia oscura della conoscenza proibita. Annuncia la perpetuazione dell'ignoranza e la repressione della verità. Tutti quelli che rinnegano la conoscenza sono legati a questa carta. Parla anche di tutti quelli che attingono i loro poteri da fonti innaturali ed hanno fatto accordi con gli agenti dell'oscurità. Questa carta contiene uno speciale significato per quelli che trattano con le forti potenze del male. Usualmente indica un padrone di creature malvagie, ma può precisamente anche spesso indicare qualcuno che è divenuto una pedina delle potenze oscure che aveva sperato di dominare. L'immagine parla dell'elemento del Fuoco, che da a questo seme il potere, poichè una selvaggia e seducente maga sta in piedi al centro di un cerchio con nove stelle. Al di fuori del cerchio, le fiamme lambiscono verso l'alto e riempiono il campo della visione. La tentatrice nel cerchio stende le sue braccia, ma accettare il suo abbraccio è un invito alla distruzione, per le fiamme che non permetteranno a nessun uomo di raggiungerla

I TAROCCHI DI RAVENLOFT (TAROKKA DECK) PARTE SEI: IL MAZZO MAGGIORE.

Le rimanenti 14 carte dei tarocchi sono considerate di gran lunga più potenti di quelle del mazzo minore, e queste hanno una speciale importanza nei rituali di predizione della sorte dei vistani. Queste carte non sono considerate come facenti parte di un seme, sebbene siano sempre contraddistinte da un'icona della corona a rimarcare la loro importanza. Piuttosto, ogni carta è considerata un'importante potere per conto proprio. In tal modo, se una di queste carte esce fuori in una lettura e sembri contraddire le predizioni di una carta del mazzo minore, la vistana riterrà sempre di dare la precedenza a questa su quella del mazzo minore.



L'Artefatto (artifact): questa carta fa venire alla luce l'importanza di alcuni oggetti materiali. Potrebbe essere sia un antico e prezioso tomo sia un semplice e modesto anello d'oro. Qualunque sia l'oggetto, è di un'importanza senza precedenti per il soggetto per il quale si stanno leggendo i tarocchi. Potrebbe essere che questo oggetto sia l'arma principale da cui dipende il suo proprietario, oppure, potrebbe essere la chiave per la sconfitta definitiva di un nemico. Qualsiasi sia l'oggetto ed il suo ruolo, questa carta lo indica come una cosa di assoluta necessità. L'immagine su questa carta è un'oscura stanza. Nel centro della stanza c'è un piedistallo, al di sopra è posta una elaborata corona dall'aspetto malvagio che risplende leggermente.

La Marionetta (marionette): questa carta indica la presenza di un traditore oppure il servitore di una autorità superiore. Spesso avverte che sembra essere importate, sia esso amico o nemico, è in realtà un subalterno che obbedisce agli ordini di qualcun altro. In maniere poco determinanti può indicare intenzioni

segrete sul ruolo di una persona. Nel più ingannevole di tutti i casi può rilevare che la pedina è inconsapevole che lei sta eseguendo gli ordini di qualcun altro. Può perfino essere che il soggetto di questa carta sia sotto qualche forma di dominio mentale. L'illustrazione di questa carta dipinge il controllo di un padrone che non si vede, una marionetta dondola da fili trattenuta da una mano il cui possessore è fuori dalla vista. Il pupazzo è piuttosto scialba e piatta, ma è contraddistinta come un re da una semplice corona sulla sua testa.

La Tentatrice (temptress): questa carta dipingendo una sensuale ed invitante donna in una stanza decorata in maniera opulenta indica qualche specie di tentazione che condurrà una persona lontano dalle cose importanti. Spesso una persona che è marchiata da questa carta non è consapevole che i suoi principi sono compromessi. Per esempio, può indicare un chierico che devotamente cerca di procurarsi soldi per costruire un tempio, ma così facendo perde di vista il fatto che l'oro potrebbe essere diretto molto meglio ed usato per aiutare i bisognosi. Naturalmente, una tale seduzione inconscia non è sempre la norma. Un individuo può volontariamente decidere, o in un momento di passione oppure come il risultato di qualche riflessione, di mettere da parte tutti i propri principi.



La Bestia (beast): questa carta richiama alla mente il selvaggio che si nasconde in agguato persino all'interno dell'individuo più civilizzato. Non lascia intendere che questa natura animale emergerà, soltanto che la sua influenza si farà sentire. Fa, comunque, preannunciare crimini passionali o simili atti avventati. È anche considerata il patrono di tutti i licantropi e degli altri muta forma. L'illustrazione dipinge un lupo mannaro di profilo davanti alla luna piena che ulula nella notte. Non lascia intendere che questa natura animale emergerà, soltanto che la sua influenza si farà sentire. Fa, comunque, preannunciare crimini passionali o simili atti avventati. È anche considerata il patrono di tutti i licantropi e degli altri muta

forma.

L'Ibrido (broken one): questa carta indica sconfitta, fallimento e disperazione. Può perfino indicare un completo collasso nervoso oppure uno sfacelo. In alcuni casi può avvertire del futuro che mente prima che sia letto. L'illustrazione dipinge una giovane donna completamente priva di emozioni e vita.

Il Signore Oscuro (darklord): questa carta fa venire alla mente immagini degli orribili governanti di molti domini di Ravenloft. In verità raramente è così orribile quando si manifesta nei tarocchi. Ciò che indica è un singolo importante individuo. Spesso malvagio o dalla natura tirannica, questo signore può avere o un esercito di servi a sua disposizione o può semplicemente comandare le azioni di pochi delinquenti. Le sue intenzioni potrebbero avere una grande conseguenza (la costruzione di un santuario per le potenze del male, per esempio)oppure esseremolto importanti per poche persone (l'omicidio di un rivale in amore). Qualsiasi sia la natura di questa carta, è sinistra e di cattivo auspicio. Dipendendo dalla sua posizione nei tarocchi, questa carta può predire il futuro di una tale persona, un'ascesa di potere, oppure addirittura una sconfitta o una caduta. L'immagine sulla carta dipinge un perverso uomo dall'aspetto malvagio e con fattezze bestiali seduto su un trono. Nella sua mano avvizzita egli stringe un orribile scettro.



La Torre (donjon): questa carta dipinge un'alta torre di pietra circondata dall'oscurità, sebbene una sottile luna crescente procura qualche debole luce. Vicino alla vetta della torre, una singola finestra sbarrata è illuminata dall'interno. Una figura si staglia davanti alla finestra guardando fuori, desiderando di fuggire. Come ci si può attendere, questa carta avverte dell'isolamento o dell'imprigionamento. In alcuni casi può essere volontario, come l'entrata in un

monastero, in altri può essere forzato. Mentre gli effetti di questa carta non sono sempre fisici, rappresentano sempre segregazione. Può essere che una persona che in precedenza era di larghe vedute sia divenuta più conservatrice nel modo di pensare, indicando in tal modo una sorta di imprigionamento mentale.

Il Corvo (raven): questa carta indica una fonte d'informazione nascosta o un potenziale segreto per il bene. Può essere che questo bene sia dentro il soggetto oppure che lui arriverà in contatto tra breve con un nuovo alleato o una creatura dall'intento benevolo. In alcuni casi questa carta non ha bisogno di indicare una persona, ma potrebbe indicare un incantesimo benefico, un oggetto, o perfino un fortunato cambiamento di eventi. L'immagine di questa carta dipinge un corvo dall'aspetto avveduto.

L'Esper (esper): questa carta è un promemoria dei poteri della mente. Qualche volta questo può essere semplicemente un ingegno acuto oppure un'improvvisa ispirazione. In altre occasioni può indicare un effettivo uso di Poteri psionici. L'illustrazione mostra un uomo in una specie di trance. Cerchi di energia mentale si irradiano al di fuori della sua testa.



Il Fantasma (ghost): quando questa carta appare dai tarocchi, avverte del passato incombente. Qualche aspetto dei tempi andati, sia personali che generali, riguarda il ritorno e l'influenza delle azioni sul presente. Perciò il fantasma non è necessariamente un avvertimento su un mostro non morto (sebbene possa essere letto in questo modo). Più spesso indica qualcosa di meno soprannaturale, come un vecchio debito oppure un nemico dimenticato. Può anche parlare di un'antica maledizione o di un simile destino magico. L'illustrazione è oscura e minacciosa, che si adatta ai cupi avvertimenti di questa carta. Un vecchio è inginocchiato accanto ad una bara, la testa chinata in preghiera. Un flebile spettro si leva dalla

bara ed allunga la mano verso di lui. Lui non può vederlo, ed è impossibile dire se il fantasma lo ucciderà.

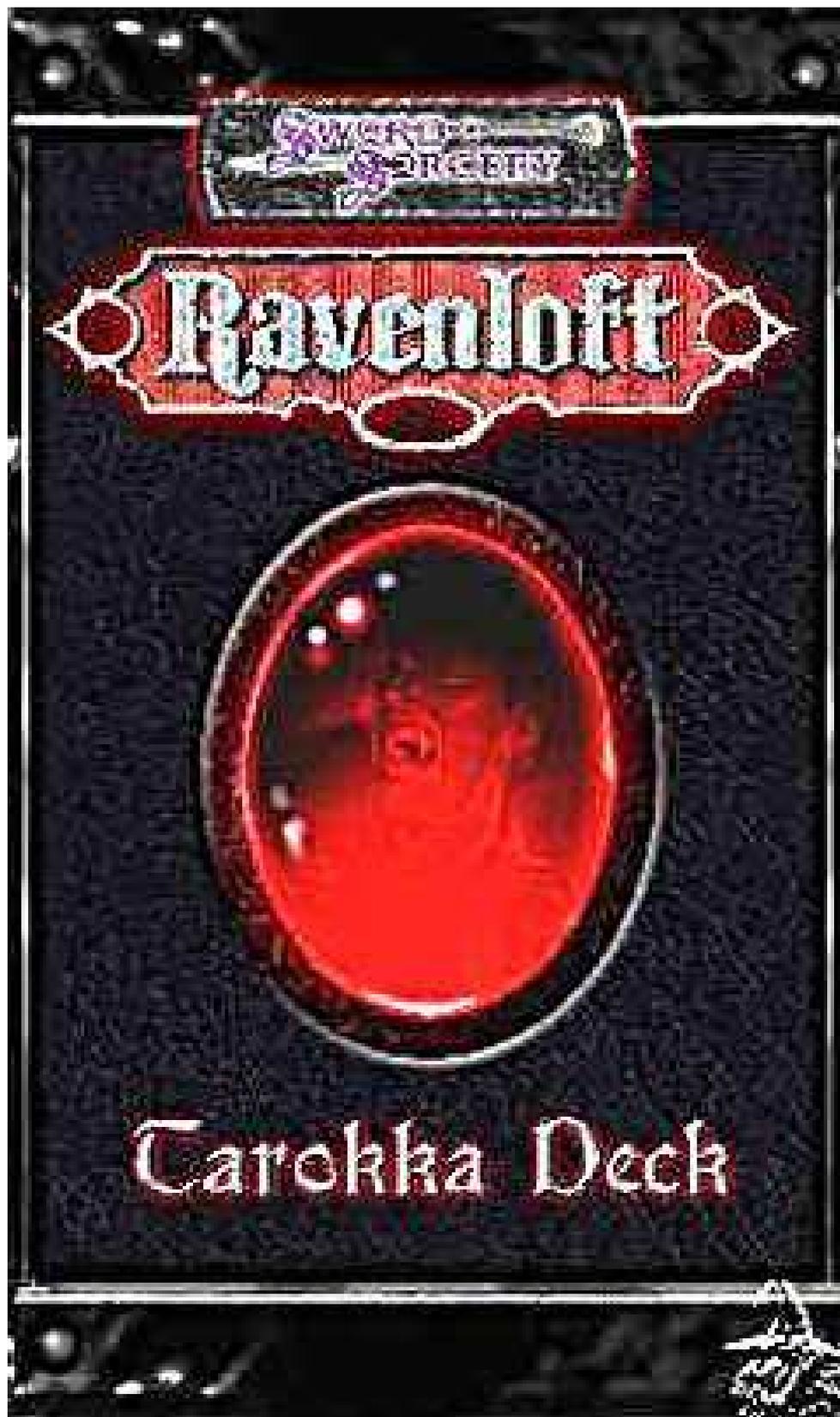
Le Nebbie (mists): questa carta invoca l'immagine delle enigmatiche Nebbie di Ravenloft, ed avverte di misteri e di qualche cosa di inaspettato. Spesso lascia intendere che qualche cosa di sorprendente attende ne futuro oppure che qualche evento importante sta per avere luogo, la cui natura il soggetto a cui si stanno leggendo i tarocchi non ha conoscenza. Può parlare di qualsiasi tipo di mistero, qualsiasi informazione segreta o indizio che non è ancora venuto alla luce. È anche conosciuta per avvertire di un viaggio inaspettato. Come le Nebbie di Ravenloft prendono persone lontane dai loro sentieri originali, così questa carta può anche annunciare un'odissea improvvisa. L'immagine dipinge una donna di una certa ricchezza seduta all'amazzone su un cavallo sellato nelle nebbie turbinanti.

Il Cavaliere (horseman): questa carta prefigura morte e distruzione, come è chiaramente ritratto sulla figura su di essa. Un cavallo scheletrico si impenna, eruttando fuoco dalle sue narici, illuminando sia se stesso che il suo cavaliere. Il cavaliere è uno scheletro vestito in una fluente tunica nera che tiene in mano sopra la testa una falce. Il terreno intorno è costellato di pietre tombali, segnando il cavaliere come uno che prefigura la morte. Questa carta tuttavia non parla sempre di morte, come comunemente si crede. Può indicare un destino meno serio come un brutto incidente o la sconfitta in una importante battaglia. Può anche riflettere cose meno violente, come la perdita di una ricchezza o di un potere magico. Qualunque reale evento predica, è sicuramente da vedere come una calamità di ineguagliabili dimensioni.



L’Innocente (innocent): questa carta, anche chiamata la *vittima*, denota una persona una persona indifesa che è di una grande importanza. È importante notare che “indifesa” non necessariamente significa che l’individuo è debole o incapace di respingere un potenziale nemico. In effetti, può indicare un individuo molto potente che è semplicemente ignaro di un pericolo. Più spesso parla di una persona incapace di affrontare gli eventi che stanno avvenendo intorno a lui. L’illustrazione dipinge un’amorevole giovane fanciulla vestita di un fluente bianco abito lungo. I suoi capelli ondeggiavano nel vento e tiene in mano un fiore appena colto dal giardino intorno a lei.

Il Boia (hangman): la figura su questa carta non promette nulla di buono. Una figura vestita di nero, con la faccia coperta da un cappuccio da boia, sta in piedi su un patibolo. Un cappio pende da un lato, aspettando di stringere il collo di un criminale. In molti casi questo indica che qualcuno sarà preso per aver fatto qualcosa di sbagliato, un criminale potrebbe essere arrestato, un amante infedele potrebbe essere smascherato, e così via. In alcuni casi le accuse contro una persona sono vere, ma questa carta può anche parlare di un linciaggio di piazza o di una falsa accusa. Il motivo del crimine o del passo falso non è indicato, il risultato è soltanto la condanna o l’arresto.

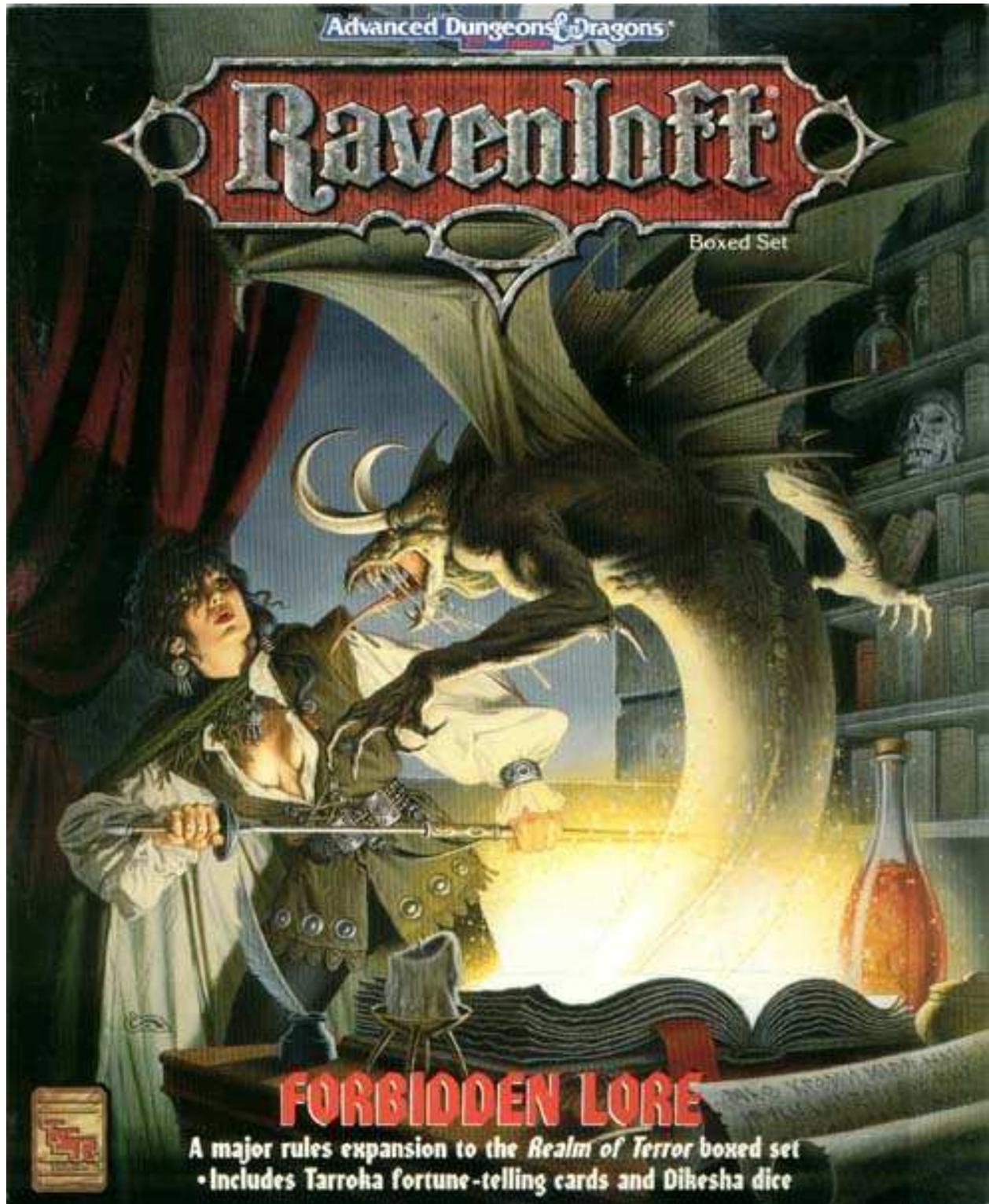




Advanced Dungeons & Dragons®

Ravenloft®

Boxed Set



FORBIDDEN LORE

A major rules expansion to the *Realm of Terror* boxed set
• Includes Tarroka fortune-telling cards and Diksha dice