

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

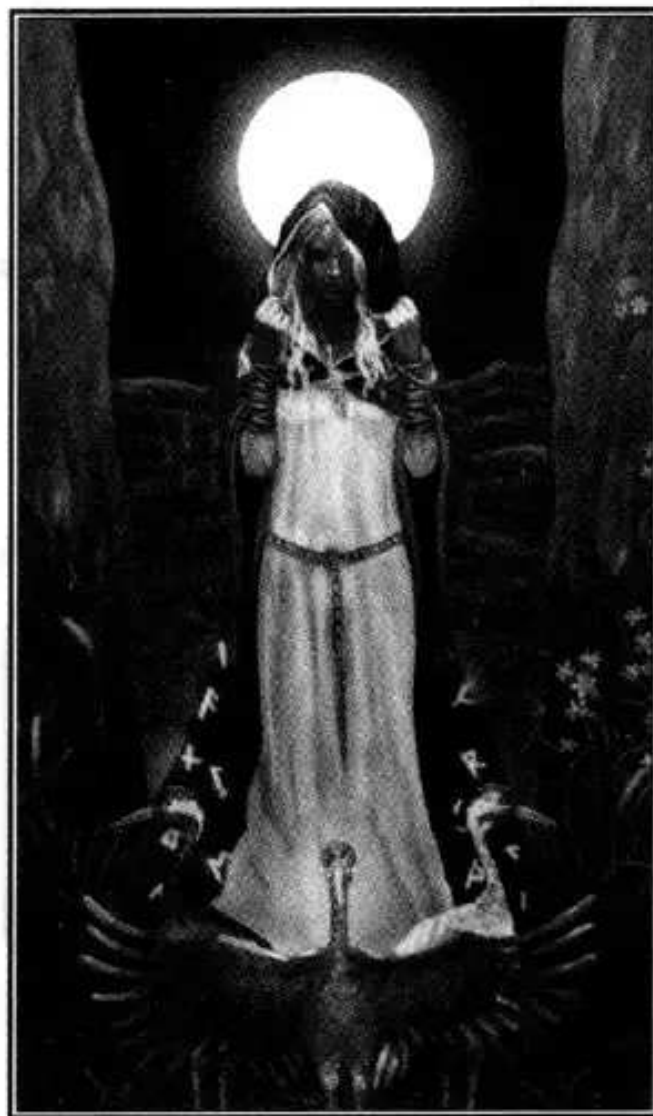
Tel: +39 011 283793

E-mail: info@loscarabeo.com

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

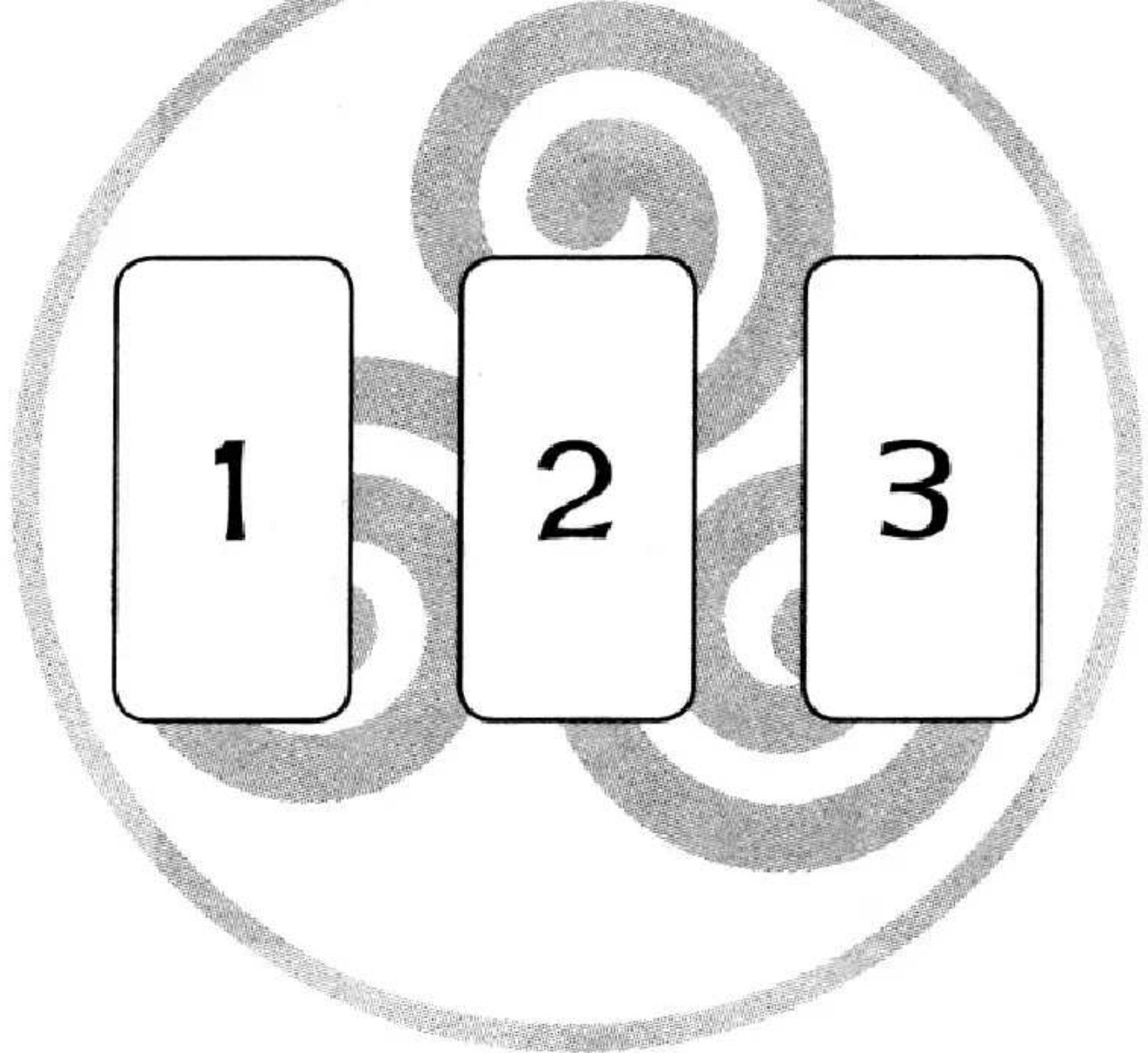
Follow Lo Scarabeo Tarot on Facebook and Instagram

UNIVERSAL CELTIC TAROT



INDEX

English	3
Italiano	16
Español	28
Français	40
Português	52



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.

Dagdas 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

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

6

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. Bal-

ance 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

Eyes must always be facing ahead, towards other futures.

7

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 knowl-

edge. Through it, he will know the language of animals. Nature speaks to us.

9

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

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

10

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

King. King Conchobar, surrogate father of Cu 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.

11

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.

12

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.

SEA. 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.

13

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

you in a spontaneous and natural way.

15

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

in 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

16

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.

17

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

vato 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 devieranno, 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

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 sim-

formata da foglie e ha 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 la lingua (la lingua) indice di tentazio

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, l’intrasciame, i pastri

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.

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 Chulainn, 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. Fan-

tocci 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.

25

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

Nove: I mostri 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.

26

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.

27

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

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

28

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 gen-

te. 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 llevar un puñal escondido en su vestido, aunque Fand ya ha decidido renunciar a su amado y regresa a su mundo a través de un portal. El muérdago entre el amor conyugal y el amor...

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

30

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 hogar. En el mundo siempre del triángulo de

para su tarot. 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

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