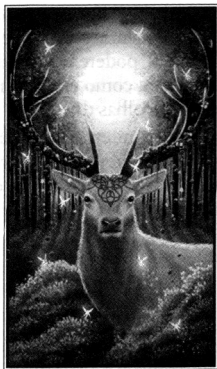


UNIVERSAL CELTIC TAROT

Floreana Nativo

illustrations by Cristina Scagliotti



translations by Studio RGE

collection edited by Pietro Alligo
diffusion and marketing: Mario Pignatiello

All rights reserved

© 2019 Copyright Lo Scarabeo

Via Cigna 110 – 10155 Torino Italy

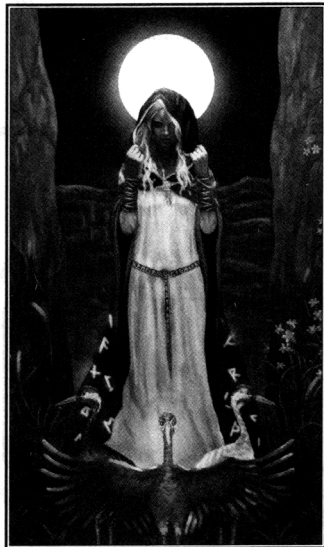
Tel: +39 011 283793

E-mail: info@loscarabeo.com

Internet: <http://www.loscarabeo.com>

Follow Lo Scarabeo Tarot on Facebook and Instagram

UNIVERSAL CELTIC TAROT



INDEX

English	3
Italiano	16
Español	28
Français	40
Português	52



1

2

3

UNIVERSAL CELTIC

∞ TAROT ∞

An unspoilt land, an island where Nature is legendary, a mother, time and a universe.

Its inhabitants belong to various races: humans, the Shi, the Little People, the talking vegetation with its Ents and green men. All immersed in an atmosphere that makes all kinds of magic possible and quite natural. Each one bears the signs of this kind of magic: Ogham signs, Triskells, and the Awen because strength is irradiated with them.

Dagda's cauldron which can satisfy all hunger is the Ace of Cups, while the Eight of Swords is Blodeuwedd the woman made of flowers created by two wizards to get around a ban (a *geis* launched by a goddess) and the wheel can only be the changes of the goddess Cerridwen while chasing Gwion, because each one of us is changing matter. They are cards in this deck that originate from legends narrated in the Mabinogion and other books, but they are also stories in which we can recognize ourselves. It is an ancient wisdom that we can rediscover within our subconscious, if we put our trust in these cards and view them with our inner eye.

To understand this deck, we need to connect with Nature, leave frills behind us and look for

simplicity. The images will flow freely as we lay these cards on the table and we will become part of them: signs drawn on the bark of the tree that holds up the world.

MAJOR ARCANA

0 – The Fool: A leprechaun walking on a rainbow carrying a mushroom on his shoulder. It represents a carefree spirit, the joy of life that makes us follow a path bordering on the risk of a fall, but that will give us that touch of madness that will add spice to our everyday life.

I – The Magician: A druid, dressed in white, celebrates a ritual before a rock on which there is a goblet, a triskell and a sickle; he holds a staff with a light stone. They are the symbols of the minor arcana, because the druid is the one who officiates over time and place. Behind him, one can glimpse the head of a deer, the king's deer, the symbol of the seasons and therefore sacrificed to nature.

II – The High Priestess: With the moon rising behind her, the high priestess wears a blue cloak over her white robe with runes written across it and a Brigid's cross hanging around her neck. In front of her there are three different coloured cranes representing the three faces of the Goddess.

III – The Empress: The Great Mother is a girl with a naked torso covered by her hair hanging

in the form of woven vines. Her skirt, which she holds open with her hands, shows images of mountains, valleys, animals and birds. Her feet are immersed in the water and behind her there are clear waterfalls.

It is Nature that speaks to us, inviting us into a world of charm and simplicity.

IV – The Emperor: He sits on a throne carved from a tree which still has its roots. They are the roots that bind him to the earth and its people. It represents the material part and he holds a spear in his hand that bears a flame. It is the *Slea Bua*, an invincible lance, one of the four mythical objects inherited from the Tuatha, with which he will defend his people.

V – The Hierophant: A druid with a golden sickle is removing the sacred mistletoe from the oak and handing it to an initiate holding a white cloth. Mistletoe is born when the gods visit the tree; it provides us then with a sign of goodwill.

VI – The Lovers: One of the most important heroes for the Celts was Cú Chulainn. Here he is depicted between two women: his wife Emer and his lover Fand, belonging to the Shi. Emer holds dagger between the folds of her dress, but Fand has already decided to give up her beloved and goes back to her own world through a tree. It is the choice between marital love and adventurous love.

VII – The Chariot: Cú Chulainn is the warrior *par excellence*: the one who rides headlong

into the most dreadful battles on his chariot. He must hold on tightly to the reins during the charge or his horses will steer him away into defeat.

VIII – Strength: The goddess Artio leads a bear on a simple chain and has an apple in her other hand. Because strength is not only physical, but also mental and knows how to create empathy to communicate.

IX – The Hermit: An elf is collecting fireflies for his lantern. On the ground there are signs of the triskell, the energy of the earth. The elf is wise and knows that in Nature the wisdom of the world is also latent in small creatures.

X – The Wheel: Destiny plays strange tricks. Gwion has tasted the liquid in the cauldron and has acquired magical powers. The Goddess Ceridwen, angry, chases him and changes into various animals as does Gwion who in the end turns into a corn seed, while the goddess changes into a hen; when she pecks up the seed, she falls pregnant and from this wheel of pursuits and magic, the poet Taliesin is born.

XI – Justice: The figure of a veiled woman carrying a sword and scales emerges from a tree. She is Justice which was always administered under a tree, because nothing is more just than the Law of Nature.

XII – The Hanged Man: Derg Corra (the Green Man) is hanging upside down from the tree branches. His head is made of leaves and there

is an acorn in his hands, a symbol of fertility and wisdom. The acorn was the food that Druids ate to prophesy.

XIII – Death: Death arrives in silence from the sky. It is the beautiful Morrigan on the wings of a raven as she surveys the battlefield. We will all become equal in death and then be reborn in the early sun.

XIV – Temperance: The goddess Brigit allows the water from the spring to flow through one hand and in the other she bears a flame. Water and fire are the two fundamental elements joined together by the athanor of the body. Balance and harmony.

XV – The Devil: The god Ogmios keeps a man and a woman attached to him with precious chains and does this with the word (tongue), the index of temptation. Because it is easier to tempt people whispering persuasive words rather than by force.

XVI – The Tower: A stone arch with niches containing skulls is struck by lightning and falls down. The tower represents solitude, which removes itself from the world, a sign of mental dryness.

XVII – The Star: A naked girl kneeling by a stream, blows on the eight stars in her cupped hand. Nudity represents truth and nature. The eight stars are the sign of infinity, because our eyes must always be facing ahead, towards other futures.

XVIII – The Moon: The Goddess Arianhord shines in the night sky and illuminates the earth with the disk of the moon. The Moon represents dreams that flee at dawn, but it is also the feminine principle.

XIX – The Sun: The sun triumphs in the morning between the antlers of a white deer, the god Cernunnos. It represents rebirth just like antlers that fall and then regrow. The Song of Life was dedicated to the deer, like the sun that warms and illuminates the paths of the World.

XX – Judgement: The god Manannan (god of the sea and elsewhere) rides high in the sky on his Dolphin; beneath him, the dead on the Island of the Blessed raise their arms to him in gratitude. It is the time of innocence, when we will find peace with ourselves and with the world.

XXI – The World: The World is enclosed among the animals that represent the Celtic world.

A Bardic saying goes *“Three ages of a deer, the age of an eagle; three ages of an eagle, the age of an oak tree.”*

Nature itself is the World surrounded by the perfect circle of a dragon/serpent, the Uroborus, which represents time: the beginning and the end.

CUPS

They represent the stream of life that flows in the body and Nature. Sacredness.

Ace: Dagda's cauldron, which regenerates and gives life.

Two: The goddess Maeve consecrates the young king. The rite takes place through the fluids of mead and the *Hieros gamos*, sacred marriage.

Three: At the Feast of Beltane, ribbons are interwoven around trees in propitiatory rites. Fertility, joy.

Four: Sometimes, a lack of stimuli does not allow us to fully enjoy what Nature bestows on us.

Five: We are being separated from our world. We have turned over a new leaf, but a reminder in our soul makes us turn back again.

Six: Childhood means innocence, joy and simplicity.

Seven: A dragon guards over a treasure. We would like it, but we will not manage to take it.

Eight: We have made our dreams come true, but something drives us to seek new challenges.

Nine: We have drunk from the fountain of life and have ourselves become Life and spirit.

Ten: Solstice summer - Alban HERNIN. We are part of Nature and its cycle.

Page: Fionn has caught the salmon of knowledge. Through it, he will know the language of animals. Nature speaks to us.

Knight: Kelpie is a horse of crystal-clear water and, like water, it runs impetuously. The sacral fluid embraces us and protects us from lurking Evil.

Queen: Chiodna is the wife of the God of the Sea. Water is her element like the birds dedicated to her.

King: The King sits in a hollow tree and fills his cup with honey from the dripping honeycomb. *Bees indicate the perfection of "céir-bheache" which means bees wax and perfection.*

PENTACLES

*It is the element that binds to the earth,
the transmutation of metals.*

Ace: The sun penetrates the stone circle with its beams illuminating the central triskell. A good luck beginning.

Two: The wisdom of women in the ritual of spinning. It is the thread of life and infinity.

Three: The power of Druid magic brings the stone circle of Stonehenge down from the heavens, according to the legend.

Four: The card of the miserly. Our heart can be so parched that we are blind to beauty.

Five: Poverty can also be a state of mind that we can overcome by enjoying the small joys that Nature offers us.

Six: A righteous man knows the value of hard-earned money and bestows it sparingly on the poor.

Seven: The innocence of a child makes the magic of goblins something natural.

Eight: An elf (leprechaun) repairs shoes under a tree. The forest and its inhabitants are around him. A quiet life.

Nine: Brigit is Nature, the Earth and the very essence of Life. We achieve harmony only if we lose ourselves in her.

Ten: Goibniu, the blacksmith fairy, is forging a triskell. Working in the community creates harmony.

Page: An elf comes out from a mound levitating a triskell in the air, symbol of balance between the energies of nature.

Knight: An elf rides a dragon in the sky spreading rose buds among the clouds. Harmony of the elements.

Queen: The queen has the colours of the earth. A snake, wisdom, appears from behind her shoulder. She holds a triskell in her hand where she conveys the energy lines that run across the surface of the earth.

King: King Conchobar, surrogate father of Cú Chulainn, is seated on a throne. Above him, there is a silver wand holding three golden apples suspended in the air, symbol of balance and wisdom.

WANDS

Wands are the essential element of Nature and Fire.

Ace: Ogham signs on a Druidic wand. It is the start that binds magic and nature.

Two: Rites of fertility for the Feast of Imbolc. Straw dummies multiply along with the fires.

Three: A silver doe appears like a dream to Fion. It represents the objective he aims for.

Four: Cuts covered with flowers for the Feast of Lughnasadh. It celebrates Love and Nature.

Five: The enemy is treacherous, the breath of the dragon brings confusion and creates illusions.

Six: The Thuatha leave the borders of their world following their leader. Order and tradition.

Seven: An unequal struggle if you are fighting against invisible beings. Adversity.

Eight: Macha runs and beats the horses. Speed of action.

Nine: There's no point in hiding: the enemy will find you.

Ten: We are unaware of the looming danger and grope our way like blind people.

Page: Fire is channelled and becomes one with the energy of man.

Knight: Our subconscious thoughts will be filtered by the purity of the unicorn.

Queen: The Queen sits on an oak throne. She holds a shamrock, symbol of the triskell, and around here there are images of runes.

King: The figure of the king is integrated into Crann Bethadh, the Celtic tree of life. Because the king is the land, the runes and the breath of life.

SWORDS

There's magic in the air and in the cards of this suit.

Ace: Although Nature is impervious, a shaft of sunlight illuminates Excalibur and your life.

Two: The pain of a suffered loss is crystallised in the moonlit seascape. Bright lost her son, and half of her face was ruined by tears.

Three: From *"The death of Airt and his wife Eibhlim"* – *Your blood still flowed from your heart. I did not want to dry it and drank it.* With the death of a loved one, the world around us stops.

Four: Nature takes its course. The sun, source of life, turns a laggardly Troll into stone.

Five: A warrior is chasing his adversary, but a fairy uses her magic to make him disappear.

Six: Arthur's last journey to the island of Avalon, from where he will return only if he is called.

Seven: The dragon breath hides the camp from the enemies. It is a state of mind.

COMME LIRE LES CARTES

Il y a de nombreuses façons de lire les cartes. Nous en suggérons une, à l'intention du lecteur inexpérimenté souhaitant commencer à utiliser ce jeu. Après avoir mélangé les cartes, il faut en tirer trois, en les disposant les unes après les autres.

1. La première carte représente le passé.
2. La deuxième carte représente le présent.
3. La troisième carte représente le futur.

La première carte nous aide souvent à comprendre quel est le problème auquel nous sommes confrontés.

La deuxième carte nous aide, par contre, à comprendre les choix et les opportunités que nous avons devant nous.

La troisième carte, enfin, nous aide à comprendre la direction vers laquelle nous nous dirigeons. Si cette direction ne nous plaît pas, nous pouvons changer les choses en modifiant la manière avec laquelle nous nous comportons et en faisant des choix différents.

Ne vous évertuez pas à sonder en un instant et dans les moindres détails l'interprétation des cartes. Réfléchissez dessus, sur l'image, sur leur signification, laissez-les vous porter conseil de manière spontanée et naturelle.

HOW TO READ THE CARDS

There are many different ways to read the cards. We recommend one as a simple start for an inexperienced player using this deck. After shuffling the deck, you must take out three cards and lay them in a row.

1. The first card represents the past.
2. The second card represents the present.
3. The third card represents the future.

The first card often helps us to understand what is the problem we are facing.

Conversely, the second card helps us to understand what choices and opportunities lie before us.

Lastly, the third card helps us to understand the direction in which we are proceeding. If we do not like the direction, we can change things by modifying our behaviour and making different choices.

Try not to finish your interpretation of the cards in an instant. Think about the cards and the images and what they mean; allow them to advise you in a spontaneous and natural way.

UNIVERSAL CELTIC

∞ TAROT ∞

I TAROCCHI UNIVERSALI CELTICI

Una terra incontaminata, un'isola in cui la Natura è leggenda, madre, tempo, universo.

I suoi abitanti appartengono a diverse razze: gli umani, gli shi, il piccolo popolo, la vegetazione parlante con i suoi Ent e gli uomini verdi. Tutti immersi nell'atmosfera che rende ogni magia non solo possibile, ma naturale. Ognuno ha su di sé i segni di questa magia: i segni oghamici, i triskell, gli awen, perché la forza s'irradia con essi.

Il calderone di Dagda con cui ogni fame è saziata sarà l'asso di coppe, mentre l'otto di spade è Blodeuwedd, la donna fatta di fiori creata da due maghi per aggirare un divieto (un geis lanciato da una dea), e la ruota non potrà che essere le trasformazioni della dea Cerridwen mentre insegue Gwion, perché noi tutti siamo materia che si trasforma. Le carte di questo mazzo provengono dalle leggende narrate dal Mabinogion e da altri libri, ma sono anche storie in cui ci possiamo riconoscere. È un'antica saggezza che potremo riscoprire nel nostro inconscio, se ci affideremo con fiducia a queste carte e guarderemo a loro con l'occhio interiore.

Per capire questo mazzo, bisogna connettersi con la Natura, lasciare gli orpelli e cercare la semplicità. Le immagini fluiranno posando queste carte

sul tavolo, e noi diventeremo parte di esso: segni tracciati sulla corteccia dell'albero che regge il mondo.

ARCANI MAGGIORI

0 – Il Matto: Un folletto cammina sull'arcobaleno portando sulla spalla un fungo. Rappresenta la spensieratezza, la gioia di vivere che ci fa camminare sempre rasentando il rischio della caduta, ma che ci regala quel pizzico di follia che darà sapore alla quotidianità.

I – Il Bagatto: Un druido, vestito di bianco, celebra un suo rito davanti a un masso dove sono poggiati un calice, un triskell e un falchetto, in mano ha un bastone con una pietra di luce. Sono i simboli degli arcani minori, perché il druido è colui che officia il tempo e il luogo. Dietro s'intravede la testa di un cervo, il re cervo, simbolo delle stagioni e per questo sacrificato alla natura.

II – La Papessa: Con la luna che sorge alle sue spalle, la Papessa indossa sulla veste bianca un manto blu con le rune che s'intersecano in esso e la croce di Brigit che pende dal collo. Ha davanti tre gru di colore diverso che rappresentano le tre facce della Dea.

III – L'Imperatrice: La Grande Madre è una fanciulla con il busto nudo ricoperto dai capelli che scendono intrecciati a rampicanti. La gonna, che tiene aperta con le mani, ci rimanda le immagini di monti, valli, animali e volatili. Hai i piedi nell'acqua e, dietro di lei, limpide cascate.

È la Natura che ci parla e ci invita in un mondo di grazia e semplicità.

IV – L'Imperatore: È seduto su di un trono ricavato da un albero che ha ancora le radici. Sono le radici che lo legano alla terra e al suo popolo. Rappresenta la parte materiale, ha in mano una lancia che sprigiona fiamme. È la *Sleá Bua*, la lancia invincibile, uno dei quattro mitici oggetti ereditati dai Túatha con cui potrà difendere il suo popolo.

V – Il Papa: Un druido con un falchetto d'oro sta staccando da una quercia il vischio sacro che un adepto riceve su un panno bianco. Il vischio nasce quando gli dei visitano la pianta, ci comunica quindi un segno di benevolenza.

VI – Gli Amanti: Uno degli eroi più importanti per i Celti è Cù Chulain. Qui è raffigurato fra due donne: la moglie Emer e l'amante, appartenente agli Shi, Fand. Emer ha fra le vesti un pugnale, ma Fand ha già deciso di rinunciare all'amato e rientra nel suo mondo attraverso un albero. È la scelta fra l'amore coniugale e quello avventuroso.

VII – Il Carro: Cù Chulain è il guerriero per eccellenza, quello che si lancia con il suo carro nelle battaglie più terribili. Deve tener ben salde le redini altrimenti nella corsa i suoi cavalli diverranno, portandolo alla sconfitta.

VIII – La Forza: La dea Artio tiene con una semplice catenella un orso e ha nell'altra mano una mela: perché la forza non è solo fisica ma anche mentale, e sa creare empatia per comunicare.

IX – L'Eremita: Un elfo sta raccogliendo luciole per la sua lanterna. Nel terreno i segni del triskell, l'energia della terra. L'elfo è un saggio e sa che nella Natura, anche nelle piccole creature, si nasconde la saggezza del mondo.

X – La Ruota: Il destino gioca strani scherzi. Gwion ha assaggiato il liquido del calderone e ha acquisito poteri magici. La dea Ceridwen, irata, lo insegue trasformandosi in vari animali, così come fa Gwion, che alla fine si trasformerà in chicco di grano e la dea trasformata in gallina lo beccherà restando incinta. Da questa ruota di inseguimenti e magie nascerà Taliesin.

XI – La Giustizia: Da un albero esce la figura di una donna velata con la spada e la bilancia. È la Giustizia, che era sempre amministrata sotto un albero, perché nulla è più giusto della legge della Natura.

XII – L'Appeso: Ai rami di un albero è appeso all'ingiù Derg Corra (l'uomo verde). Ha la testa formata da foglie e fra le mani una ghianda simbolo di fertilità e di sapienza. La ghianda era il cibo dei druidi per profetare.

XIII – La Morte: La morte arriva silenziosa dal cielo. È la bella Morrigan sulle ali di un corvo che sorveglia una battaglia. Diventeremo tutti uguali nella morte per poi rinascere al primo sole.

XIV – La Temperanza: La dea Brigit con una mano fa scorrere l'acqua di una fonte e nel cavo dell'altra mano porta una fiammella: l'acqua e il fuoco, i due elementi fondamentali uniti fra loro dall'athanor del corpo. Equilibrio e armonia.

XV – Il Diavolo: Il dio Ogmios tiene uniti a lui un uomo e una donna, con catenelle preziose, e lo fa con la parola (la lingua), indice di tentazione. Perché è più facile tentare sussurrando parole suadenti all'orecchio che con la forza.

XVI – La Torre: Un arco di pietra con nicchie che contengono teschi è colpito da un fulmine e precipita. La torre è la solitudine che si estranea dal mondo, segno di aridità mentale.

XVII – La Stella: Una fanciulla nuda, vicina a un corso d'acqua, soffia sul cavo della mano otto stelle. La nudità rappresenta la verità e la natura. Le otto stelle sono il segno dell'infinito, perché il nostro sguardo deve essere sempre rivolto verso l'alto, verso altri futuri.

XVIII – La Luna: Nel cielo notturno splende la dea Arianhord che illumina la terra con il disco della luna. La Luna rappresenta i sogni che fuggono all'alba, ma è anche il principio femminile.

XIX – Il Sole: Il sole trionfa al mattino fra il palco delle corna di un cervo bianco, il dio Cernunnos. Rappresenta la rinascita come il palco di corna che cade e ricresce. Al cervo era dedicato il Canto della Vita, come il sole che riscalda e illumina i sentieri del Mondo.

XX – Il Giudizio: Il dio Manannan (dio del mare e dell'altrove) cavalca in alto nel cielo il suo Delfino, sotto di lui i defunti dell'Isola dei Beati alzano le braccia per ringraziarlo. È il momento dell'innocenza, quando ci ritroveremo in pace con noi stessi e con il mondo.

XXI – Il Mondo: Il Mondo è racchiuso fra gli animali che rappresentano il mondo celtico.

Un detto Bardico dice *“Tre volte cervo, un’aquila; tre volte un’aquila, una quercia.”*

La Natura stessa è il Mondo racchiusa dal cerchio perfetto di un drago/serpente, l’Uroborus, che rappresenta il tempo: l’inizio e la fine.

COPPE

*Sono il flusso della vita che scorre nel corpo
e nella Natura. Sacralità.*

Asso: Il calderone di Dagda, che rigenera e dà la vita

Due: La dea Maeve consacra il giovane re. Il rito avviene attraverso i fluidi dell’idromele e dello *Hieros gamos*, le nozze sacre.

Tre: Nella Festa di Beltane s’intrecciano nastri attorno agli alberi in riti propiziatori. Fertilità, gioia.

Quattro: A volte la mancanza di stimoli non ci fa godere pienamente di ciò che la Natura ci elargisce.

Cinque: Ci stiamo separando dal nostro mondo. Abbiamo voltato pagina, ma un richiamo della nostra anima ci fa volgere ancora indietro.

Sei: L’infanzia significa innocenza, gioia e semplicità.

Sette: Un drago è a guardia di un tesoro. Noi lo desideriamo, ma non riusciremo a prenderlo.

Otto: Abbiamo realizzato i nostri sogni, ma qualcosa ci spinge a cercare nuovi stimoli.

Nove: Abbiamo bevuto alla fonte di vita e siamo divenuti noi stessi Vita e spirito.

Dieci: Solstizio d'estate- Alban Hernin. Siamo parte della Natura e del suo ciclo.

Fante: Fionn ha preso il salmone della conoscenza. Attraverso di esso conoscerà il linguaggio degli animali. La Natura ci parla.

Cavallo: Kelpie è un cavallo di acqua cristallina e come acqua corre impetuoso. Il fluido sacrale ci avvolge e ci protegge dal male in agguato.

Regina: Chiodna è la moglie del dio del Mare. L'acqua è il suo elemento, come gli uccelli a lei dedicati.

Re: Il re è seduto nel cavo di un albero e riempie la sua coppa di miele dal favo che gocciola. *Le api indicano la perfezione "céir-bheache" che vuol dire sia c'era d'api sia perfezione.*

DENARI

*È l'elemento che si lega alla terra,
alla trasmutazione dei metalli.*

Asso: Il sole penetra con il suo raggio attraverso il cerchio di pietra illuminando il triskell centrale. Un inizio di buon augurio.

Due: La saggezza delle donne nel rito della filatura. Il filo è quello della vita e dell'infinito.

Tre: La potenza della magia druidica fa arrivare dal cielo il cerchio di pietre di Stonehenge, come narra la leggenda.

Quattro: La carta dell'avarro. Il nostro cuore è talmente inaridito che siamo chiusi alla bellezza.

Cinque: La miseria può essere anche uno stato mentale che possiamo superare godendo delle piccole gioie che la natura ci offre.

Sei: L'uomo giusto conosce il valore del denaro faticosamente guadagnato ed elargisce al povero con parsimonia.

Sette: L'innocenza di un bambino rende naturale la magia dei goblins.

Otto: Un folletto (leprecauno) sta riparando delle scarpe sotto un albero. Intorno il bosco e i suoi abitanti. Una vita tranquilla.

Nove: Brigit è la Natura, la Terra e l'essenza stessa della Vita. Può esserci armonia solo se sappiamo perderci in essa.

Dieci: Gobniu, il fabbro fatato, sta forgiando un triskell. Il lavoro nella comunità crea armonia.

Fante: Un elfo esce dal varco di un tumulo facendo lievitare nell'aria un triskell, simbolo di equilibrio fra le energie della natura.

Cavallo: Un elfo cavalca nel cielo un drago che sparge boccioli di rose fra le nuvole. Armonia degli elementi.

Regina: La regina ha i colori della terra. Un serpente, simbolo di saggezza, sporge dalla sua spalla. Ha un triskell in mano in cui convoglia le linee

di energie che scorrono attraverso la superficie della terra.

Re: Il re Conchobor, padre putativo di Cu Chulain, è seduto sul trono. Sopra di lui una bacchetta d'argento tiene sospese tre mele d'oro, simbolo d'equilibrio e di saggezza.

BASTONI

*Bastoni è l'elemento proprio
della Natura e del Fuoco.*

Asso: Segni oghamici su un bastone druidico. È l'inizio che lega magia e natura.

Due: Riti di fertilità per la Festa di Imbolc. Fantocci di paglia si moltiplicano insieme ai fuochi.

Tre: Una cerva argentata appare come un sogno a Fion. È l'obiettivo cui tendere.

Quattro: Capanne coperte di fiori per la festa di Lughnasad. Si festeggiano l'amore e la Natura.

Cinque: Il nemico è infido, l'alito del drago disorienta e crea illusioni.

Sei: I Thuatha escono dal confine del loro mondo seguendo il loro condottiero. Ordine e tradizione.

Sette: Una lotta impari se stai combattendo contro esseri invisibili. Avversità.

Otto: La corsa di Macha supera i cavalli. Velocità d'azione.

Nove: Inutile nascondersi, il nemico ti troverà.

Dieci: Siamo ignari del pericolo che incombe e brancoliamo come ciechi.

Fante: Il fuoco s'incanala e diventa tutt'uno con l'energia dell'uomo.

Cavallo: Le proiezioni del nostro inconscio saranno filtrate attraverso la purezza del liocorno.

Regina: Su di un trono di quercia siede la regina. Ha in mano un trifoglio, simbolo del triskell, e intorno le immagini delle rune.

Re: La figura del re è integrata nel Crann Bethadh, l'albero celtico della vita. Perché il re è la terra, le rune e l'alito della vita.

SPADE

*C'è magia nell'aria
e nelle carte di questo seme.*

Asso: Anche se la Natura è impervia, un raggio di sole illumina Excalibur e la vostra vita.

Due: Il dolore per una perdita patita si cristallizza nel paesaggio marino rischiarato dalla luna. Bright ha perso il figlio e metà del suo viso è rovinato dalle lacrime.

Tre: Da *“La morte di Airt e sua moglie Eibhlim”* «Ancora fluiva il tuo sangue dal cuore. Non volli asciugarlo e lo bevvi». La morte di una persona amata, il mondo intorno a noi si ferma.

Quattro: La natura fa il suo corso. Il sole, fonte di vita, trasforma in pietra un Troll ritardatario.

Cinque: Un guerriero sta inseguendo il suo avversario, ma una *fairy*, con la sua magia, lo sta facendo scomparire.

Sei: L'ultimo viaggio di Artù è per l'isola di Avalon, da dove ritornerà solo se sarà chiamato.

Sette: L'alito del drago nasconde l'accampamento dai nemici. È uno stato d'animo.

Otto: Blodeuwedd, la donna fatta di fiori, si erge già gufo. L'eterna lotta fra il re dell'Agrifoglio e quello della Quercia per la regina di Maggio.

Nove: I nostri incubi ci perseguitano anche in mezzo alla pace della Natura.

Dieci: Cu Chulain si è legato ad una roccia per combattere fino allo stremo. La dea Morrigan sotto forma di corvo si posa sulle sue spalle, è la sua vendetta.

Fante: Un paggio ha un falco sul braccio. La spada e l'uccello simboleggiano l'aria, la libertà.

Cavaliere: Tarvos Trigaranus, il toro simbolo di forza che si concentra accresciuto nel terzo corno. Rappresenta il furore guerriero ed è simbolo di regalità con le sue gru.

Regina: L'arpa celtica risuona nel trono di cristallo della regina, facendo sbocciare fiori nella neve.

Re: Il re dei Thuatha, Nuada, ha un braccio d'argento e tiene con l'altra mano la spada scintillante, o Cliam Solais. La regalità è difesa del popolo e imparzialità.

COME LEGGERE LE CARTE

Ci sono molti modi diversi per leggere le carte. Ne suggeriamo uno, rivolto al lettore inesperto, per cominciare a usare questo mazzo. Dopo aver mischiato le carte, se ne estraggano tre, disponendole in fila.

1. La prima carta rappresenta il passato.
2. La seconda carta rappresenta il presente.
3. La terza carta rappresenta il futuro.

La prima carta spesso ci aiuta a capire quale sia il problema che stiamo affrontando.

La seconda carta, invece, ci aiuta a capire quali sono le scelte e le opportunità che abbiamo davanti.

La terza carta, infine, ci aiuta a capire la direzione verso cui stiamo procedendo. Se non ci piace questa direzione, possiamo cambiare le cose modificando il modo con cui ci stiamo comportando e facendo scelte differenti.

Non cercate di esaurire l'interpretazione delle carte in un istante. Riflettete su di esse, sull'immagine, sul loro significato, lasciate che vi portino consiglio in modo spontaneo e naturale.

UNIVERSAL CELTIC

∞ TAROT ∞

TAROT UNIVERSAL CELTA

Una tierra incontaminada, una isla donde la naturaleza es leyenda, madre, tiempo y universo.

Sus habitantes pertenecen a diferentes razas: seres humanos, shi, gente pequeña, vegetación parlante con Ents y hombres verdes. Todos ellos sumergidos en una atmósfera que no sólo hace que la magia sea posible, sino natural, y cada uno con signos de esta magia: ogámicos, trisqueles, o awen con los que se irradia la fuerza.

El caldero de Dagda, con el que se sacia el hambre, está representado por el as de copas; mientras que el ocho de espadas es Blodeuwedd, una mujer hecha de flores que fue creada por dos magos para sortear una prohibición (un geis lanzado por una diosa); y la rueda sólo puede estar representada por las transformaciones de la diosa Cerridwen mientras persigue a Gwion, porque todos somos materia que se transforma. Estas cartas de la baraja provienen de las leyendas narradas en el Mabinogion y en otros libros, aunque también son historias en las que nos podemos reconocer. Es una sabiduría antigua que podremos descubrir en nuestro subconsciente, si nos confiamos a estas cartas con confianza y sabemos mirarlas con nuestro ojo interior.

Para comprender esta baraja hay que conectarse con la naturaleza, dejar las fruslerías y buscar la

sencillez. Las imágenes fluirán a medida que vamos colocando las cartas sobre la mesa y llegaremos a formar parte de ello: signos trazados en la corteza del árbol que sostiene el mundo.

ARCANOS MAYORES

0 – El Loco: Un duende camina sobre un arco irías llevando una seta en los hombros. Representa la despreocupación; esa alegría de vivir que nos hace caminar siempre rayando el riesgo de la caída, pero que también nos da una pizca de locura que hace más sabrosa la cotidianidad.

I – El Mago: Un druida, vestido de blanco, celebra un ritual ante una gran roca donde están apoyados un cáliz, un trisquel y una hoz; en la mano lleva una vara con una piedra de luz. Son los símbolos de los arcanos menores, ya que el druida oficia el tiempo y el lugar. Detrás se asoma la cabeza de un ciervo, el rey ciervo, símbolo de las estaciones y por ello sacrificado a la naturaleza.

II – La Sacerdotisa: Con la luna saliendo detrás de ella, la sacerdotisa lleva sobre un vestido blanco una túnica azul con runas incrustadas en ella y la cruz de Brigit colgando del cuello. Tiene ante sí tres grullas que representan las tres caras de la diosa.

III – La Emperatriz: La Gran Madre es una muchacha con el pecho desnudo sobre el que cae su cabello suelto y frondoso. Su falda, que mantiene abierta con las manos, presenta imágenes de montes, valles, animales y aves. Tiene los pies en

el agua y tras ella hay cascadas de agua cristalina. Es la naturaleza que nos habla y nos invita a vivir en un mundo de gracia y sencillez.

IV – El Emperador: Está sentado en el trono de un árbol que aún tiene raíces. Son justamente esas raíces las que lo unen a la tierra y a su gente. Representa la parte material; lleva en la mano una lanza que arroja llamas. Es *Sleá Bua*, la lanza invencible, uno de los cuatro objetos legendarios que heredaron los Tuatha para poder defender a su pueblo.

V – El Papa: Un druida está arrancando muérdago sagrado de un roble con un haz de oro, mientras que un adepto lo recoge en un paño blanco. El muérdago nace cuando los dioses visitan la planta, por eso es señal de benevolencia.

VI – Los Enamorados: Uno de los héroes más importantes para los celtas fue Cú Chulainn. Aquí aparece representado entre dos mujeres: su mujer Emer y su amante Fand, perteneciente a los Shi. Emer lleva un puñal escondido en su vestido, aunque Fand ya ha decidido renunciar a su amado y regresa a su mundo a través de un árbol. Elección entre el amor conyugal y el aventurero.

VII – El Carro: Cú Chulainn es el guerrero por excelencia, aquel que con su carro entra en los peores combates. Tiene que sujetar con firmeza las riendas de sus caballos, de lo contrario se desviarán hacia la derrota.

VIII – La Fuerza: La diosa Artio sujeta un oso con una sencilla cadenilla y tiene una manzana

en la otra mano. Porque la fuerza no sólo es física, sino también mental y sabe crear empatía para comunicar.

IX – El Ermitaño: Un elfo recoge luciérnagas para su farol. En el suelo signos del trisquel, la energía de la tierra. El elfo es sabio y sabe que, en la naturaleza, como también en las pequeñas criaturas, se esconde la sabiduría del mundo.

X – La Rueda: El destino juega bromas extrañas. Gwion ha probado el líquido del caldero y ha adquirido poderes mágicos. La diosa Ceridwen lo sigue enfadada mientras se transforma en diferentes animales; lo mismo hace Gwion, que al final se transmutará en grano de trigo, el cual será picoteado y comido por la diosa, que se ha transformado en gallina, y se quedará embarazada... Taliesin nacerá de esta rueda de persecuciones y magia.

XI – La Justicia: La figura de una mujer con velo sale de un árbol con una espada y una balanza. Es la Justicia, que se administraba siempre bajo un árbol, porque no hay nada más justo que la ley de la naturaleza.

XII – El Colgado: De las ramas de un árbol está colgado bocabajo Derg Corra (el hombre verde). Tiene la cabeza formada por hojas y lleva en las manos una bellota, símbolo de fertilidad y sabiduría. La bellota era el alimento de los druidas para profetizar.

XIII – La Muerte: La muerte llega silenciosamente del cielo. Es la bella Morrigan sobre las alas de un cuervo que vigila una batalla. Ante la

muerte seremos todos iguales para luego volver a renacer con el primer sol.

XIV – La Templanza: La diosa Brigit tiene en una mano el agua que brota de una fuente y en el hueco de la otra, una llama. El agua y el fuego, los dos elementos fundamentales, unidos entre sí por el horno atañor del cuerpo. Equilibrio y armonía.

XV – El Diablo: El dios Ogmios mantiene unidos con valiosas cadenas a un hombre y a una mujer, y lo hace mediante la palabra (la lengua), señal de tentación. Porque es más fácil susurrar palabras persuasivas al oído que obligar por la fuerza.

XVI – La Torre: Un arco de piedra con calaveras incrustadas es alcanzado por un rayo y se derrumba. La torre es la soledad, que se aleja del mundo, signo de aridez mental.

XVII – La Estrella: Una muchacha desnuda, cerca de un arroyo, sopla hacia el hueco de la mano sobre ocho estrellas. La desnudez representa la verdad y la naturaleza. Las ocho estrellas forman el símbolo del infinito, porque tenemos que dirigir siempre nuestra mirada hacia arriba, hacia otros futuros.

XVIII – La Luna: En el cielo nocturno resplandece la diosa Arianrhod, que ilumina la tierra con el disco de la luna. La luna son los sueños que se escapan al amanecer, pero también es el principio femenino.

XIX – El Sol: El sol triunfa por la mañana entre los cuernos de un ciervo blanco, el dios Cernunos. Representa el renacer, como los cuernos que

vuelven a crecer después de caerse. Al ciervo estaba dedicado el canto de la vida, como el sol que calienta e ilumina los caminos del mundo.

XX – El Juicio: El dios Manannan (dios del mar y el más allá) cabalga sobre su delfín en lo alto del cielo, debajo, los difuntos de la Isla de los Bienaventurados levantan sus brazos hacia él en agradecimiento. Es el momento de la inocencia, cuando nos hallemos en paz con nosotros mismos y con el mundo.

XXI – El Mundo: El mundo rodeado por lo animales que representan el universo celta.

Un dicho bardo reza: *“Tres veces ciervo, un águila; tres veces águila, un roble”*.

La naturaleza es el mundo dentro del círculo perfecto de un dragón/serpiente, el Uróboros, que representa el tiempo: comienzo y final.

COPAS

*Soy el flujo de la vida que corre en el cuerpo
y en la naturaleza. Sacralidad.*

As: El caldero de Dagda, que regenera y da la vida

Dos: La diosa Maeve consagrando al joven rey. El ritual tiene lugar a través de los fluidos de hidromiel y *Hieros gamos*, las bodas sagradas.

Tres: En la fiesta di Beltane se entrelazan cintas alrededor de árboles en rituales propiciatorios. Fertilidad, alegría.

Cuatro: A veces la carencia de estímulos no nos permite disfrutar plenamente de lo que la naturaleza nos ofrece.

Cinco: Nos estamos separando de nuestro mundo. Hemos pasado página, pero nuestra alma se siente atraída por algo que nos hace volver atrás.

Seis: La infancia significa inocencia, alegría y sencillez.

Siete: Un dragón hace guardia en un tesoro. Nosotros deseamos tenerlo, pero no podremos cogerlo.

Ocho: Hemos cumplido nuestros sueños, pero algo nos lleva a buscar estímulos nuevos.

Nueve: Hemos bebido de la fuente de la vida y nos hemos convertido nosotros mismos en vida y espíritu.

Diez: Solsticio de verano - Alban Hernin. Somos parte de la naturaleza y de su ciclo.

Paje: Fionn ha cogido el salmón de la sabiduría. A través de él conocerá el lenguaje de los animales. La naturaleza nos habla.

Caballero: Kelpie es un caballo de agua cristalina y corre impetuoso como el agua. Este líquido sagrado nos envuelve y protege del mal que está al acecho.

Reina: Chiodna es la mujer del dios del mar. El agua es su elemento, así como los pájaros que a ella están dedicados.

Rey: El rey está sentado en el hueco de un árbol, mientras llena su copa de miel que gotea de un panal. *Las abejas simbolizan la perfección, "céir-bheache", que significa tanto cera de abejas como perfección.*

Es el elemento que se vincula con la tierra y la transformación de los metales.

As: Un rayo de sol penetra en un círculo de piedra iluminando el trisquel central. Un comienzo de buen auspicio.

Dos: La sabiduría de las mujeres en el ritual del hilado. Es el hilo de la vida y lo infinito.

Tres: La potencia de la magia druídica hace llegar del cielo el círculo de piedras de Stonehenge, tal como cuenta la leyenda.

Cuatro: La carta del avaro. Nuestro corazón está tan árido que estamos cerrados a la belleza.

Cinco: La miseria también puede ser un estado mental, que es posible superar disfrutando de las pequeñas alegrías que nos ofrece la natura.

Seis: El hombre justo conoce el valor del dinero ganado con esfuerzo y lo reparte con el pobre con moderación.

Siete: La inocencia de un niño hace que la magia de los goblins parezca natural.

Ocho: Un duende (leprechaun) está arreglando unos zapatos bajo un árbol. A su alrededor sólo está el bosque y sus habitantes. Una vida tranquila.

Nueve: Brigid es la naturaleza, la tierra y la esencia misma de la vida. Armonía, sólo si sabemos perdernos en ella.

Diez: Goibniu, el herrero hechizado, está forjando un trisquel. El trabajo en la comunidad crea armonía.

Paje: Un elfo sale de la abertura de un túmulo haciendo levitar un trisquel, símbolo de equilibrio entre las energías de la naturaleza.

Caballero: Un elfo cabalga por el cielo sobre un dragón que va esparciendo capullos de rosas entre las nubes. Armonía de los elementos.

Reina: La reina tiene los colores de la tierra. Una serpiente, la sabiduría, se asoma por detrás de su hombro. Tiene un trisquel en la mano por el que canaliza las líneas de energías que recorren la superficie de la tierra.

Rey: El rey Conchobor, padre putativo de Cú Chulainn, sentado en el trono. Encima de él, una varita de plata mantiene suspendidas tres manzanas de oro, símbolo de equilibrio y sabiduría.

BASTOS

Bastos es el elemento típico de la naturaleza y el fuego.

As: Signos ogámicos sobre una vara druida. Es el comienzo que une magia y naturaleza.

Dos: Rituales de fertilidad para la fiesta de Imbolc. Peleles de paja se multiplican junto con los fuegos.

Tres: Una cierva de plata aparece en sueños a Fionn. Es el objetivo que se debe perseguir.

Cuatro: Una cabaña recubierta de flores en la fiesta de Lugnasad. Se festeja el amor y la naturaleza.

Cinco: El enemigo es desleal, la respiración del dragón desorienta y crea ilusiones.

Seis: Los Thuatha abandonan los límites de su mundo siguiendo a su líder. Orden y tradición.

Siete: Lucha desigual si estás combatiendo contra seres invisibles. Adversidad.

Ocho: La carrera de Macha supera a los caballos. Velocidad de acción.

Nueve: Inútil esconderse, el enemigo te encontrará.

Diez: No somos conscientes del peligro que se avecina y andamos a tientas como ciegos.

Paje: El fuego se canaliza y se convierte en una sola cosa con la energía del hombre.

Caballero: Las proyecciones de nuestro inconsciente se filtrarán a través de la pureza del unicornio.

Reina: La reina está sentada sobre un trono de roble. Tiene en la mano un trébol, símbolo del trisquel, y a su alrededor hay imágenes de runas.

Rey: La figura del rey está incrustada en el árbol celta de la vida Crann Bethadh. Porque el rey es la tierra, las runas y el aliento de la vida.

ESPADAS

Hay magia en el aire y en las cartas de este palo.

As: Aunque la naturaleza es intransitable, un rayo de sol ilumina Excalibur y vuestra vida.

Dos: El dolor por una pérdida sufrida se cristaliza en el paisaje marino iluminado por la luna. Bright ha perdido a su hijo y tiene media cara estropeada por las lágrimas.

Tres: De *“La muerte de Airt y su mujer Eibhlim”* «Seguía brotando sangre de tu corazón. No quise secarla y la bebí». La muerte de una persona amada, el mundo que nos rodea se detiene.

Cuatro: La naturaleza sigue su curso. El sol, fuente de vida, transforma en piedra a un trol retardatario.

Cinco: Un guerrero sigue a su enemigo, pero un hada lo está haciendo desaparecer con su magia.

Seis: El último viaje de Arturo es a la isla de Ávalon, desde donde volverá sólo cuando le llamen.

Siete: El aliento del dragón oculta el campamento de los enemigos. Es un estado de ánimo.

Ocho: Blodeuwedd, la mujer hecha de flores, se yergue como un búho. La batalla eterna entre el rey Acebo y el rey Roble por la reina de Mayo.

Nueve: Nuestras pesadillas nos persiguen incluso en medio de la paz de la naturaleza.

Diez: Cú Chulain se ha atado a una roca para luchar hasta el extremo. La diosa Morrigan bajo forma de cuervo se posa sobre sus hombros, es su venganza.

Paje: Un paje tiene un halcón en el brazo. La espada y el pájaro simbolizan el aire y la libertad.

Caballero: Tarvos Trigaranus, el toro símbolo de fuerza que se concentra en el tercer cuerno. Representa la furia del guerrero y, junto con sus grullas, es símbolo de realeza.

Reina: El arpa celta resuena en el trono de cristal de la reina haciendo brotar flores en la nieve.

Rey: El rey de los Tuatha, Nuada, tiene un brazo de plata y en la otra mano lleva la espada brillante Cláíomh Solais. La realeza es defensa del pueblo e imparcialidad.

CÓMO INTERPRETAR LAS CARTAS

Hay muchas formas de leer las cartas. Aquí os proponemos una, especialmente indicada para el lector inexperto que comienza a usar esta baraja. Después de mezclar bien las cartas, se sacan tres y se colocan en fila.

1. La prima carta representa el pasado.
2. La segunda es el presente.
3. Y la tercera el futuro.

La primera carta a menudo nos ayuda a comprender cuál es el problema que estamos afrontando. La segunda, en cambio, nos enseñará cuáles son las elecciones y oportunidades que tenemos delante.

La tercera carta, por último, nos mostrará la dirección hacia la que nos dirigimos. Si esta dirección no nos gusta, podemos cambiar las cosas modificando la manera en que nos comportamos y tomando decisiones diferentes.

No agotéis la interpretación de las cartas en un instante. Reflexionad sobre ellas, sobre sus imágenes y significados. Dejad que os den consejos de forma espontánea y natural.

UNIVERSAL CELTIC

∞ TAROT ∞

LES TAROTS UNIVERSELS CELTIQUES

Une terre vierge, une île dans laquelle la Nature est légende, mère, temps, univers.

Ses habitants appartiennent à différentes races: les humains, les shi, le petit peuple, la végétation parlante avec ses Ents et les hommes verts. Tous plongés dans l'atmosphère qui rend toute magie non seulement possible, mais naturelle. Chacun porte sur lui les signes de cette magie: les signes oghamiques, les triskels, les awens, pour que la force rayonne avec eux.

Le chaudron de Dagda avec lequel toute faim est rassasiée sera l'as de coupe tandis que le huit d'épée est Blodeuwedd, la femme faite de fleurs créée par deux magiciens pour contourner une interdiction (un *geis* lancé par une déesse) et la roue ne pourra qu'être les transformations de la déesse Cerridwen poursuivant Gwion, parce que nous sommes tous matière qui se transforme. Ce sont les cartes de ce jeu qui proviennent des légendes narrées par le Mabinogion et d'autres livres, mais ce sont également des histoires dans lesquelles nous pouvons nous reconnaître. C'est une ancienne sagesse que nous pourrions redécouvrir dans notre inconscient, si nous faisons confiance à ces cartes et les regardons avec l'œil intérieur.

Pour comprendre ce jeu de cartes, il faut se connecter avec la Nature, se défaire des atours

et rechercher la simplicité. Les images défilèrent en posant ces cartes sur la table et nous en ferons partie: des signes tracés sur l'écorce de l'arbre qui porte le monde.

ARCANES MAJEURS

0 – Le Fou: Un lutin marche sur l'arc-en-ciel en portant un champignon sur son épaule. Il représente l'insouciance, la joie de vivre qui nous fait marcher toujours en frôlant le risque de chute, mais qui nous donnera ce brin de folie qui pimentera le quotidien.

I – Le Bateleur: Un druide vêtu de blanc célèbre un rite devant un rocher où sont posés un calice, un triskell et une serpe, tenant dans la main un bâton avec une pierre de lumière. Ce sont les symboles des arcanes mineurs, parce que le druide est celui qui officie le temps et le lieu. On entrevoit derrière la tête d'un cerf, le cerf roi, le symbole des saisons et sacrifié, pour cette raison, à la nature.

II – La Papesse: Avec la lune qui se lève derrière elle, la papesse porte sur une veste blanche un manteau bleu avec les runes qui s'enchevêtrent et la croix de Brigit qui pend de son cou. Elle a devant trois grues de couleur différente qui représentent les trois visages de la Déesse.

III – L'Impératrice: La Grande Mère est une fillette dont le buste nu est recouvert par ses cheveux qui descendent tressés comme des plantes grimpantes. La jupe, qu'elle tient ouverte avec les mains, nous renvoie les images de montagnes,

vallées, animaux et volatiles. Elle a les pieds dans l'eau et de limpides cascades derrière elle.

Elle est la Nature qu'elle nous parle et nous invite dans un monde de grâce et de simplicité.

IV – L'Empereur: Il est assis sur un trône creusé dans un arbre qui a encore des racines. Ce sont les racines qui le lient à la terre et à son peuple. Il représente la partie matérielle, tient dans ses mains une lance qui libère des flammes. Il est le *Sleá Bua*, la lance invincible, un des quatre objets mythiques hérités des Túatha avec laquelle il pourra défendre son peuple.

V – Le Pape: Un druide avec une faucille d'or coupe le gui sacré d'un chêne qu'un adepte reçoit sur un linge blanc. Le gui naît lorsque les dieux visitent la plante et nous transmet un signe de bienveillance.

VI – Les Amants: Cù Chulain est un des héros les plus importants pour les Celtes. Il est représenté ici entre deux femmes: sa femme Emer et l'amant, appartenant aux Shi, Fand. Emer a dans ses vêtements un poignard, mais Fand a déjà décidé de renoncer à son aimé et rentre dans son monde à travers un arbre. C'est le choix entre l'amour conjugal et celui aventureux.

VII – Le Chariot: Cù Chulain est le guerrier par excellence, celui qui se lance avec son chariot dans les batailles plus terribles. Il doit tenir solidement les rênes, sinon ses chevaux dévieront dans leur course en le portant à la défaite.

VIII – La Force: La déesse Artio tient un ours avec une simple chaîne et une pomme dans

l'autre main. Parce que la force n'est pas seulement physique, mais mentale et elle sait créer de l'empathie pour communiquer.

IX – L'Ermite: Un elfe ramasse des lucioles pour sa lanterne. Au sol, les signes du triskell, l'énergie de la terre. L'elfe est un sage qui sait que dans la Nature, même dans les petites créatures, se cache la sagesse du monde.

X – La Roue: Le destin joue d'étranges blagues. Gwion a goûté le liquide du chaudron et a acquis des pouvoirs magiques. Irritée, la déesse Ceridwen le poursuit en se transformant en divers animaux comme le fait Gwion qui, à la fin, se transformera en grain de blé et la déesse en poule l'attrapera en restant enceinte, de cette course poursuite et de magies naîtra Taliesin.

XI – La Justice: D'un arbre sort la figure d'une femme voilée avec une épée et une balance. C'est la Justice qui était toujours gérée sous un arbre, parce que rien n'est plus juste que la loi de la Nature.

XII – Le Pendu: Derg Corra (l'homme vert) est suspendu, tête en bas, aux branches d'un arbre. Sa tête est formée par des feuilles et il tient dans ses mains un gland symbole de fertilité et de sagesse. Le gland était la nourriture des druides pour leurs prophéties.

XIII – La Mort: La mort arrive silencieuse par le ciel. C'est la belle Morrigan sur les ailes d'un corbeau qui surveille une bataille. Nous deviendrons tous égaux devant la mort pour renaître ensuite aux premiers rayons de soleil.

XIV – La Tempérance: Dans une main, la déesse Brigit fait couler l'eau d'une source et, dans le creux de l'autre main, une petite flamme. L'eau et le feu, les deux éléments fondamentaux unis entre eux par l'athanor du corps. Équilibre et harmonie.

XV – Le Diable: Le dieu Ogmios tient un homme et une femme attachés par des chaînes précieuses et le fait avec la parole (la langue), indice de tentation. Parce qu'il est plus facile de tenter en chuchotant des mots persuasifs à l'oreille qu'avec la force.

XVI – La Tour: Un arc de pierre avec des niches qui contiennent des crânes est frappé par la foudre et tombe. La tour est la solitude, qui s'isole du monde, signe d'aridité mentale.

XVII – L'Étoile: Une fillette nue, près d'un cours d'eau, souffle huit étoiles sur le creux de sa main. La nudité représente la vérité et la nature. Les huit étoiles sont le signe de l'infini, parce que notre regard doit toujours être tourné vers le haut, vers d'autres futurs.

XVIII – La Lune: Dans le ciel de la nuit, la déesse Arianhord brille et éclaire la terre avec le disque de la lune. La Lune représente les rêves qui s'évanouissent à l'aube, mais c'est aussi le principe féminin.

XIX – Le Soleil: Le soleil triomphe au matin entre les bois de la corne d'un cerf blanc, le dieu Cernunnos. Il représente la renaissance comme les bois d'une corne qui tombent et repoussent. Au cerf était dédié le Chant de la Vie comme le soleil qui réchauffe et éclaire les sentiers du Monde.

XX – Le Jugement: Le dieu Manannan (dieu de la mer et d'ailleurs) chevauche dans le ciel son Dauphin, dessous les défunts de l'Île des Bienheureux lèvent les bras vers lui pour le remercier. C'est un moment d'innocence, lorsque nous nous retrouverons en paix avec nous-mêmes et avec le monde.

XXI – Le Monde: Le Monde est au beau milieu des animaux qui représentent le monde celtique. Un proverbe barde dit «*Trois fois cerf, un aigle; trois fois un aigle, un chêne.*»

La Nature même est le Monde au beau milieu du cercle parfait d'un dragon/serpent, l'Urobore, qui représente le temps: le début et la fin.

COUPES

*Elles sont le flux de la vie qui coule dans le corps
et dans la Nature. Sacralité.*

As: Le chaudron de Dagda, qui régénère et donne la vie.

Deux: La déesse Maeve consacre le jeune roi. Le rite se produit à travers les fluides de l'hydromel et du *Hieros gamos*, les noces sacrées.

Trois: Dans la Fête de Beltane, des rubans s'enchevêtrent autour des arbres dans des rites propitiatoires. Fertilité, joie.

Quatre: Parfois le manque de motivations ne nous fait pas profiter pleinement de ce que la Nature nous offre.

Cinq: Nous nous séparons de notre monde. Nous avons tourné la page, mais un appel de notre âme nous fait nous retourner encore en arrière.

Six: L'enfance est synonyme d'innocence, de joie et de simplicité.

Sept: Un dragon monte la garde devant un trésor. Nous le désirons, mais nous ne réussissons pas à le prendre.

Huit: Nous avons réalisé nos rêves, mais quelque chose nous pousse à chercher des nouvelles motivations.

Neuf: Nous avons bu à la source de vie et sommes devenus nous-mêmes Vie et esprit.

Dix: Solstice d'été Alban Hernin. Nous faisons partie de la Nature et de son cycle.

Valet: Fionn a pris le saumon de la connaissance. À travers lui, il connaîtra le langage des animaux. La Nature nous parle.

Cavalier: Kelpie est un cheval d'eau cristalline et, comme l'eau, il court impétueux. Le fluide sacré nous enveloppe et nous protège du mal aux aguets.

Reine: Chiodna est la femme du dieu de la Mer. L'eau est son élément comme les oiseaux qui lui sont dédiés.

Roi: Le roi est assis dans le creux d'un arbre et remplit sa coupe de miel du rayon qui goutte. *Les abeilles indiquent la perfection «céir-bheache», qui veut dire cire d'abeilles et perfection.*

DENIERS

*Il est l'élément qui se lie à la terre,
à la transmutation des métaux.*

As: Le soleil pénètre avec son rayon à travers le cercle de pierre en éclairant le triskell central. Un début de bon augure.

Deux: La sagesse des femmes dans le rite de la filature. Le fil est celui de la vie et de l'infini.

Trois: La puissance de la magie druidique fait tomber du ciel le cercle de pierres de Stonehenge, comme le narre la légende.

Quatre: La carte de l'avare. Notre cœur est tellement aride que nous sommes hermétiques à la beauté.

Cinq: La misère peut également être un état mental que nous pouvons surmonter en profitant des petites joies que la nature nous offre.

Six: L'homme juste connaît la valeur de l'argent durement gagné et donne au pauvre avec parcimonie.

Sept: L'innocence d'un enfant rend naturelle la magie des gobelins.

Huit: Un lutin (leprechaun) répare des chaussures sous un arbre. Autour, le bois et ses habitants. Une vie tranquille.

Neuf: Brigit est la Nature, la Terre et l'essence même de la Vie. Harmonie seulement si nous savons nous perdre dedans.

Dix: Gobniu, le dieu-forgeron, forge un triskel. Le travail dans la communauté crée de l'harmonie.

Valet: Un elfe sur le seuil d'un tumulus lance en l'air un triskel, symbole d'équilibre parmi les énergies de la nature.

Cavalier: Un elfe chevauche dans le ciel un dragon qui épand des boutons de roses parmi les nuages. Harmonie des éléments.

Reine: La reine a les couleurs de la terre. Un serpent, sagesse, sort de son épaule. Il a un triskell dans les mains où convergent les lignes d'énergies qui se propagent sur la surface de la terre.

Roi: Le roi Conchobor, père putatif de Cu Chulain, est assis sur un trône. Au-dessus, une baguette d'argent tient trois pommes d'or suspendues, symbole d'équilibre et de sagesse.

BÂTONS

*Les bâtons sont l'élément propre à la Nature
et au Feu.*

As: Signes oghamiques sur un bâton druidique. C'est le début qui lie magie et nature.

Deux: Rites de fertilité pour la Fête d'Imbolc. Des marionnettes en paille se multiplient avec les feux.

Trois: Une biche argentée apparaît comme dans un rêve à Fion. C'est l'objectif auquel tendre.

Quatre: Des cabanes recouvertes de fleurs pour la fête de Lughnasad. On fête l'amour et la Nature.

Cinq: L'ennemi est déloyal, l'haleine du dragon désoriente et crée des illusions.

Six: Les Thuatha sortent des frontières de leur monde en suivant leur condottière. Ordre et tradition.

Sept: Une lutte inégale si le combat est contre des êtres invisibles. Adversité.

Huit: La course de Macha dépasse les chevaux. Vitesse d'action.

Neuf: Inutile de se cacher, l'ennemi vous trouvera.

Dix: Nous sommes ignares du danger qui incombe et tâtonnons comme des aveugles.

Valet: Le feu se canalise et devient un tout avec l'énergie de l'homme.

Cavalier: Les projections de notre inconscient seront filtrées à travers la pureté de la licorne.

Reine: Sur un trône de chêne, la reine. Elle a un trèfle dans les mains, symbole du triskell et autour les images des runes.

Roi: La figure du roi est intégrée dans le Crann Bethadh, l'arbre celtique de la vie. Parce que le roi est la terre, les runes et l'haleine de la vie.

ÉPÉES

Il y a de la magie dans l'air et dans les cartes de cette enseigne.

As: Même si la Nature est inaccessible, un rayon de soleil éclaire Excalibur et votre vie.

Deux: La douleur pour une perte subie se cristallise dans le paysage marin éclairé par la lune. Bright a perdu son fils et la moitié de son visage est creusée par ses larmes.

Trois: De *«La mort d'Airt et de sa femme Eibhlim»* *«Ton sang coulait encore du cœur. Je ne voulus pas le sécher et le bus»*. La mort d'une personne aimée, le monde autour de nous s'arrête.

Quatre: La nature suit son cours. Le soleil, la source de vie, il transforme en pierre un Troll retardataire.

Cinq: Un guerrier poursuit son adversaire, mais la magie d'une fée le fait disparaître.

Six: Le dernier voyage d'Artur est à destination de l'île d'Avalon, d'où il reviendra seul s'il est appelé.

Sept: L'haleine du dragon cache le campement des ennemis. C'est un état d'esprit.

Huit: Blodeuwedd, la femme faite de fleurs, s'érige en hibou. L'éternelle lutte entre le roi du Houx et celui du Chêne pour la reine de Mai.

Neuf: Nos cauchemars nous poursuivent même au beau milieu de la paix de la Nature.

Dix: Cu Chulain s'est attaché à un rocher pour combattre jusqu'au bout. Sous l'aspect d'un corbeau, la déesse Morrigan se pose sur ses épaules, est sa vengeance.

Valet: Un page a un faucon sur le bras. L'épée et l'oiseau symbolisent l'air, la liberté.

Cavalier: Tarvos Trigaranus, le taureau symbole de force qui se concentre grandi dans la troisième corne. Il représente la fureur guerrière et est symbole de majesté avec ses grues.

Reine: La harpe celtique résonne dans le trône de cristal de la reine en faisant éclore des fleurs dans la neige.

Roi: Nuada, le roi des Thuatha, a un bras en argent et tient dans l'autre main l'épée scintillante ou Cliam Solais. La majesté est la défense du peuple et impartialité.

COMME LIRE LES CARTES

Il y a de nombreuses façons de lire les cartes. Nous en suggérons une, à l'intention du lecteur inexpérimenté souhaitant commencer à utiliser ce jeu. Après avoir mélangé les cartes, il faut en tirer trois, en les disposant les unes après les autres.

1. La première carte représente le passé.
2. La deuxième carte représente le présent.
3. La troisième carte représente le futur.

La première carte nous aide souvent à comprendre quel est le problème auquel nous sommes confrontés.

La deuxième carte nous aide, par contre, à comprendre les choix et les opportunités que nous avons devant nous.

La troisième carte, enfin, nous aide à comprendre la direction vers laquelle nous nous dirigeons. Si cette direction ne nous plaît pas, nous pouvons changer les choses en modifiant la manière avec laquelle nous nous comportons et en faisant des choix différents.

Ne vous évertuez pas à sonder en un instant et dans les moindres détails l'interprétation des cartes. Réfléchissez dessus, sur l'image, sur leur signification, laissez-les vous porter conseil de manière spontanée et naturelle.

UNIVERSAL CELTIC

∞ TAROT ∞

OS TARÔS UNIVERSAIS CÉLTICOS

Uma terra não contaminada, uma ilha onde a natureza é uma lenda, mãe, tempo, universo.

Seus habitantes pertencem a diferentes raças: os humanos, os shi, o pequeno povo, a vegetação falante com os seus Ent e os homens verdes. Tudo imerso na atmosfera que torna toda magia não apenas possível, mas natural. Todo mundo tem sobre si os sinais dessa magia: os sinais ogâmicos, os triskells, os awens porque a força se irradia com eles.

O caldeirão de Dagda com o qual toda fome é satisfeita será o ás de copas, enquanto o oito de espadas é Blodeuwedd a mulher feita de flores criada por dois magos para contornar uma proibição (um geis jogado por uma deusa) e a roda poderá ser somente as transformações da deusa Cerridwen enquanto ela persegue Gwion, porque todos somos matérias que se transformam. São as cartas deste baralho que provêm das lendas contadas por Mabinogion e outros livros, mas também são histórias em que podemos nos reconhecer. É uma sabedoria antiga que podemos redescobrir em nosso inconsciente, se confiarmos nessas cartas e olharmos para elas com o olho interior.

Para entender este baralho, você precisa se conectar com a Natureza, deixar as aparências en-

ganadoras e procurar a simplicidade. As imagens fluirão colocando estas cartas sobre a mesa e faremos parte dela: marcas desenhadas na casca da árvore que sustenta o mundo.

ARCANOS MAIORES

0 – O Louco: Um duende caminha sobre o arco-íris carregando um cogumelo no ombro. Representa a descontração, a alegria de viver que nos faz andar sempre à beira do risco de cair, mas isso nos dará aquela loucura que dará sabor à vida cotidiana.

I – O Mágico: Um druida, vestido de branco, celebra um ritual em frente a uma rocha onde estão colocados um cálice, um triskell e uma foice, segurando um bastão com uma pedra de luz. Eles são os símbolos dos arcanos menores, porque o druida é aquele que oficia o tempo e o lugar. Atrás, vê-se a cabeça de um cervo, o rei dos cervos, símbolo das estações e, portanto, sacrificado à natureza.

II – A Alta Sacerdotisa: Com a lua que se ergue atrás dela, a sacerdotisa veste uma capa azul com as runas que se cruzam nela e a cruz de Brigit pendurada no pescoço sobre o vestido branco. Na frente dela há três guas de cores diferentes que representam as três faces da Deusa.

III – A Imperatriz: A Grande Mãe é uma jovem garota com o busto nu coberto pelos cabelos que descem entrelaçados como trepadeiras. A saia, que mantém aberta com as mãos, nos envia as imagens de montanhas, vales, animais e pássa-

ros. Seus pés estão dentro da água e atrás dela, cachoeiras límpidas.

É a Natureza que nos fala e nos convida a um mundo de graça e simplicidade.

IV – O Imperador: Ele está sentado em um trono esculpido em uma árvore que ainda tem raízes. São as raízes que o ligam à terra e ao seu povo. Representa a parte material, tem uma lança na mão que libera chamas. É o *Sleá Bua*, a lança invencível, um dos quatro objetos míticos herdados dos Túathas com os quais ele pode defender seu povo.

V – O Papa: Um druida com uma foice de ouro está despregando de um carvalho o visco sagrado que um adepto recebe em um pano branco. O visco nasce quando os deuses visitam a planta, comunica-nos, portanto, um sinal de benevolência.

VI – Os Amantes: Um dos heróis mais importantes para os Celtas é Cù Chulain. Aqui ele é retratado entre duas mulheres: sua esposa Emer e sua amante, pertencente ao Shi, Fand. Emer tem uma adaga em suas vestes, mas Fand já decidiu desistir de sua amada e retorna ao seu mundo através de uma árvore. É a escolha entre o amor conjugal e o aventureiro.

VII – O Carro: Cù Chulain é o guerreiro por excelência aquele que se lança com o seu carro nas batalhas mais terríveis. Ele deve segurar as rédeas bem firmemente, caso contrário, seus cavalos se desviarão na corrida levando-o à derrota.

VIII – A Força: A deusa Artio segura um urso com uma corrente simples e tem uma maçã na

outra mão. Porque a força não é apenas física, mas mental e sabe como criar empatia para se comunicar.

IX – O Eremita: Um elfo está colhendo vagalumes para sua lanterna. No solo os sinais do triskell, a energia da terra. O elfo é um sábio e sabe que na Natureza, mesmo em pequenas criaturas, a sabedoria do mundo está oculta.

X – A Roda: O destino nos prega peças bem estranhas. Gwion provou o líquido do caldeirão e adquiriu poderes mágicos. A irada deusa Ceridwen persegue-o, transformando-se em vários animais, assim como Gwion, que ao final se transformará em um grão de trigo e a deusa transformada em uma galinha vai bicá-lo ficando grávida, desta roda de perseguições e magias nascerá Taliesin.

XI – A Justiça: De uma árvore sai a figura de uma mulher velada com uma espada e uma balança. É a Justiça que sempre foi administrada debaixo de uma árvore, porque nada é mais justo que a lei da Natureza.

XII – O Pendurado: Derg Corra (o homem verde) está pendurado nos galhos de uma árvore. Sua cabeça é formada por folhas e entre suas mãos uma bolota símbolo de fertilidade e sabedoria. A bolota era a comida dos druidas para profetizar.

XIII – A Morte: A morte vem silenciosa do céu. É a bela Morrigan nas asas de um corvo que assiste a uma batalha. Todos nós nos tornaremos iguais na morte e para depois renascermos no primeiro raio de sol.

XIV – A Temperança: A deusa Brigit tem uma mão na qual a água flui de uma fonte e na cavidade da outra mão uma chama. Água e fogo são os dois elementos fundamentais unidos pelo athanor do corpo. Equilíbrio e harmonia.

XV – O Diabo: O deus Ogmios mantém um homem e uma mulher presos com correntes preciosas e o faz com a palavra (a língua), um índice de tentação. Porque é mais fácil tentar sussurrar palavras persuasivas no ouvido do que pela força.

XVI – A Torre: Um arco de pedra com nichos que contêm crânios é atingido por um raio e precipita. A torre é a solidão, que é alienada pelo mundo, um sinal de aridez mental.

XVII – A Estrela: Uma garota nua, perto de um riacho, sopra oito estrelas na cavidade de sua mão. A nudez representa a verdade e a natureza. As oito estrelas são o sinal do infinito, porque o nosso olhar deve estar sempre voltado para cima, para outros futuros.

XVIII – A Lua: No céu noturno brilha a deusa Arianhord que ilumina a terra com o disco da lua. A Lua são os sonhos que fogem ao amanhecer, mas é também o princípio feminino.

XIX – O Sol: O sol triunfa de manhã entre o corno dos chifres de um cervo branco, o deus Cernunnos. Representa o renascimento como o corno de chifres que cai e cresce novamente. O Cântico da Vida foi dedicado aos cervos como o sol que aquece e ilumina os caminhos do Mundo.

XX – O Julgamento: O deus Manannan (deus do mar e de outros lugares) cavalga para o alto

no céu o seu Delfim, debaixo, os defuntos da Ilha dos Abençoados erguem os braços em sua direção para lhe agradecer. É o momento da inocência, quando nós nos encontraremos em paz e com o mundo.

XXI – O Mundo: O mundo está contido entre os animais que representam o mundo celta.

Um ditado que Bardico diz “*Três vezes veado, uma águia; três vezes uma águia, um carvalho*”.

A própria Natureza é o Mundo contido pelo círculo perfeito de um dragão/cobra, o Uroborus, que representa o tempo: o começo e o fim.

COPAS

Elas são o fluxo da vida que flui no corpo e na natureza. Sacralidade.

Ás: O caldeirão de Dagda, que regenera e dá vida.

Dois: A deusa Maeve consagra o jovem rei. O ritual ocorre através dos fluidos do hidromel e do *Hieros Gamos*, o casamento sagrado.

Três: Na Festa de Beltane, fitas são entrelaçadas ao redor das árvores em ritos propiciatórios. Fertilidade, alegria.

Quatro: Às vezes a falta de estímulos não nos faz desfrutar plenamente do que a natureza nos dá.

Cinco: Estamos nos separando do nosso mundo. Nós viramos a página, mas um chamado da nossa alma nos faz voltar novamente.

Seis: Infância significa inocência, alegria e simplicidade.

Sete: Um dragão está guardando um tesouro. Nós o queremos, mas não conseguiremos pegá-lo.

Oito: Nós realizamos os nossos sonhos, mas algo nos leva a buscar novos estímulos.

Nove: Nós bebemos na fonte da vida e nós nos tornamos Vida e Espírito.

Dez: Solstício de verão - Alban HERNIN. Nós somos parte da natureza e do seu ciclo.

Valete: Fionn pegou o salmão do conhecimento. Por meio dele, ele conhecerá a linguagem dos animais. A natureza nos fala.

Cavalo: Kelpie é um cavalo de águas cristalinas e como a água corre impetuoso. O fluido sacral nos envolve e nos protege do mal à espreita.

Rainha: Chiodna é a esposa do deus do Mar. A água é seu elemento como os pássaros dedicados à ela.

Rei: O rei está sentado no vão de uma árvore e enche seu copo com mel do favo que está pingando. *As abelhas indicam a perfeição do "céir-bheache", o que significa seja cera de abelhas seja perfeição.*

OUROS

*É o elemento que se liga à terra,
à transmutação dos metais.*

Ás: O sol penetra com seu raio através do círculo de pedras iluminando o triskell central. Um começo de boa sorte.

Dois: A sabedoria das mulheres no ritual da fiação. O fio é o da vida e do infinito.

Três: O poder da magia druídica faz com que chegue do céu o círculo de pedras de Stonehenge, como diz a lenda.

Quatro: A carta do avarento. Nosso coração é tão seco que estamos fechados à beleza.

Cinco: A miséria também pode ser um estado mental que podemos superar desfrutando das pequenas alegrias que a natureza nos oferece.

Seis: O homem certo sabe o valor do dinheiro que ganhou suando e dá aos pobres com parcimônia.

Sete: A inocência de uma criança torna a magia dos goblins natural.

Oito: Um duende (leprechaun) está consertando sapatos debaixo de uma árvore. Ao redor a floresta e os seus habitantes. Uma vida tranquila.

Nove: Brigit é a Natureza, a Terra e a própria essência da Vida. Harmonia somente se soubermos nos perder nela.

Dez: Gobniu, o ferreiro fadado, está forjando um triskell. O trabalho comunitário cria harmonia.

Valete: Um elfo sai da abertura de um túmulo fazendo crescer no ar um triskell, símbolo de equilíbrio entre as energias da natureza.

Cavalo: Um elfo cavalga um dragão no céu que espalha botões de rosa entre as nuvens. Harmonia dos elementos.

Rainha: A rainha tem as cores da terra. Uma cobra, sabedoria, se projeta do seu ombro. Ele tem um triskell em sua mão, onde ele canaliza as linhas de energia que escorrem através da superfície da terra.

Rei: O rei Conchobor, o pai putativo de Cù Chulain, está sentado no trono. Acima dele, uma varinha prateada contém três maçãs de ouro suspensas, símbolo de equilíbrio e de sabedoria.

PAUS

Paus é o elemento da Natureza e do Fogo.

As: Sinais Ogâmicos sobre um bastão druídico. É o começo que liga magia e natureza.

Dois: Rituais de fertilidade para a Festa de Imbolc. Bonecos de palha se multiplicam com os fogos.

Três: uma cerva de prata parece um sonho para Fion. É o objetivo a visar.

Quatro: Cabanas cobertas de flores para a festa de Lughnasad. Comemora-se o Amor e a Natureza.

Cinco: O inimigo é indigno de confiança, o hábito do dragão desorienta e cria ilusões.

Seis: Os Thuathas saem da fronteira de seu mundo seguindo seu líder. Ordem e tradição.

Sete: Uma luta desigual se você está combatendo contra seres invisíveis. Adversidade.

Oito: A corrida de Macha supera os cavalos. Velocidade de ação.

Nove: Inútil se esconder, o inimigo vai encontrar você.

Dez: Não temos consciência do perigo que se aproxima e andamos às apalpadelas como cegos.

Valete: O fogo se canaliza e vira um todo com a energia do homem.

Cavalo: As projeções de nosso inconsciente serão filtradas pela pureza do unicórnio.

Rainha: A rainha está em um trono de carvalho. Ele está segurando um trevo, símbolo do triskell e em torno dele as imagens das runas.

Rei: A figura do rei está integrada na Crann Bethadh, a árvore céltica da vida. Porque o rei é a terra, as runas e o sopro da vida.

ESPADAS

Há magia no ar e nas cartas deste naipe.

Ás: Mesmo que a Natureza seja inacessível, um raio de sol ilumina Excalibur e a sua vida.

Dois: A dor de uma perda é cristalizada na paisagem marítima iluminada pela lua. Bright perdeu seu filho e metade de seu rosto está arruinado pelas lágrimas.

Três: De *“A morte de Airt e sua esposa Eibhlim”* «*Seu sangue ainda estava fluindo do coração. Eu não o queria secar e o bebi.*» “A morte de um ente querido, o mundo ao nosso redor se fecha.

Quatro: A natureza segue seu curso. O sol, a fonte da vida, transforma um retardatário Troll em pedra.

Cinco: Um guerreiro está perseguindo seu oponente, mas uma fada, com sua magia, está fazendo com que ele desapareça.

Seis: A última viagem de Arthur é para a ilha de Avalon, de onde ele só retornará se for chamado.

Sete: O sopro do dragão esconde o acampamento dos inimigos. É um estado de espírito.

Oito: Blodeuwedd, a mulher feita de flores, se ergue já como coruja. A eterna luta entre o rei do Azevinho e o do Carvalho pela rainha de Maio.

Nove: Nossos pesadelos nos assombram mesmo no meio da paz da Natureza.

Dez: Cù Chulain amarrou-se a uma rocha para lutar ao extremo. A deusa Morrigan na forma de um corvo pousa em seus ombros, é a sua vingança.

Valete: Um pajem tem um falcão no braço. A espada e o pássaro simbolizam o ar, a liberdade.

Cavaleiro: Tarvos Trigaranus, o touro símbolo de força que se concentra com um no terceiro chifre a mais. Representa a fúria do guerreiro e é um símbolo da realeza com seus guindastes.

Rainha: A harpa céltica ressoa no trono de cristal da rainha, fazendo as flores desabrocharem na neve.

Rei: O rei dos Thuathas, Nuada, tem um braço de prata e segura a espada brilhante ou Cliam Solais com a outra mão. A realeza é a defesa do povo e imparcialidade.

COMO LER AS CARTAS

Existem muitas maneiras diferentes de ler as cartas. Sugerimos uma, adaptada para o leitor inexperiente para começar a usar este baralho. Depois de embaralhar as cartas, três são retiradas, organizando-as em fila.

1. A primeira carta representa o passado.
2. A segunda carta representa o presente.
3. A terceira carta representa o futuro.

A primeira carta geralmente nos ajuda a entender qual é o problema que estamos enfrentando.

A segunda carta, ao contrário, nos ajuda a entender quais são as escolhas e as oportunidades que temos diante de nós.

Finalmente, a terceira carta nos ajuda a entender a direção em que estamos indo. Se não gostarmos dessa direção, poderemos mudar as coisas mudando a maneira como estamos nos comportando e fazendo escolhas diferentes.

Não tente esgotar a interpretação das cartas em um instante. Reflita sobre elas, sobre a imagem, sobre o significado delas, permita que elas lhe tragam conselhos de maneira espontânea e natural.