

SWORD
SORCERY

Ravenloft

Carokka Deck



Um baralho Ravenloft™
Completo com Instruções



colar

Ravenloft
Tarokka Deck



Um baralho parecido com o tarô baseado nas imagens do cenário de campanha Ravenloft™ da Wizards of the Coast®. Para uso como um acessório de jogo, ou para adivinhação ou para colecionadores de baralhos semelhantes ao Tarot.

Este baralho Tarokka de 66 cartas contém:

- 14 cartas dos Arcanos Maiores
- 40 cartas de Arcanos Menores
- Cartões de instruções fáceis de usar
- Layouts de variantes explicados
- Ideias para uso dentro e fora do jogo

WW15049

Ravenloft
Tarokka Deck

Ravenloft D&D, o logotipo de Dungeons and Dragons e Wizards of the Coast e seu logotipo são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. nos EUA e em outros países. © 2003 Wizards of the Coast, Inc.
Arhaus, Sword and Sorcery e o logotipo Sword and Sorcery são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

SWORD & SORCERY

Ravenloft



Tarokka Deck

Um baralho tarô para Ravenloft™
Completo com instruções

Ravenloft
Tarokka Deck



Tradução e Diagramação BR:
JamesLoyo

ISBN 1-58846-090-8
WW 15049
Impresso no Canadá.

Tamanho:A3

Tradução e Diagramação PT/BR:

JamesLoyo

Agradecimentos especiais ao nosso amigo **FAM** que gentilmente cedeu seu deck, raríssimo, para servir de molelo para a versão BR.

Quaisquer erros, sugestões, por favor entrar em contato pelo e-mail:
nymgreenleaf@hotmail.com.

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... A minha intenção é facilitar o acesso a esse material. Fiz mesmo pra distribuir. A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã.

NÃO VENDA!

Versão desta edição:
Tarokka Deck 1.0

INSTRUÇÕES:

PARA IMPRESSÃO E RECORTE DA CAIXA:

- Impressão em tamanho A3 com alta gramatura;
- Fazer as dobras seguindo as linhas pontilhadas antes de fazer o corte;
- Fazer a dobra no papel nas linhas pontilhadas com o auxílio de uma régua para melhor definição das dobras;
- Cortar a caixas seguindo as linhas externas;
- Colar a lateral e terminar a montagem somente após a completa secagem.

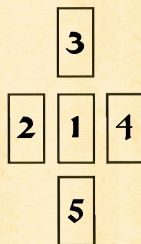
PARA IMPRESSÃO E RECORTE DAS CARTAS:

- O deck foi diagramado para ser impresso em papel A4;
- As cartas de regra são impressas em frente e verso;
- As cartas do baralho devem ser cortadas pela frente, pois o verso tem uma “sangria” para evitar bordas brancas;
- No fim do arquivo, além do verso original, existem versos opcionais de edições diferentes do Ravenloft Tarokka Deck e outros deitos por fãs.

1

Leitura de Tarokka – O Cruzamento Básico

A cruz básica permite uma leitura simples e direta.



1 – O **Foco** representa o questionador ou a pergunta. Escolha o cartão mais adequado e coloque-o conforme indicado.

2 – O **Passado** representa as influências do passado no foco da leitura.

3 – O **Presente** indica a situação ou influências atuais.

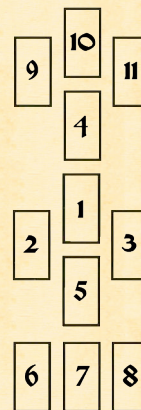
4 – O **Futuro** fornece uma indicação de eventos futuros, aliados ou inimigos.

5 – O **Resultado** dá uma indicação das consequências da situação do foco.

3

Leitura de Tarokka – O Cruzamento Divergente

O cruzamento divergente permite mais flexibilidade na leitura.



5

A fortuna Magna

Essas cartas dão especial importância a qualquer leitura. Quando um grande número da Fortuna Magna aparece em uma leitura, as principais forças estão em ação na vida do questionador.

O **Lorde Negro**: Alguém de grande poder trabalha contra o questionador.

Invertida: A pessoa oposta tem falhas ou está enfraquecida.

O **Artefato**: Um objeto importante.

Invertida: Um objeto falsamente importante.

O **Cavaleiro**: Terrível calamidade.

Invertida: Uma derrota ou perda importante, embora não permanente.

O **Executor**: Exposição de uma pessoa culpada.

Invertida: Falsa acusação.

O **Fantasma**: O passado volta para afetar o futuro adversamente.

Invertida: Uma influência positiva do passado retorna para ajudar o questionador.

O **Violado**: A mente, corpo ou espírito está quebrado.

Invertida: Algo quebrado foi curado.

7

O Naípe de Moedas

O Baralho Menor do Destino contém quatro naipes: Moedas, Espadas, Estrelas e Glifos.

O naípe de **Moedas** simboliza tanto o ladino quanto o homem simples e corresponde ao elemento terra. O cartão final tem a imagem de um Mestre de classe.

Às de Moedas – O Espadachim: Aquele que busca dinheiro para ajudar os outros.

Invertida: Alguém controlado pela ganância ou inveja.

Dois de Moedas – O Filantropo: Devoção altruísta; atos de caridade.

Invertida: Oportunismo, suborno ou fingimento.

Três Moedas – O Comerciante: Comércio, tanto lícito quanto ilícito.

Invertida: Traição e maus negócios no comércio.

Quatro de Moedas – O Mercador: Negócios obscuros e engano.

Invertida: Uma barganha invisível; um achado raro.

4

1-5 - Organize o mesmo que o padrão de cruzamento básica.

6 - Começos indica a causa da situação atual.

7 - O Passado Distante designa um evento significativo ou pessoa no passado distante.

8 - O Passado Próximo ilumina eventos recentes ou pessoas pertinentes à situação.

9-11 - Apresentar três possibilidades futuras, fornecendo opções para o questionador.

2

Cartas de Tarokka e Seus Significados

Cada carta no Ravenloft™ Tarokka™ tem um significado nas posições vertical e invertida (de cabeça para baixo). Vistos juntos em uma leitura, os cartões contam uma história, indicam um caminho de ação ou fornecem conselhos para o consulente.

O Ravenloft Tarokka foi projetado para uso com o cenário de campanha Ravenloft, bem como para uso geral como um veículo para autodescoberta ou para despertar o espírito criativo. As ilustrações exclusivas e imagens vividas tornam este um acréscimo único para colecionadores de tarô e baralhos semelhantes ao Tarô.

8

Cinco de Moedas - O Membro de Guilda: Cooperação para lucro mútuo.

Invertida: Uma organização desonesta para com aqueles de fora.

Seis de Moedas - O Mendigo: Mudanças radicais na fortuna.

Invertida: Perda e possível ruína.

Sete de Moedas - O Bandido: Aqueles que roubam; uma possível perda ou roubo.

Invertida: Um ganho há muito esperado por meio de circunstâncias infelizes.

Oito de Moedas - O Coletor de Impostos: Corrupção e engano em altos níveis.

Invertida: Uma pessoa confiável com poder, mesmo dentro de uma organização corrupta.

Nove de Moedas - O Avaro: Um acumulador de riqueza; auto-indulgência.

Invertida: Fortuna repentina ou a realização de um objetivo importante.

Dez de Moedas - O Mestre das Moedas: Alguém que lida com dinheiro reage positivamente.

Invertida: Antipatia ou perigo imediato de alguém envolvido com dinheiro.

6

O Corvo: Chega um potencial aliado ou fonte de informação; são forças benéficas.

Invertida: Alguém de confiança se torna um traidor; surge uma fraqueza inesperada.

O Inocente: Uma pessoa importante, pura ou indefesa, precisa de ajuda.

Invertida: Uma pessoa demonstra forças ocultas.

O Fante: Um peão poderoso possui uma agenda oculta

Invertida: O laço é um ladrão usado por outros poderosos.

O Cárcere: Prisão, banimento ou isolamento.

Invertida: Liberdade literal ou real, quebrando velhos padrões.

A Tentação: O desejo compromete os valores.

Invertida: Rendição deliberada.

As Brumas: Mistério ou surpresa; um evento importante é uma surpresa.

Invertida: Uma jornada inesperada ou caminho oculto para o sucesso.

O Bestial: Paixões e impulsos animais vêm à tona.

Invertida: Surge uma influência estabilizadora.

O Herói: Um aliado poderoso ou inesperado.

Invertida: A má sorte se aproxima no futuro.

O Naípe de Espadas

O Baralho Menor do Destino contém quatro naipes: Moedas, Espadas, Estrelas e Glifos.

O naípe de **Espadas** simboliza o guerreiro ou aquele controlado pela batalha e corresponde ao elemento ar. O cartão final tem a imagem de um Mestre de classe.

Ás de Espadas – O Vingador: A necessidade de corrigir os erros e julgar.

Invertida: Escolhas tolas ou uma batalha sem esperança.

Dois de Espadas – O Paladino: Vitória por meio da justiça e da lei.

Invertida: Traição em nome de boas ações; derrota por meio da arrogância.

Três de Espadas – O Soldado: Um futuro incerto; as linhas de batalha não são claras.

Invertida: O fim do problema por meio de trabalho árduo; nenhuma vitória rápida.

Quatro de Espadas – O Mercenário: Código de conduta profissional; tratamento justo.

Invertida: Rigidez excessiva nas crenças de alguém; fraqueza física ou doença.

O Naípe de Estrelas

O Baralho Menor do Destino contém quatro naipes: Moedas, Espadas, Estrelas e Glifos.

O naípe de **Estrelas** simboliza o buscador de conhecimento oculto ou poder místico e corresponde ao elemento fogo. O cartão final tem a imagem de um Mestre de classe.

Ás de Estrelas – O Transmutador: Descoberta perigosa; obsessão doentia.

Invertida: Final feliz; final há muito esperado.

Dois de Estrelas – O Adivinho: Preparação metódica; compreensão das consequências.

Invertida: Decepção compassiva; uma mentira branca.

Três de Estrelas – O Encantador: A determinação leva à vitória superando as adversidades.

Invertida: Fracasso, mas ainda há esperança.

Quatro de Estrelas – O Abjurador: Verifique os fatos; usar a lógica na busca do conhecimento.

Invertida: Inspiração; compreensão repentina sem raciocínio consciente.

O Naípe de Glifos

O Baralho Menor do Destino contém quatro naipes: Moedas, Espadas, Estrelas e Glifos.

O naípe de **Glifos** simboliza a procura espiritual ou sacerdote e corresponde ao elemento água. O cartão final tem a imagem de um Mestre de classe.

Ás de Glifos – O Monge: Autossuficiência e força interior; a contemplação resolve problemas.

Invertida: Decisões precipitadas; uma mente ou corpo depravado.

Dois de Glifos – O Missionário: Divulgadores de iluminação e sabedoria.

Invertida: Ignorância e medo.

Três de Glifos – O Curandeiro: Praticantes das artes de cura, tanto físicas quanto espirituais.

Invertida: Doença, peste; maldição malévola.

Quatro de Glifos – O Pastor: Seguidores devotados; amigos de confiança.

Invertida: Traição; falha de confiança, seja intencional ou acidental.

Usando as Cartas

Embora você possa usar o Ravenloft Tarokka para adivinhação no jogo Ravenloft, há muitas outras maneiras de utilizar o baralho. Tradicionalmente, os baralhos de Tarô são usados como ferramentas de autodescoberta, por meio de leituras formais ou retirando uma carta do baralho para esclarecer ou iluminar uma situação.

As cartas do Tarokka podem ser usadas de maneira semelhante, mas não têm a mesma imagem do Tarô. Em vez de compará-las ao Tarô tradicional, use os significados dados aqui para determinar o resultado de suas leituras do Tarokka. Esquemas variados podem ser encontrados em livros de Tarô.

A **propagação circular** apresenta cartões dispostos em um círculo ao redor de uma carta de consulta. Útil para fazer previsões de uma semana, as sete cartas externas começam no canto superior direito, com a primeira carta como domingo, e fluem no sentido horário ao redor do círculo. Eles também podem ser usados para mostrar qualquer padrão contínuo.

Uma **propagação linear** determina ações ou influências de longo alcance durante um período de tempo. Ele é organizado em uma linha reta da esquerda para a direita. Qualquer número de cartas pode ser usado até que o consulente sinta que uma resposta foi obtida. Três propagações lineares de cartas dividem a leitura em corpo, mente e espírito.

12

Cinco de Estrelas – O Elementalista: Domínio da natureza; boa sorte em empreendimentos naturais.

Invertida: Domínio da natureza; eventos naturais negativos.

Seis de Estrelas – O Evocador: Tentação leva a um possível desastre.

Invertida: Retorno da loucura à sanidade; resistência de um anseio poderoso.

Sete de Estrelas – O Ilusionista: Trapaça ou informações obtidas por meios malignos.

Invertida: Sociedades secretas, benevolentes ou sinistras.

Oito de Estrelas – O Necromante: O poder se voltou contra si mesmo; semeando as sementes da própria destruição.

Invertida: Afastando-se do mal; derrotando a escuridão.

Nove de Estrelas – O Conjurador: Aqueles que ganham poder de pessoas e lugares malignos.

Invertida: Repressão da verdade; retenção de informações vitais.

Dez das Estrelas – O Mestre das Estrelas: Fome de Conhecimento; enigmas e mistérios.

Invertida: Presença de uma pessoa má; uma pista enganosa.

10

Cinco de Espadas – O Mírmidão: Batalhas vencidas ou perdidas por acaso; resultados repentinos.

Invertida: Situações estáticas; falta de mudança.

Seis de Espadas – O Furioso: Barbarismo e brutalidade na batalha.

Invertida: Compaixão na guerra; ações bem planejadas.

Sete de Espadas – O Encapuzado: Traição por estupidez ou intolerância.

Invertida: Tolerância; visita inesperada de uma pessoa importante.

Oito de Espadas – O Ditador: Um tirano; opressão, dominação ou atos de terror.

Invertida: Uma régua justa; proteção.

Nove de Espadas – O Torturador: Criaturas de propósitos sombrios; violência; insanidade.

Invertida: Uma chance de redenção.

Dez de Espadas – O Mestre de Espadas: O guerreiro em todas as formas; potência; trégua.

Invertida: Assassinato ou guerra; quebra em trégua.

16

Por Impulso

O Tarokka pode ser uma ótima ferramenta para agitar as coisas quando uma campanha se torna monótona ou previsível. D&D® tem uma longa história de encontros aleatórios para apimentar as coisas.

O Tarokka pode ajudar em encontros aleatórios; você pode decidir qual pessoa, monstro ou encontro jogar com base na carta comprada no decorrer do jogo. Não precisa ter nada a ver com a campanha principal, mas pode dar aos personagens dos jogadores outro desafio.

Você pode usar o Tarokka durante um jogo ou nas fases de planejamento. Atribua um cartão específico a cada personagem e utilize as imagens ou o significado deles para criar histórias individuais. Ou organize encontros usando essas imagens para torná-los mais vívidos e significativos para o personagem envolvido.

Deixe essas ideias abrirem seu apetite para outros usos para o baralho também - talvez sejam uma herança para um personagem; ou você pode distribuí-los como itens mágicos. O único limite é aquele imposto pela sua imaginação.

14

Cinco de Glifos – O Druida: Equilíbrio da natureza; liberação de emoções.

Invertida: Turbulência interna; doença mental ou obsessão.

Seis de Glifos – O Anarquista: Mudança para crescimento e melhoria.

Invertida: Entropia, decadência e destruição.

Sete de Glifos – O Charlatão: Necessidade de observar com cuidado; o trapaceiro ou espião.

Invertida: Encontrando um amigo há muito esquecido; encontrar um aliado entre os inimigos.

Oito de Glifos – O Bispo: Uma presença controladora por trás de uma série de eventos.

Invertida: Seguidor de um código moral estrito.

Nove de Glifos – O Traidor: Traição; heresia.

Invertida: O traidor ajuda o questionador.

Dez de Glifos – O Mestre dos Glifos: Servos religiosos do bem.

Invertida: Aqueles que servem ao mal.

Criação de Personagens

Na distribuição de três cartas, a primeira carta representa algo sobre o corpo físico ou passado do sujeito; o segundo mostra a mente ou o estado atual das coisas; o último sugere o espírito ou futuro do consultante - possivelmente ambições, planos ou objetivos futuros.

Essas expansões são boas para desenvolver um novo personagem, seja um personagem do jogador (PC) ou um personagem não-jogador (NPC). O jogador ou Dungeon Master (DM) pode utilizar os naipes, números, significados ou imagens das cartas para determinar a aparência, talentos, interesses, ações passadas, associações familiares e uma miríade de outros detalhes. Isso também pode ser tentado com um único cartão.

Imagens

O Ravenloft Tarokka está repleto de imagens do escuro mundo gótico de terror de Ravenloft. Os Mestres podem incrementar as descrições de objetos e pessoas olhando para as cartas e utilizando as imagens ou significados para enriquecer sua história ou representações de personagens. Os personagens dos jogadores também podem se beneficiar.

Ladinos podem se beneficiar ao examinar atentamente o naipe de Moedas, enquanto clérigos podem usar o naipe de Glifos antes de decidir sobre uma aparência ou magia para usar em uma situação particular. Os guerreiros podem experimentar espadas e os magos ou feiticeiros podem olhar para as estrelas. Mas não se sinta limitado; use o que mais lhe agrada.

Forjando uma Nova História

Tirar até mesmo uma única carta do Tarokka pode oferecer inspiração para começar um novo jogo ou para levar uma campanha antiga em uma direção totalmente nova.

Em vez de depender de uma única carta para decidir o curso de um jogo, a utilização de um esquema formal pode sugerir um enredo completo. Se você preferir deixar as ações dos personagens dos jogadores determinarem o curso específico do jogo, use a Leitura como um esboço solto.

Ravenloft Tarokka Deck

Créditos

Desenvolvimento: Jackie Cassada e Nicky Rea

Design Based On: Material original de Carla Hollar que aparece no *Ravenloft Dungeon Master's Guide*.

Editor Gerente: Andrew Bates

Diretor de Arte: Richard Thomas

Artista: Talon Dunning

Design e Layout: Ron Thompson

O baralho Ravenloft Tarokka original foi publicado pela primeira vez como parte do conjunto em caixa de Ravenloft *Forbidden Lore* © 1992 TSR, Inc.

20

Localidade

As imagens dos cartões podem sugerir locais interessantes para definir histórias ou de onde os personagens podem ter vindo. Embora um personagem dos reinos centrais seja bom, deixar roupas ou aparências mais exóticas determinarem o local de nascimento de um personagem pode desencadear uma série de histórias e oportunidades divertidas de interpretação.

Os Mestres podem utilizar as imagens dos cartões para decidir as nacionalidades dos vilões ou heróis encontrados ao longo do caminho. Também pode fornecer ideias de onde começar uma história ou para o próximo destino em uma campanha em andamento. Cartões específicos, como O Cárcere, fornecem ganchos óbvios para a história.

18

Tramas e Subtramas

Assim como na criação de personagens, você pode utilizar os cartões para sugerir tramas e subtramas. Puxe uma única carta de um baralho embaralhado e considere seu significado ou imagem. Use isso para desencadear um enredo ou dar corpo a um encontro para torná-lo mais memorável.

Se a imagem e o significado não fornecerem iluminação, considere o naipe ou o número da carta. Uma moeda pode sugerir um encontro com o ladrão ou um objeto roubado que precisa ser encontrado, enquanto o número seis pode ser o número de ladrões ou uma pista esotérica para desvendar um mistério.

21



Ravenloft, D&D, o logotipo Dungeons & Dragons e o logotipo da Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., nos EUA e em outros países. © 2003 Wizards of the Coast, Inc.

Arthaus, Sword and Sorcery e o logotipo da Sword and Sorcery são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

IMPRESSO NO CANADÁ

22

Desenvolvimentos Inesperados

Apesar das melhores intenções, os jogos às vezes dão errado. Quando os jogadores insistem em seguir as pistas erradas ou não conseguem entender o que devem fazer, você pode usar as cartas para apontá-los de volta na direção certa. Um cartão desenhado pode oferecer inspiração para colocá-los no caminho certo.

A carta pode sugerir um lugar que eles precisam ir, uma pessoa que conheceram, um monstro contra o qual devem lutar ou informações que podem obter sobre sua missão atual. Use isso como uma oportunidade para dar ao jogo mais complexidade enquanto simplifica a quantidade de trabalho que você tem que fazer.

A fortuna Magna





O Fantoche



O Fantoche

O Cárcere



O Cárcere

A Tentação

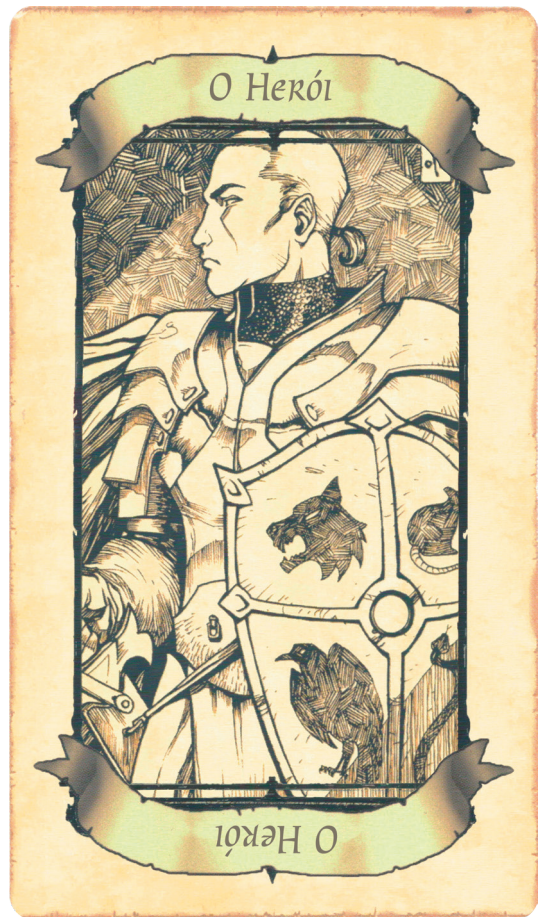


A Tentação

As Brumas



As Brumas



O Naípe de Moedas







O Naípe de Espadas







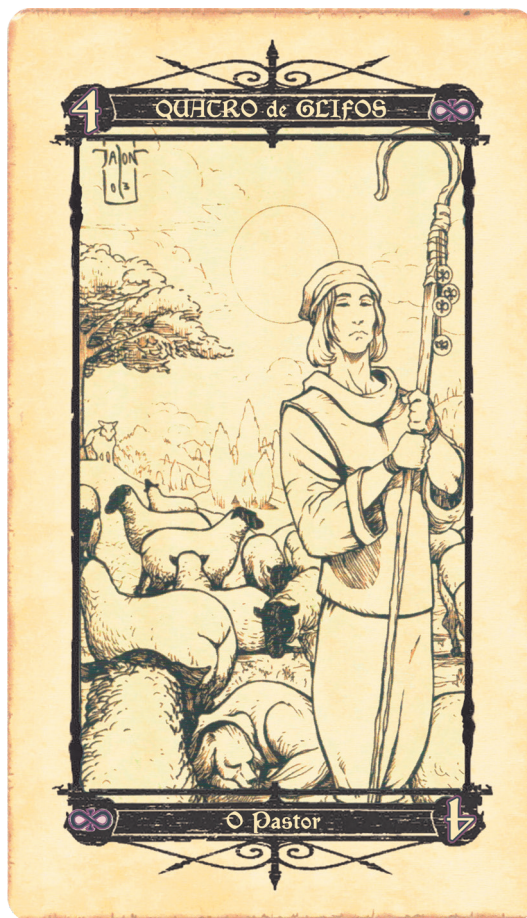
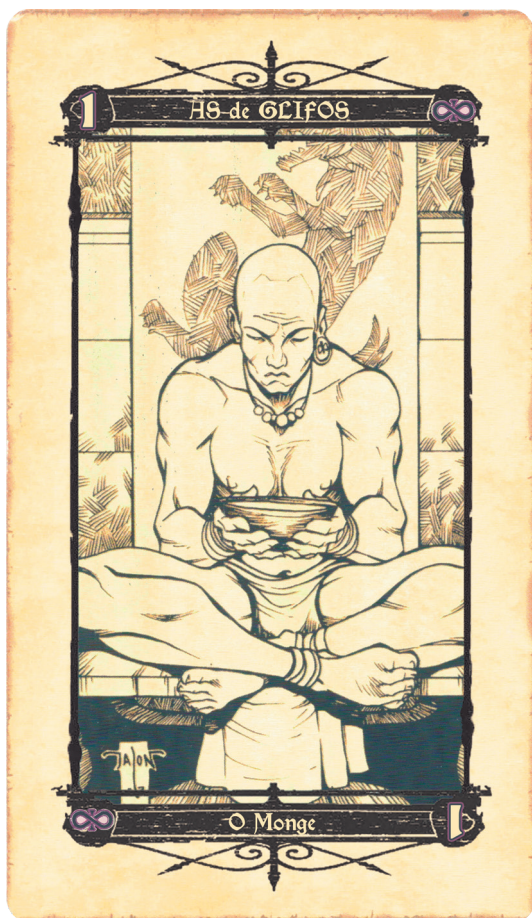
O Naípe de Estrelas







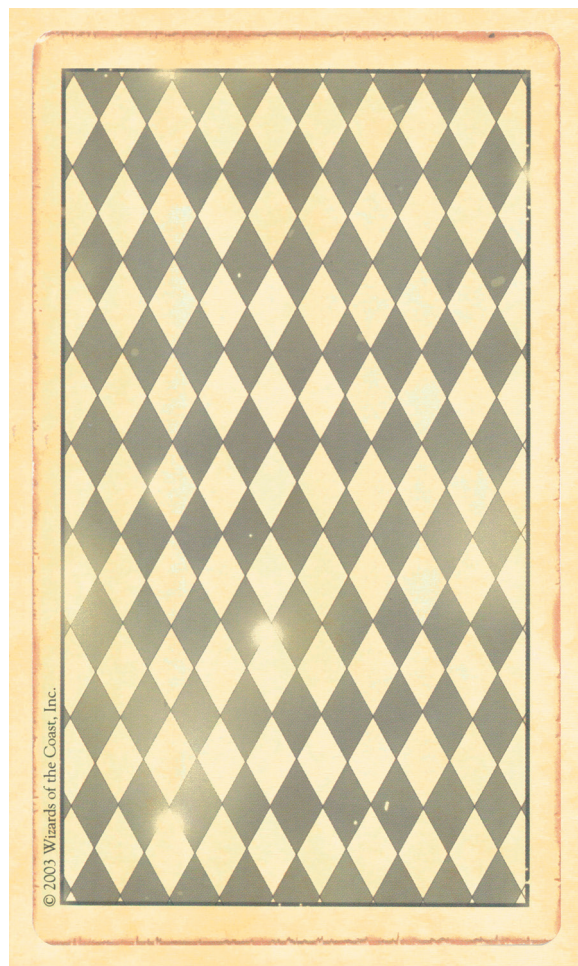
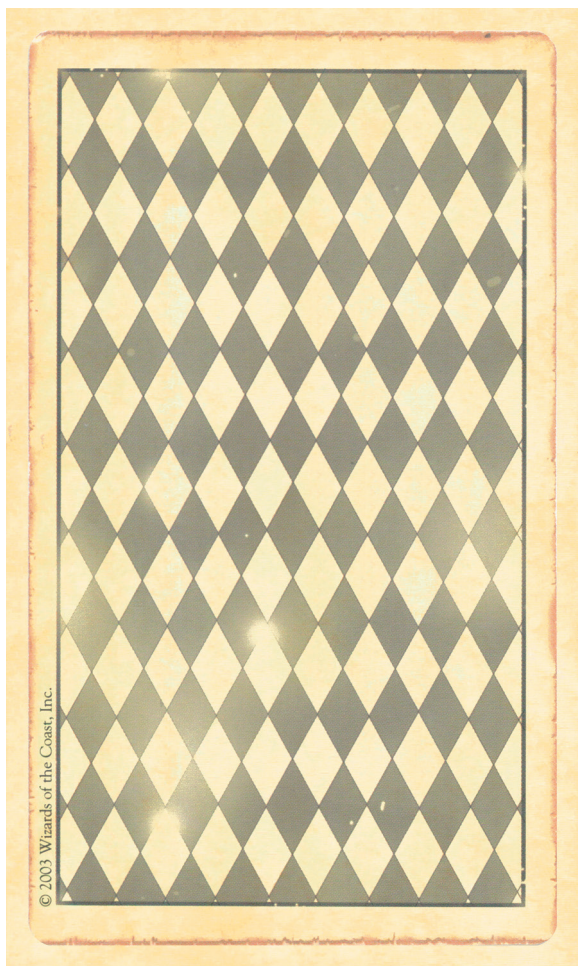
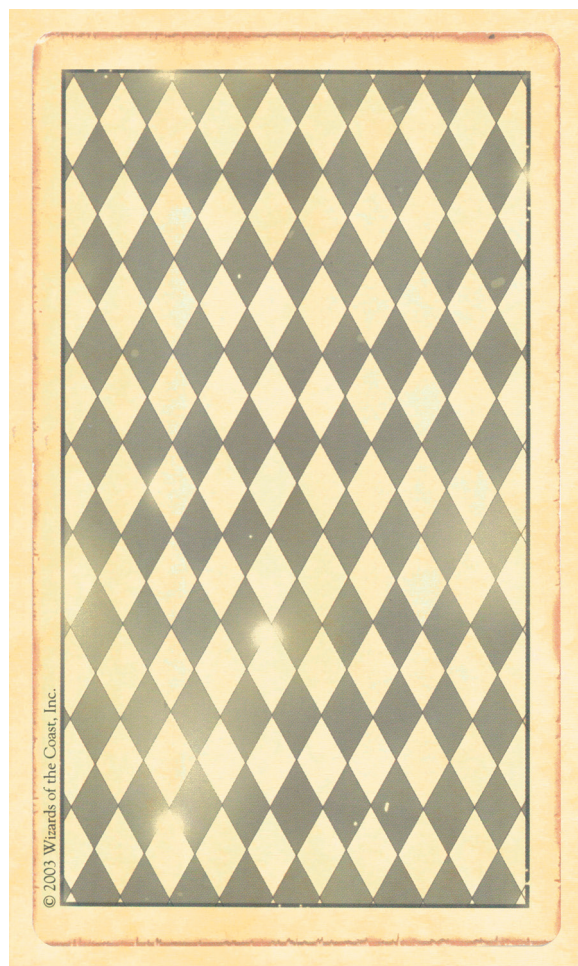
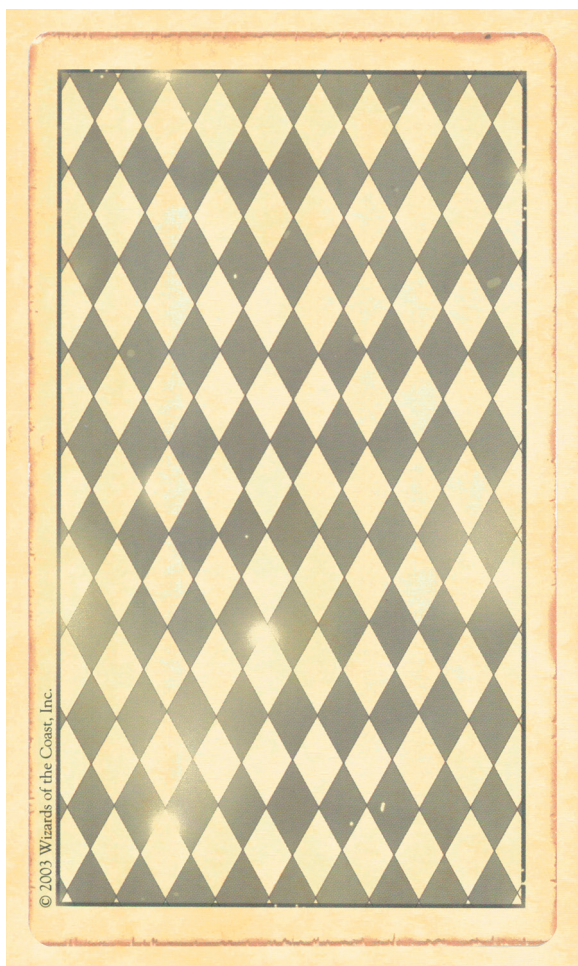
O Naípe de Glifos







Verso Original



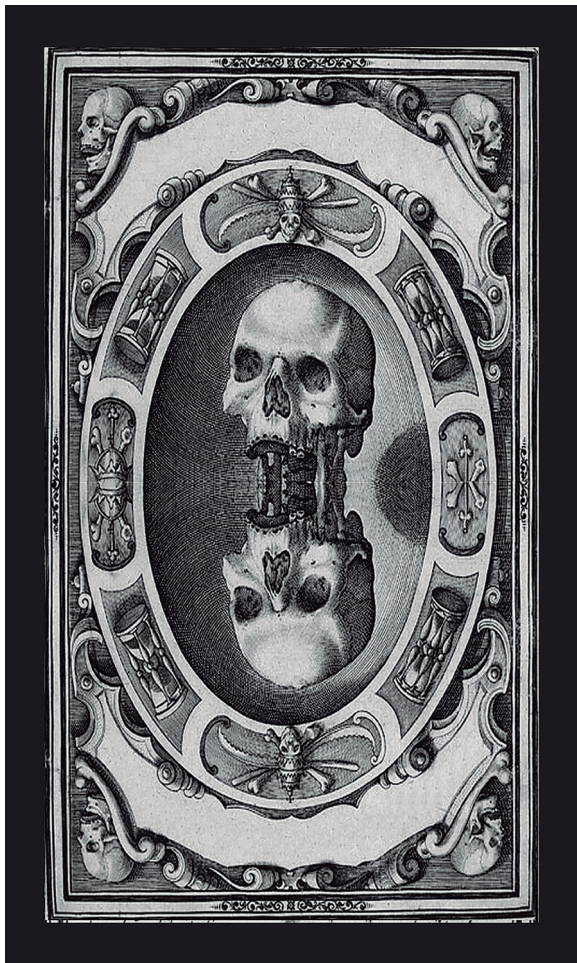
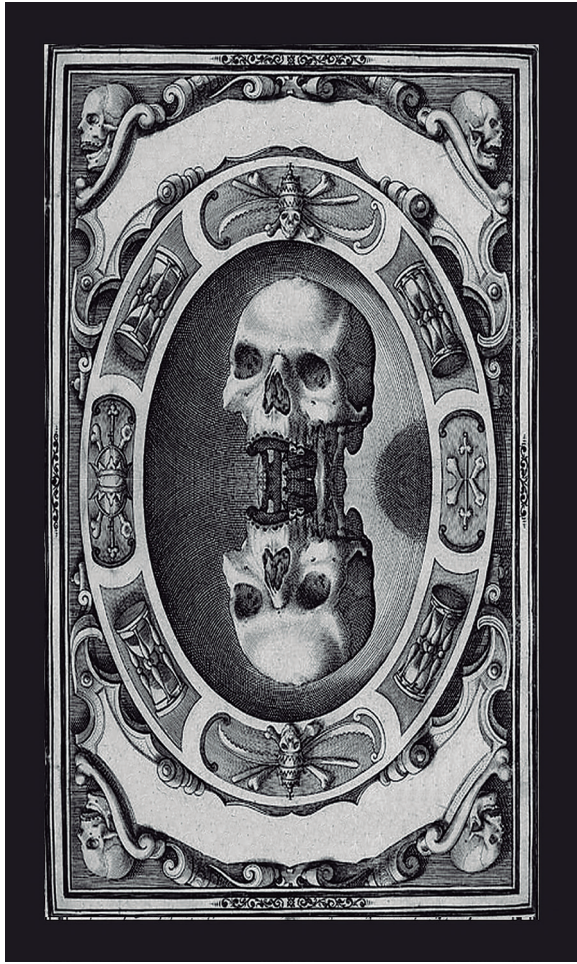
Verso Opcional 1 - Brasão de Strahd



Verso Opcional 2 - Vístani Luxo



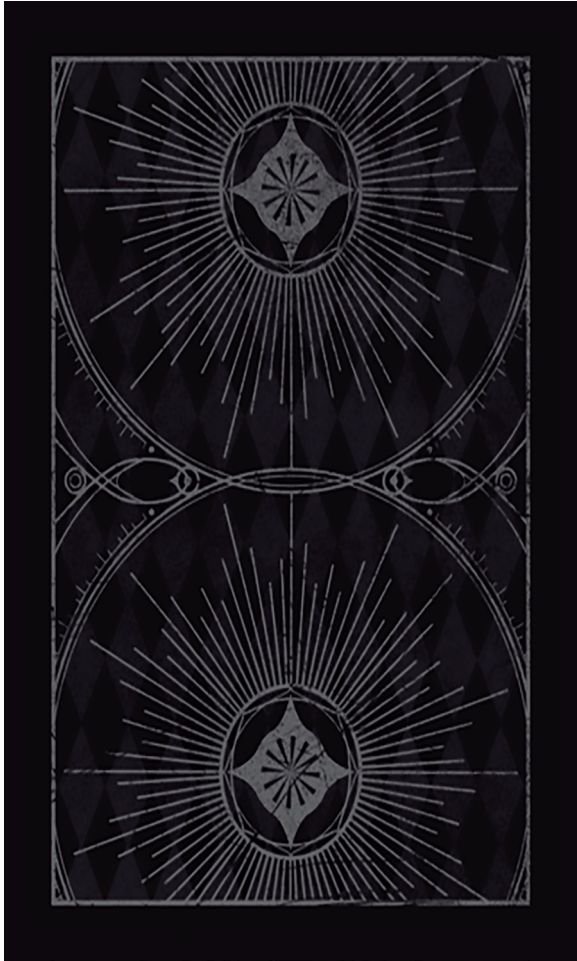
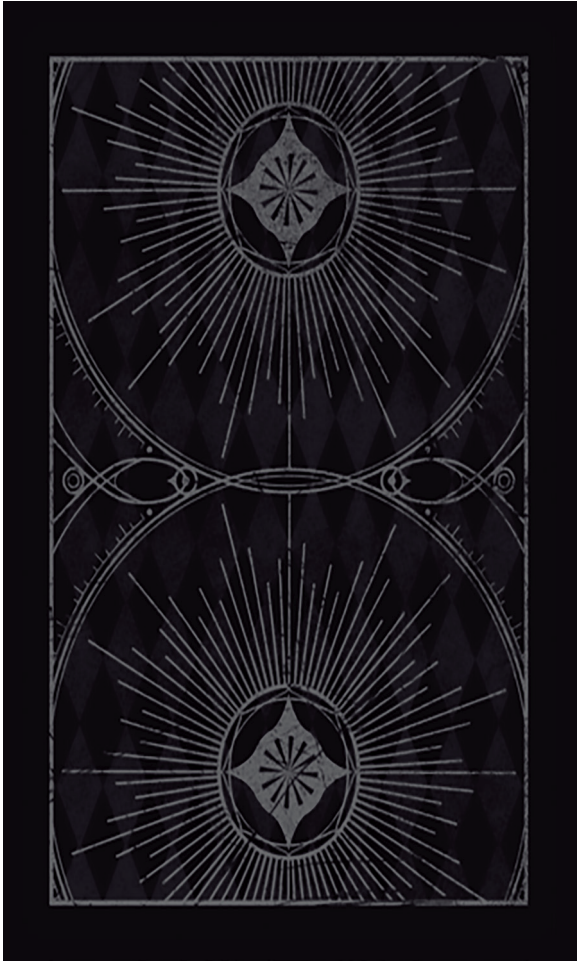
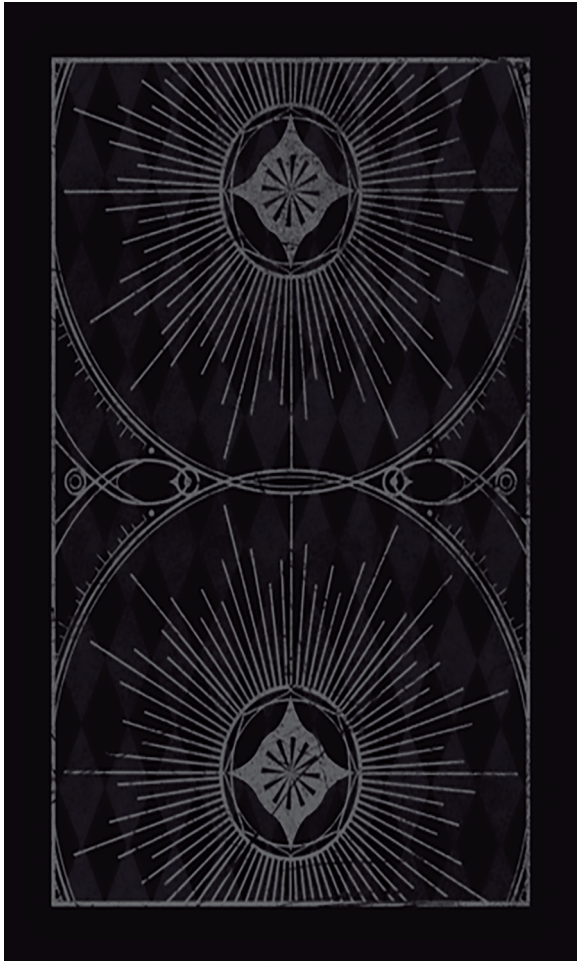
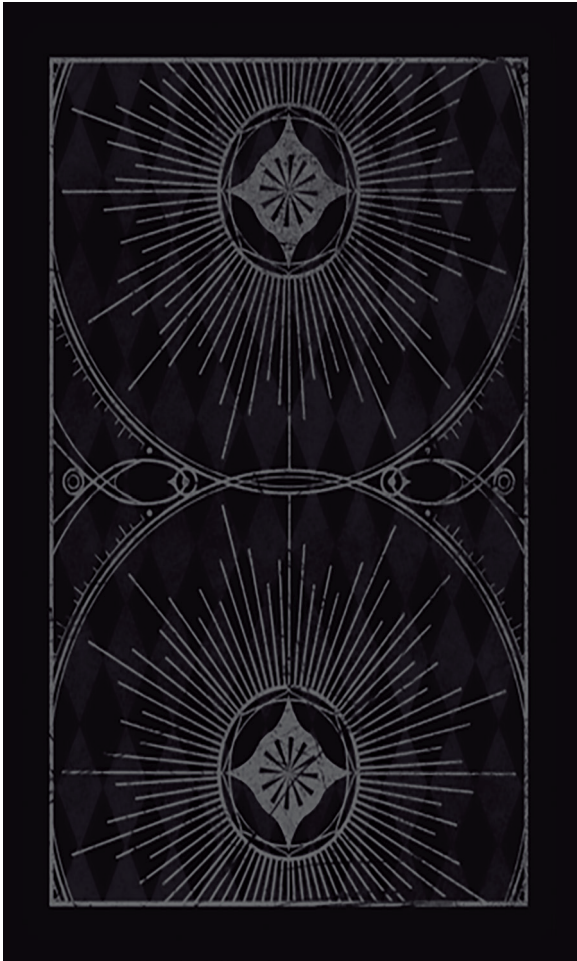
Verso Opcional 3



Verso Opcional 4



Verso Opcional 5 - Tarokka 5ed



Tarokka Deck



Um baralho parecido com o tarô baseado nas imagens do cenário de campanha **Ravenloft™** da **Wizards of the Coast®**. Para uso como um acessório de jogo, ou para adivinhação ou para colecionadores de baralhos semelhantes ao Tarot.

Este baralho Tarokka de 66 cartas contém:

- 14 cartas dos Arcanos Maiores
- 40 cartas de Arcanos Menores
- Cartões de instruções fáceis de usar
- Layouts de variantes explicados
- Ideias para uso dentro e fora do jogo



Tradução BR: James Loyo



ISBN 1-58846-090-8

WW 15049

Ravenloft D&D, o logotipo de Dungeons and Dragons e Wizards of the Coast e seu logotipo são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. nos EUA e em outros países. © 2003 Wizards of the Coast, Inc.

Arthaus, Sword and Sorcery e o logotipo Sword and Sorcery são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados