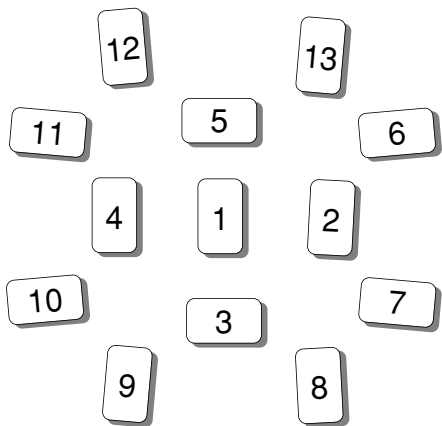


**CELTIC TAROT
I TAROCCHI CELTICI
EL TAROT CELTA
LES TAROTS CELTIQUES
KELTISCHES TAROT**



INDEX

English	3
Italiano	15
Español	27
Français	39
Deutsch	51



Celtic Tarot

The threshold between the worlds

The dividing line between history and belief, like that which exists between fact and superstition, is not a boundary to which man can give an objective definition. The legends of the Celtic people belong to an ancient ethnic group who spoke a different language and maybe even inhabited a different world. However their legends continue to live and be transmitted in new forms. There is no evidence that the Tarots were known to the Celts but this ancient people used their legends to interpret the world around them. Just as the Tarots are used today.

A Brief Introduction to the Tarots

The Tarots can be considered to be the most widespread form of divination in the Western world. The first historical evidence of their existence can be traced back to Renaissance Italy although the esoteric tradition claims they originated in ancient Egypt. Over the centuries the Tarots have been employed simply for card games still played in many parts of the world, as a method of divination, as a tool for magical initiation and have inspired works of art which have engaged the greatest artists the world over. The meeting of Celtic culture and the Tarots took place at the beginning of the last century during the Celtic Renaissance which was a cultural movement which involved Anglo-Saxon countries and

has had a great influence on esoteric disciplines. In this short booklet we will deal with the Tarots as a tool for divination but also those who are merely interested in the Tarots from an artistic point of view will benefit from knowing the meaning and history of each Arcanum.

Divination

Divination is an extremely personal activity the roots of which are inseparable from the Cartomancer's intuition (he or she who reads the cards) and from that of the Querient (he or she to whom the cards are read). Because of this each person will read the cards in a different manner and the reading will differ according to whom they are being read to. This is the correct way. All that follows regarding the Celtic Tarots should be considered as a suggestion, a beginning and an interpretative key for the use of this particular deck. The Cartomancer will then gradually find his or her own way with the gathering of experience and sensibility.

A Tarot deck can be divided into two parts: the 22 Major Arcana and the 56 Minor Arcana. The Major Arcana represent the fundamental points of the cartomantic spread while the Minor Arcana may be seen as attributes. Traditional interpretation attributes an almost opposing meaning to upside-down cards. However for this particular deck it could be advisable to interpret the cards in a different way. The up card represents creative energy, that which is taking place in the present time,

of action, while the upside-down card must be interpreted as receptive, potential and perceptive energy.

Furthermore traditional decks are often extremely symbolic and synthetic. This deck, especially the Major Arcana, should be interpreted descriptively, in a more wide reaching manner, possibly trying to intuit and imagine how the image continues beyond the physical outline of the card. On the contrary the Minor Arcana are more symbolic and thus open to more immediate interpretation.

Each Arcanum represents a different Celtic legend, an illustration of an aspect of the universe, of the history or character of mankind. Even if each Arcanum can be summarised with a brief explanation, this does not mean that that is all there is to it. Through the understanding of the legend to which it refers, through the image and the graphic symbolism and intuition which are catalysed by this knowledge or these perceptions, each Cartomancer will be able to understand what each single Arcanum signifies for him or her.

Divinatory Spreads:

The Celtic Flower

This spread is useful especially when trying to identify the various influences which affect the Querent or a particular situation (*page 2*).

1. The direction of the Centre. The balance of all forces. **The resultant.**

2. The direction the East. The influence on the beginning . The idea and the impulse. **The connection with oneself.**
3. The direction of the South. The influence on what is and what is to come. Conservation. **The connection to the past.**
4. The direction of the West. The influence on development. Accomplishment. **The connection with the present.**
5. The direction of the North. The influence of closure. The consequence. The connection with the future.
6. Positive influence on the East.
7. Negative influence on the East.
8. Positive influence on the South.
9. Negative influence on the South.
10. Positive influence on the West.
11. Negative influence on the West.
12. Positive influence on the North.
13. Negative influence on the North.

The meanings of the Arcana

The Major Arcana

The Arcana between 0 and IX refer to the legends of Celtic mythology and the conflict which took place between the Fomori and the Tùatha Dé Danann for supremacy over the world. This was the era of myths. The Arcana between X and XIV are linked to the epic cycle of the Ulaíd which was the epoch of heroes. The Arcana between XV and XXI concern the legends of the Fianna, which was the era of history.

0 - Fintan Mac Bòchra: Fintan on the Hill of the Wave. Having been left as the only man of his people among many women, he ran away and hid in a cave. Thanks to this he survived the flood and became immortal. By turning into an eagle, a salmon or a falcon he witnessed everything which took place on the Emerald Isle. Detachment from matter, travel, madness, transformation.

I - Lug Samildanach: The arrival of Lug in Temair. When Lug reached the fortress of Temair, where the Tùatha champions gathered, he claimed to be in possession of all the arts of their people and was put to the test by Ogma. Ability, diplomacy, skill, perspicacity, self-confidence, will-power.

II - Brigh: The transformation of Brigh. She was the daughter of Dagda but married a Fomori, and when she was apprised of the death of her son she started to weep and despair. It was the first time that anyone was heard to weep. Despite the fact that her power was immense she did not want to take revenge on the Tùatha, but from that time onwards her face had one beautiful side and one hideous side. Secrets, mystery, on the threshold between two worlds, the co-existence of opposites, silence, study and tenacity.

III - Morrigan: The prophetic song of Morrigan. The goddess prophesied an era of peace: "peace which reaches the heavens, heaven on earth, the earth beneath the heavens...", and then began to wail and predicted that all evil would come to pass before the end of the world: "I will witness a world which I will not love, summers devoid of flow-

ers...". Prosperity, action, beneficial influence, the price of things, love for that which one is.

IV - Dagda: Dagda is put to the porridge test. Dagda asked the Fomori to put off the battle but they made fun of him by making him eat porridge made with twenty barrels of milk and just as much oats and fat. However when he ate it all up they did not dare to offend him and conceded the truce which the Tùatha wanted. Strength, stability, power, dignity, protection.

V - Dian Cecht: Dian Cecht with his sons at the Fountain of Slaine. When he discovered that his children prepared better medicine than his and that they had surpassed his teachings, Dian Cecht became furious. He slayed the eldest and confused the other's secrets so that he alone knew the secrets of medicine. Collaboration, counsel, teaching, learning, medicine, envy, hierarchy, formality.

VI - Elatha and Eri: The meeting of Elatha with Eri. Elatha did not want to tell Eri her name but she demanded a pledge of his love. He gave her a golden ring but it was not enough for her and so Elatha revealed his name and his long lineage. Attraction, love, beauty, choice, destiny, fidelity.

VII - Nuadu Airgetlam: Nuadu led the Tùatha into battle. Nuadu Silverhand, led his people into battle but was killed by Balor, Lug's grandfather who in turn was killed by his grandson. Attack, triumph, violence, advancement, evolution, initiative.

VIII - Ogma: Ogma cleans Tethra's sword. After having killed Tethra, Ogma unsheathed his sword

and cleaned away the blood and dust. It told him of the feats it had accomplished. Then Ogma, who was in possession of the secrets of scripture, obtained the power to preserve the spells in the swords. Equity, rectitude, honesty, executive power, law, what is written, greater power.

IX - Goibniu: The forge of Goibniu, Crédne and Luchta. The Tuatha's swords were always sharp as were their lances. This was because the Tri Dees Dana, the gods of the three crafts were shut up day and night at the forge working. They were Goibniu was the blacksmith, Crédne the forger and Luchta the carpenter. Knowledge, research, sacrifice, isolation, meditation, creating from nothing.

X - Conchobor: King Conchobor with his warriors. The men of Ulaid paid the greatest homage to Conchobor due to his strength, justice and generosity. He never gave false judgement and was king from the age of seven. Destiny, success, ascent, good luck, happiness.

XI - Cu Chulainn: Setanta slaughters Culann's dog. Originally the child was called Setanta, but when he was six years old he killed Culann's dog and until another dog had not grown he had to watch over the herds, life and the honour of the blacksmith. He was known as Cu Chulainn, Culann's dog, and there was never a stronger warrior in the whole of the history of Ireland. Power, energy, action, courage, defeat of a powerful enemy.

XII - Conla: Cu Chulainn brought Conla's corpse to the Ulaid warriors. One day they espied a boy arriv-

ing in a bronze boat. He refused to tell them his name and never conceded peace to anyone. So Cu Chulainn challenged him but the boy was even stronger than him. Cu Chulainn was so furious that he pierced him with his javelin and only recognised his son Conla on seeing the golden ring he had given him, but it was too late. Sacrifice, expiation, punishment, penitence, duel, pain.

XIII - Orlam: Laeg held up Orlam's head to the King of the Connacht. The strongest warriors were invited to tackle Cu Chulainn and one after another he massacred them. Laeg, the hero's charioteer, displayed Orlam's head as a trophy. End, mortality, destruction, inevitability, transformation.

XIV - Emer: Emer weeps over the body of Cu Chulainn. Emer, the bride of Cu Chalann started to cry over of the hero's body until one of Cu Chalann's horses the Grey of Macha, consoled her. She was so moved that she started to sing out her sorrow. Healing, peace, pardon, equilibrium, compassion, generosity.

XV - Finn Mac Cumhal: The initiation of Demne. Finn Mac Cumahl was called Demne and to escape from his father's enemies he was brought up in the woods of Bodhmall by a Druid woman and by Liath Luachra. She taught him the secrets of Druid arts. Passion, sensuality, magnetism, charisma, occult power, deceit.

XVI - Aillen Mac Midhna: Aillen Mac Midhna sets fire to the Court of Temair. Descended from the line of the Tùatha Dé Danann, every year he burnt down the royal palace of the men of Ireland, put-

ting the warriors to sleep with the music of his harp and managing to escape undisturbed. However Finn avoided his spell and killed him thus becoming the leader of the Fianna. Arrogance, pride, poverty, exile, ruin, prison.

XVII - Miluchradh: Miluchradh, the goddess of Loch Doghra. Damsel of the Sidhe and Lady of the Lake of Suffering. Despite her beauty Finn rejected her and years later she cast a spell on him causing him to grow old. Faith, hope, reflection, plans, immortality, beauty, sadness.

XVIII - Sadbh: Sadbh is lured away from Almuin. With an illusion which re-evoked the appearance of Flinn and of his hounds, his spouse, Sadbh, was lured far away and was never glimpsed again by mortal eyes. Illusions, visions, dreams, gentleness, deception, night.

XIX - Osgar: Osgar proceeds towards the fortress of Temair. While travelling towards Temair, Osgar of the Fianna saw a Sidhe woman washing in a river the colour of blood. She prophesied both his glory and his death in battle but he merely laughed. However the prophesy came true. Success, direction, destiny, clarity, knowledge, prophesy.

XX - Niamh: Niamh, queen of the land of the young. She took Oisín, the son of Finn as her husband and took him to her country where time never passes. Renewal, news, announcement, awakening, rebuke.

XXI - Oisín: the last of the Fianna. Oisín, was overcome with nostalgia and returned to Ireland

where he suddenly became old, overwhelmed by the emotions of the past. But every memory of his long life remained vivid. Success, the end, completeness, conclusion, closure, reward.

The Minor Arcana:

Each of the four suits of the Minor Arcana are linked to an ethnic group or a people who lived in Ireland.

Wands are the Fomori people, whose domination was destroyed at the beginning of time. They are the air sign (note: the traditional meaning links Wands to fire and swords to air) and they represent human activity and the direction East.

Pentacles are the Tùatha Dé Danann, the ancient gods whose house became the underground when mortal men conquered their land. They are the earth sign and the direction South and they represent material actions.

Swords are the Ulaid people, the fire sign and the direction West. The Ulaid were a warrior people and represent the sphere of the mind and intelligence.

Chalices are the Fianna people, at the time when Ireland was a less brutal and more chivalrous land. Their decline marks the end of the Celtic world. They are the water sign and the direction North and they represent the spiritual and emotional sphere.

In these indications an attribute is merely hinted at for each Arcanum. However this should be suffi-

cient to capture the meaning of each card. The court cards, (Knave, Knight, Queen, King) are interpreted in a different way. The Knave and the Knight cavallo refer to individuals or precise roles while the Queen and the King loose this anthropomorphic characteristic and symbolise more abstract concepts. In fact the court cards should be interpreted as the bridge which connects the Major Arcana to the Minor Arcana. Nevertheless they often refer to physical people who have direct influence on the Querent or the situation under examination.

Some meanings are variations of the tradition ones. An expert Cartomancer can profit from a comparison of the differences between this deck and the Rider Waite.

Wands:

Ace: The origin; 2: Revenge; 3: Desire for the unknown; 4: Concord; 5: Training; 6: The rival; 7: Valour; 8: The moment before; 9: Domination; 10: The tribute; Knave: The warrior; Knight: The traveller; Queen: Whim; King: Power.

Pentacles:

Ace: Shape; 2: Playing and dance; 3: The law 4: Greed; 5: Despair; 6: Charity; 7: Satisfaction; 8: Art; 9: Abundance 10: The passing of time; Knave: The mage; Knight: The knight; Queen: Memory; Re: Law.

Swords:

Ace: Ambition; 2: The duel; 3: Guilt; 4: Isolation; 5: The frontier; 6: The challenge; 7: Order; 8: Imprisonment; 9: Madness; 10: Betrayal; Knave: The hero; Knight: The berserker; Queen: Judgement; Re: Willpower.

Chalices:

Ace: Care; 2: Peace; 3: Gratefulness; 4: The gift; 5: Sacrifice; 6: Amazement; 7: Vision; 8: The path; 9: Awakening; 10: Recognition; Knave: The poet; Knight: The seeker; Queen: Advice; King: The future.

I Tarocchi Celtici

Il confine tra i mondi

Il confine tra storia e credenza, come quello tra fatto e superstizione, non è un confine cui sia dato all'uomo darne una definizione oggettiva. Le leggende del popolo dei Celti appartengono a un'etnia antica che parlava una lingua differente e forse abitava in un mondo differente. Eppure le loro leggende continuano a essere tramandate sotto nuove forme. Che i Celti conoscessero i Tarocchi, la storia non ne ha lasciato traccia, tuttavia l'antico popolo utilizzava le proprie leggende per interpretare il mondo che li circondava. Così come oggi l'uomo moderno utilizza i Tarocchi.

Breve introduzione ai Tarocchi

I Tarocchi possono essere considerati la forma di divinazione più diffusa nel mondo occidentale. I primi riscontri storici della loro esistenza risalgono all'Italia Rinascimentale, mentre la tradizione esoterica li fa originare nell'antico Egitto. Nel corso dei secoli i Tarocchi sono stati un gioco di carte, tuttora diffuso in molte parti del mondo, un metodo di divinazione, uno strumento di iniziazione magica e opere d'arte nelle quali si sono cimentati i più grandi artisti di tutto il mondo. L'incontro tra la cultura celtica e i Tarocchi si colloca all'inizio del secolo scorso durante il Rinascimento Celtico, movimento culturale che investì i paesi anglosassoni e che influenzò tantissimo le discipline esoteriche.

In questo breve opuscolo tratteremo i Tarocchi come strumento di divinazione, ma anche chi cerca i Tarocchi puramente come oggetto d'arte troverà giovamento dal conoscere il significato e la storia di ciascun Arcano.

La divinazione

La divinazione è un'attività molto personale, che ha radice indissolubile nell'intuizione del Cartomante (colui che legge le carte) e in quella del Consultante (colui al quale vengono lette). In quest'ottica ognuno leggerà le carte in maniera diversa e in modi diversi di fronte a persone diverse. Questo è giusto. Tutto quanto segue sui Tarocchi dei Celti dovrà venire considerato un suggerimento, un inizio e una chiave interpretativa per l'utilizzo di questo particolare mazzo. Il Cartomante, poi, troverà la sua strada, attraverso l'esperienza e la sensibilità.

Un mazzo di Tarocchi può essere diviso in due parti: i 22 arcani maggiori e i 56 arcani minori. Gli arcani maggiori rappresentano dei punti nodali nella disposizione cartomantica, mentre gli arcani minori possono essere considerati come attributi. In una disposizione le carte possono apparire dritte o rovesciate. La tradizione attribuisce significati quasi opposti a una carta rovesciata. Tuttavia in questo particolare mazzo potrebbe essere opportuno interpretare in modo diverso le carte. La carta dritta rappresenterà un'energia creativa, in atto, di azione, mentre la carta rovesciata dovrà essere interpretata come

un'energia recettiva, in potenza, di percezione. Spesso inoltre i mazzi tradizionali sono altamente simbolici e sintetici. Questo mazzo, soprattutto negli Arcani maggiori, è da interpretarsi più descrittivamente, più ad ampio respiro, magari cercando di intuire e di figurarsi come l'immagine prosegua oltre i contorni fisici della carta. Gli Arcani minori al contrario sono più simbolici e di interpretazione più immediata.

Ogni Arcano rappresenta una diversa leggenda del popolo dei Celti, un'esemplificazione di un aspetto dell'universo, della storia o del carattere dell'uomo. Anche se ogni Arcano può essere sintetizzato in poche parole esplicative questo non significa che il suo significato sia esaurito. Attraverso la comprensione della leggenda a cui si riferisce, attraverso l'immagine e il simbolismo grafico e attraverso l'intuizione, catalizzata da queste conoscenze o percezioni, ogni Cartomante arriverà a comprendere ciò che per lui significa l'Arcano.

Disposizione Divinatoria:

Il Fiore dei Celti

Questa disposizione è utile soprattutto per determinare le varie influenze che agiscono sul Consultante o su una determinata situazione (*pagina 2*).

1. La direzione del centro. L'equilibrio di tutte le forze. **La risultante.**
2. La direzione dell'est. L'influenza sull'inizio.

L'idea e l'impulso. **Il legame con se stessi.**

3. La direzione del sud. L'influenza su ciò che già è e sarà. La conservazione. **Il legame con il passato.**

4. La direzione dell'ovest. L'influenza sullo sviluppo. L'attuazione. **Il legame con il presente.**

5. La direzione del nord. L'influenza sulla chiusura. La conseguenza. **Il legame con il futuro.**

6. Influenza positiva sull'Est.

7. Influenza negativa sull'Est.

8. Influenza positiva sul Sud.

9. Influenza negativa sul Sud.

10. Influenza positiva sul Ovest.

11. Influenza negativa sul Ovest.

12. Influenza positiva sul Nord.

13. Influenza negativa sul Nord.

I significati degli Arcani

Gli Arcani Maggiori

Gli Arcani tra lo 0 e il IX si riferiscono alle leggende della mitologia celtica e del conflitto avvenuto tra i Fomori e i Tùatha Dé Danann per la supremazia sul mondo. Questa era l'epoca dei miti. Gli arcani tra il X e il XIV sono legati alle leggende del ciclo epico dell'Ulaíd ed era l'epoca degli eroi. Infine gli Arcani tra il XV e il XXI trattano delle leggende dei Fianna, ed era l'epoca della storia.

0 - Fintan Mac Bòchra: Fintan sulla Collina dell'Ondata. Rimasto l'unico uomo del suo popolo di fronte a tante donne, fuggì e si nascose in

una grotta. Per questo sopravvisse al diluvio e divenne immortale. Cambiando forma, come aquila, salmone o falco egli assistette a tutto ciò che avvenne nell'Isola di Smeraldo. Distacco dalla materia, viaggio, follia, trasformazione.

I - Lug Samildanach: L'arrivo di Lug a Temair. Quando Lug giunse nella fortezza di Temair, dove si radunavano i campioni Tùatha, egli affermò di possedere tutte le arti della loro gente e venne messo alla prova da Ogma. Abilità, diplomazia, destrezza, perspicacia, fiducia in sé, volontà.

II - Brigh: La trasformazione di Brigh. Figlia di Dagda, ma sposa di un Fomori, quando seppe della morte del figlio prese a gridare e lamentarsi. Fu quella la prima volta che si udì qualcuno piangere. Nonostante il suo potere fosse enorme ella non volle vendicarsi dei Tùatha, ma da allora il suo volto rimase per metà bellissimo e per metà orribile. Segreti, mistero, sulla soglia di due mondi, coesistenza degli opposti, silenzio, studio e tenacia.

III - Morrigan: Il canto profetico di Morrigan. La dea profetizzò un'epoca di pace: "la pace fino al cielo, il cielo sulla terra, la terra sotto il cielo..." , poi levò un lamento e predisse tutti i mali che sarebbero sopraggiunti prima della fine del mondo: "vedrò un mondo che non mi sarà caro, estati senza fiori..." Prosperità, azione, influenza benefica, il prezzo delle cose, amore per ciò che si è.

IV - Dagda: Dagda alla prova del porridge.

Dagda chiese ai Fomori un rinvio della battaglia, ma essi si burlarono di lui facendogli mangiare un porridge con venti barili di latte e altrettanta farina e grasso. Quando egli lo finì non osarono offenderlo e concessero la tregua che i Tùatha cercavano. Forza, stabilità, potere, dignità, protezione.

V - Dian Cecht: Dian Cecht con i suoi figli alla fonte di Slaine. Quando scoprì che i suoi figli preparavano medicine migliori delle sue e che avevano superato i suoi insegnamenti Dian Cecht fu preso dalla furia. Uccise il maggiore e confuse i segreti degli altri così che solo lui conoscesse i segreti della medicina. Collaborazione, consiglio, insegnamento, sapienza, medicina, invidia, gerarchia, formalità.

VI - Elatha ed Eri: L'incontro di Elatha con Eri. Elatha non volle dire il proprio nome a Eri, ma ella pretese un pegno d'amore. Lui le diede un anello d'oro, ma a lei non bastò, allora Elatha le rivelò il suo nome e il suo lignaggio. Attrazione, amore, bellezza, scelta, destino, fedeltà.

VII - Nuadu Airgetlam: Nuadu conduce i Tùatha in battaglia. Nuadu, mano d'argento, guidò il suo popolo in battaglia, ma venne ucciso da Balor, nonno di Lug, che venne a sua volta ucciso dal nipote. Attacco, trionfo, violenza, incedere, evoluzione, iniziativa.

VIII - Ogma: Ogma pulisce la spada di Tethra. Dopo aver ucciso Tethra, Ogma ne estrasse la spada dal fodero e la pulì dal sangue e dalla polvere. Essa gli raccontò le imprese che aveva

compiuto. Ogma, che possedeva i segreti della scrittura conseguì il potere di conservare gli incantesimi nelle spade. Equità, rettitudine, onestà, potere esecutivo, legge, ciò che è scritto, potere più grande.

IX - Goibniu: La fucina di Goibniu, Crédne e Luchta. Le spade dei Tuatha erano sempre affilate e le loro lance sempre appuntite. Questo perché i Tri Dees Dana, gli dèi delle tre arti, stavano rinchiusi giorno e notte nella fucina a costruire. Erano Goibniu il fabbro, Crédne il forgiatore e Luchta il carpentiere. Conoscenza, ricerca, sacrificio, isolamento, meditazione, creazione dal nulla.

X - Conchobor: Il Re Conchobor con i suoi guerrieri. Per la sua forza, giustizia e generosità gli uomini dell'Ulaid resero a Conchobor i più grandi onori. Egli non dava mai falsi giudizi e fu re dall'età di 7 anni. Destino, successo, ascesa, buona sorte, felicità.

XI - Cu Chulainn: Setanta abbatte il cane di Culann. In origine il bambino venne chiamato Setanta, ma a sei anni uccise il cane di Culann e finché un altro cane non fu cresciuto egli badò alle greggi, alla vita e all'onore del fabbro. Fu conosciuto come Cu Chulainn, cane di Culann, e mai vi fu nessun guerriero altrettanto forte in tutta la storia d'Irlanda. Potere, energia, azione, coraggio, sconfitta di un nemico potente.

XII - Conla: Cu Chulainn porta Conla di fronte ai guerrieri dell'Ulaid. Un giorno videro giungere un ragazzo su una barca di bronzo. Egli rifiutò di dire il proprio nome e non cedette mai il passo a

nessuno. Lo affrontò allora Cu Chulainn, ma il ragazzo era più forte persino di lui. Preso dalla furia Cu Chulainn lo trafisse con un giavellotto e riconobbe solo dopo l'anello d'oro ch'egli aveva lasciato per Conla suo figlio. Sacrificio, espiazione, punizione, pentimento, duello, dolore.

XIII - Orlam: Laeg mostra la testa di Orlam ai re del Connacht. Contro Cu Chulainn furono inviati i guerrieri più forti e ad uno ad uno li fece a pezzi. Laeg, l'auriga dell'eroe, mostrò come trofeo la testa di Orlam. Fine, mortalità, distruzione, inevitabilità, trasformazione.

XIV - Emer: Emer piange sul corpo di Cu Chulainn. Emer la sposa di Cu Chalann si mise a piangere di fronte al corpo dell'eroe, finché non venne il Grigio di Macha, uno dei cavalli di Cu Chalann, a consolarla. Commossa si mise a cantare il proprio cordoglio. Guarigione, pace, perdono, equilibrio, compassione, generosità.

XV - Finn Mac Cumhal: L'iniziazione di Demne. Finn Mac Cumahl era chiamato Demne e, per sfuggire ai nemici di suo padre, venne allevato nel bosco da Bodhmall la donna druido e da Liath Luachra. Gli insegnarono tutti i segreti delle arti druidiche. Passione, sensualità, magnetismo, carisma, forza occulta, inganno.

XVI - Aillen Mac Midhna: Aillen Mac Midhna incendia la corte di Temair. Della stirpe dei Tùatha Dé Danann, ogni anno bruciava la reggia degli uomini d'Irlanda, addormentando i guerrieri con il suono della sua arpa e fuggendo indisturbato. Finn tuttavia sfuggì al suo incantesimo e lo

uccise guadagnando il ruolo di capo dei Fianna. Arroganza, orgoglio, miseria, esilio, rovina, prigione.

XVII - Miluchradh: Miluchradh, la dea di Loch Doghra. Fanciulla del Sidhe e signora del Lago del Dolore. Malgrado la sua bellezza Finn la rifiutò e anni dopo lei lo fece invecchiare con un incantesimo. Fede, speranza, riflesso, progetti, futuro, immortalità, bellezza, tristezza.

XVIII - Sadbh: Sadbh viene attirata fuori da Almhuin. Con un'illusione che ricreò le sembianze di Flinn, suo sposo, e dei suoi segugi, Sadbh venne attirata lontano e non fu più vista da occhi mortali. Illusioni, visioni, sogni, dolcezza, inganni, notte.

XIX - Osgar: Osgar si avvia verso la fortezza di Temair. Mentre viaggiava verso Temair, Osgar dei Fianna vide una donna dei Sidhe che lavava in un fiume del colore del sangue. Ella profetizzò sia la sua gloria che la sua morte in battaglia, ma egli ne rise. Tuttavia ciò avvenne. Successo, direzione, destino, chiarezza, conoscenza, profezia.

XX - Niamh: Niamh, regina della terra dei giovani. Essa prese come sposo Oisín, figlio di Finn e lo portò nella sua terra dove il tempo non scorre. Rinnovamento, notizia, annuncio, risveglio, richiamo.

XXI - Oisín: l'ultimo dei Fianna. Oisín, preso da nostalgia ritornò in Irlanda e invecchiò improvvisamente vinto dalle emozioni del tempo passato. Ma egli conservò vivo ogni ricordo della sua

lunga vita. Successo, fine, completezza, compimento, chiusura, ricompensa.

Arcani minori:

I 4 semi degli Arcani minori sono legati ciascuno a un'etnia o popolo che ha vissuto in Irlanda.

I bastoni sono i Fomori, il cui dominio venne distrutto all'alba dei tempi. Essi sono il segno dell'aria (nota: il significato tradizionale lega i bastoni al fuoco e le spade all'aria) e rappresentano l'attività umana e la direzione dell'Est.

I denari sono i Tùatha Dé Danann, gli antichi dei, la cui casa divenne il sottosuolo quando gli uomini conquistarono quelle terre. Essi sono il segno della Terra e la direzione del Sud, e rappresentano le azioni materiali.

Le spade sono gli Ulaid, il segno del fuoco e la direzione dell'Ovest. Gli Ulaid erano un popolo guerriero e rappresentano il mondo della mente e dell'intelletto.

Le coppe sono i Fianna, quando l'Irlanda era un mondo meno brutale e più cavalleresco. La loro decadenza segna la fine del mondo celtico. Sono il segno dell'acqua e la direzione del Nord. Essi rappresentano il mondo spirituale ed emotivo.

Di ogni Arcano viene dato in questa sede appena un attributo. Tuttavia dovrebbe essere sufficiente per catturare il significato della carta. Le carte di corte (Fante, Cavallo, Regina e Re) sono interpretate in modo diverso.

Il Fante e il Cavallo si riferiscono a individui o

ruoli precisi, mentre la Regina e il Re perdono questa caratteristica antropomorfa per diventare simboli di concetti astratti.

Le carte di corte infatti devono essere interpretate come il ponte che collega gli Arcani Maggiori e quelli minori. Spesso tuttavia si riferiscono a persone fisiche aventi un'influenza diretta sul Consultante o sulla situazione in esame.

Alcuni significati sono varianti di quelli tradizionali. Un cartomante esperto può trarre molto giovamento confrontando le differenze tra questo mazzo e quello Rider Waite.

Bastoni:

Asso: l'origine; 2: la vedetta; 3: il desiderio dell'ignoto; 4: la concordia; 5: l'allenamento; 6: il rivale; 7: il valore; 8: l'istante prima; 9: il dominio; 10: il tributo; Fante: il guerriero; Cavaliere: il viaggiatore; Regina: il capriccio; Re: il potere.

Denari:

Asso: la forma; 2: il gioco e la danza; 3: la legge; 4: l'avidità; 5: lo sconforto; 6: la carità; 7: la soddisfazione; 8: l'arte; 9: l'abbondanza; 10: lo scorrere del tempo; Fante: il mago; Cavaliere: il cavaliere; Regina: la memoria; Re: il diritto.

Spade:

Asso: l'ambizione; 2: il duello; 3: la colpa; 4: l'isolamento; 5: la frontiera; 6: la sfida; 7: l'ordine; 8: la prigionia; 9: la pazzia; 10: il tradimento; Fante: l'e-

roe; Cavaliere: l'invasato; Regina: il giudizio; Re: la volontà.

Coppe:

Asso: la cura; 2: la pace; 3: la gratitudine; 4: il dono; 5: il sacrificio; 6: la meraviglia; 7: la visione; 8: il sentiero; 9: il risveglio; 10: il riconoscimento; Fante: il poeta; Cavaliere: il cercatore; Regina: il consiglio; Re: il futuro.

El Tarot Celta

La frontera entre los mundos.

La frontera entre historia y creencia, al igual de la que separa el hecho de la superstición, no es una frontera de la cual el hombre pueda dar una definición objetiva. Las leyendas del pueblo de los Celtas pertenecen a una etnia antigua, que hablaba un idioma distinto y tal vez vivía en un mundo diferente. Sin embargo, sus leyendas se siguen transmitiendo, aunque asumiendo formas nuevas. De que los Celtas conocieran el Tarot no se encuentran huellas en la historia, pero sabemos que ese pueblo tan antiguo utilizaba sus propias leyendas para interpretar el mundo que lo rodeaba. Así como hoy en día el hombre moderno utiliza el Tarot.

Qué es el Tarot?

El Tarot puede considerarse como la forma de adivinación más difundida en el mundo occidental. Las primeras confirmaciones históricas de su existencia se encuentran en la Italia del Renacimiento, mientras que la tradición esotérica coloca su origen en el antiguo Egipto. En el transcurso de los siglos el Tarot ha sido un juego de barajas - que aún se emplea en muchas partes del mundo -, un método de adivinación, un instrumento de iniciación mágica y también un campo en el cual los más grandes artistas del mundo han sabido crear auténticas obras de arte. El encuentro entre la cultura celta y el Tarot tiene lugar a comienzos del siglo XIX,

durante el Renacimiento Céltico, movimiento cultural que se extendió a todos los países anglosajones y que influyó muchísimo las disciplinas esotéricas.

En este folleto se presenta el Tarot como instrumento de adivinación, pero también para quienes vean en él únicamente un objeto artístico podrá ser provechoso conocer el significado y la historia de cada Arcano.

La adivinación.

La adivinación es una actividad muy personal, cuyas raíces indisolubles se encuentran en la intuición del Cartomántico (quien lee las cartas) y en la del Consultante (aquél a quien se leen). Por consiguiente, cada uno leerá las cartas de manera distinta y en modos diferentes ante personas distintas. Lo cual es correcto. Todo lo que se dirá a continuación sobre el Tarot de los Celtas deberá considerarse como una sugerencia, un comienzo y una clave de interpretación para el uso de esta baraja particular. Luego, a través de la propia experiencia y sensibilidad, el Cartomántico hallará su camino.

Una baraja de Tarot puede dividirse en dos partes: los 22 Arcanos Mayores y los 56 Arcanos menores. Los Arcanos Mayores constituyen los puntos fundamentales en la disposición cartomántica, mientras que los Arcanos menores pueden considerarse como atributos. En una disposición las cartas pueden quedar derechas o invertidas. La tradición atribuye significados casi opuestos a una carta invertida. Sin embargo, en

esta baraja particular podría ser oportuno interpretar las cartas con un criterio distinto. La carta derecha representará una energía creativa, en acción, mientras que en la carta invertida habrá que ver una energía receptiva, potencial, de percepción.

Además, las barajas tradicionales suelen ser sumamente simbólicas y sintéticas; la presente, por el contrario, especialmente en los Arcanos Mayores, debe interpretarse más descriptivamente, en un horizonte más amplio, tratando incluso de intuir e imaginar cómo prosigue la figura más allá del contorno físico del naipe. Los Arcanos menores, en cambio, son más simbólicos y de interpretación más inmediata.

Cada Arcano representa una leyenda distinta del pueblo celta, una ejemplificación de un aspecto del Universo, de la historia y del carácter del hombre. Aunque es posible sintetizar cada Arcano en pocas palabras de explicación, esto no significa que su significado se agote con ello. Mediante la comprensión de la leyenda a que se refiere, a través del simbolismo gráfico y de la intuición, catalizada por estos conocimientos y estas percepciones, cada Cartomántico llegará a comprender el significado que para él tiene el Arcano.

Disposición adivinatoria:

La Flor de los Celtas.

Esta disposición es útil, sobre todo, para determinar las distintas influencias que actúan sobre

el Consultante o sobre una situación determinada (*página 2*).

1. La dirección del Centro. El equilibrio de todas las fuerzas. **La resultante.**

2. La dirección del Este. La influencia sobre el inicio. La idea y el impulso. **La relación consigo mismos.**

3. La dirección del Sur. La influencia sobre lo que ya es y será. La conservación. **El vínculo con el pasado.**

4. La dirección del Oeste. La influencia sobre el desarrollo. La actuación. **El vínculo con el presente.**

5. La dirección del Norte. La influencia sobre el cierre. La consecuencia. **El vínculo con el futuro.**

6. Influencia positiva sobre el Este.

7. Influencia negativa sobre el Este.

8. Influencia positiva sobre el Sur.

9. Influencia negativa sobre el Sur.

10. Influencia positiva sobre el Oeste.

11. Influencia negativa sobre el Oeste.

12. Influencia positiva sobre el Norte.

13. Influencia negativa sobre el Norte.

El significado de los Arcanos.

Arcanos Mayores.

Los Arcanos entre el 0 y el IX se refieren a las leyendas de la mitología céltica y del conflicto entre los Fomores y los Túatha dé Danann por la supremacía sobre el mundo. Ésta era la época

de los mitos. Los Arcanos entre el X y el XIV están relacionados con las leyendas del ciclo épico de la Ulaíd, en la época de los héroes. Finalmente, los Arcanos entre el XV y el XXI tratan de las leyendas de los Fiannas, en la época de la historia.

0 - Fintan Mac Bóchra: Fintan en la Colina de la Oleada. Habiendo quedado como único varón de su pueblo frente a tantas mujeres, huyó y se escondió en una gruta. Por esto sobrevivió al diluvio y se volvió inmortal. Asumiendo distintas formas, de águila, de salmón o de halcón, pudo asistir a todo lo que ocurría en la Isla de Esmeralda. Despego de la materia, viaje, locura, transformación.

I - Lugh Samildanach: La llegada de Lugh a Temair. Cuando Lugh llegó a la fortaleza de Temair, donde se reunían los campeones Tuatha, afirmó que poseía todas las artes de su pueblo y Ogmios le puso a prueba. Habilidad, diplomacia, destreza, perspicacia, confianza en sí mismo, voluntad.

II - Brigh: La transformación de Brigh. Hija de Dagda, pero esposa de un Fomore, cuando supo de la muerte de su hijo empezó a gritar y a lamentarse. Ésa fue la primera vez que se oyó a alguien llorando. A pesar de que poseía un poder enorme, ella no quiso vengarse de los Tuatha, pero desde entonces su rostro quedó con una mitad bellísima y la otra horrible. Secretos, misterio, en el umbral entre dos mundos, coexistencia de los extremos opuestos, silencio, estudio y tenacidad.

III - Morrigan: El canto profético de Morrigan. La diosa profetizó una época de paz: “la paz hasta el cielo, el cielo sobre la tierra, la tierra bajo el cielo...”, luego emitió un lamento y predijo todos los males que llegarían antes del fin del mundo: “veré un mundo que no podré querer, veranos sin flores...”. Prosperidad, acción, influencia benéfica, el precio de las cosas, amor por lo que uno es.

IV - Dagda: Dagda enfrentando la prueba del porridge. Dagda les pidió a los Fomores que se aplazara la batalla, pero éstos se burlaron de él, haciéndole comer un porridge con veinte barriles de leche e igual cantidad de harina y grasa. Cuando él hubo terminado de comérselo, no se atrevieron a ofenderlo y concedieron la tregua que los Tuatha querían. Fuerza, estabilidad, poder, dignidad, protección.

V - Dian Cecht: Dian Cecht con sus hijos en la fuente de Eslaine. Cuando descubrió que sus hijos preparaban medicinas mejores que las suyas y que le habían superado en cuanto a conocimientos, Dian Cecht tuvo un arrebatado de cólera. Mató al mayor y confundió los secretos de los demás, para seguir siendo el único que poseía los secretos de la medicina. Colaboración, consejo, enseñanza, sabiduría, medicina, envidia, jerarquía, formalidad.

VI - Elatha y Eri: El encuentro de Elatha con Eri. Elatha no quiso decirle su propio nombre a Eri, la cual pretendió entonces una prenda de amor. Él le dio un anillo de oro, pero ella no se sintió satisfecha, por lo cual Elatha le reveló su nombre y

su linaje. Atracción, amor, belleza, elección, destino, fidelidad.

VII - Nuadu Airgetlan: Nuadu conduce a los Tuatha al combate. Nuada, mano de plata, guió a su pueblo a la batalla, pero fue matado por Balor, abuelo de Lugh. A su vez, Balor fue muerto por el nieto. Ataque, triunfo, violencia, avance, evolución, iniciativa.

VIII - Ogma: Ogma limpia la espada de Tethra. Tras haber matado a Tethra, Ogma desenvainó la espada de éste y la limpió de la sangre y el polvo. La espada, entonces, le narró las empresas que había llevado a cabo. Ogma, quien poseía los secretos de la escritura, consiguió el poder de conservar los encantos en las espadas. Equidad, rectitud, honestidad, poder ejecutivo, ley, lo que está escrito, poder superior.

IX - Goibniu: La forja de Goibniu, Credne y Luchta. Los Tuatha combatían siempre con espadas bien afiladas y lanzas muy puntiagudas. De esto se encargaban los Tres Dees Dana, los dioses de las tres artes, quienes permanecían encerrados día y noche, trabajando en la forja. Eran Goibniu, el herrero, Credne, el forjador y Luchta, el carpintero de obra. Conocimiento, búsqueda, sacrificio, aislamiento, meditación, creación de la nada.

X - Conchobor: El rey Conchobor con sus guerreros. Por su fuerza, justicia y generosidad, los hombres de Ulaid rindieron los máximos honores a Conchobor. Éste no emitía nunca juicios falsos y reinó desde los 7 años de edad. Destino, éxito, ascensión, buena suerte, felicidad.

XI - Cu Chulainn: Setanta mata el perro de Culann. El niño había sido llamado Setanta, pero a los seis años mató el perro de Culann y, hasta cuando no creció otro perro, él se ocupó de los rebaños, de la vida y los honores del herrero. Por esto se le conoció como Cu Chulainn, perro de Culann, y no hubo nunca en toda Irlanda un guerrero que tuviera su misma fuerza. Poder, energía, acción, valor, derrota de un enemigo potente.

XII - Conla: Cu Chulainn lleva a Conla ante los guerreros de Ulaíd. Un día vieron llegar un chico en una barca de bronce. Él no quiso decir su propio nombre y nunca le cedió el paso a nadie. Entonces Cu Chulainn lo desafió, pero el chico era más fuerte incluso que él. Ciego de ira, Cu Chulainn lo traspasó con una jabalina, reconociendo sólo después el anillo de oro que él había dejado para su hijo Conla. Sacrificio, expiación, castigo, arrepentimiento, duelo, dolor.

XIII - Orlam: Laeg enseña la cabeza de Orlam a los reyes de Connacht. Contra Cu Chulainn fueron enviados los guerreros más fuertes, pero él los despedazó uno por uno. Laeg, el auriga del héroe, enseñó la cabeza de Orlam como un trofeo. Fin, mortalidad, destrucción, inevitabilidad, transformación.

XIV - Emer: Emer llora sobre el cuerpo de Cu Chulainn. Emer, la esposa de Cu Chulainn, se echó a llorar sobre el cuerpo del héroe, hasta cuando llegó a consolarla el Gris de Macha, uno de los caballos de Cu Chulainn. Conmovida, ella se puso a cantar su propio dolor. Curación, paz,

perdón, equilibrio, compasión, generosidad.

XV - Finn Mac Cumhal: La iniciación de Demne. A Finn Mac Cumhal le llamaban Demne y, para salvarlo de los enemigos de su padre, lo criaron en el bosque Bodhmall, la mujer druida, y Liath Luachra, enseñándole todos los secretos de los druidas. Pasión, sensualidad, magnetismo, carisma, fuerza oculta, engaño.

XVI - Aillen Mac Midhna: Aillen Mac Midhna incendia la corte de Temair. Aillen, de la estirpe de los Tuatha dé Danann, cada año incendiaba el palacio de los reyes de Irlanda, adormeciendo a los guerreros con el sonido de su arpa y huyendo luego sin que nadie le viera. Sin embargo, Finn logró evitar el encanto y lo mató, conquistando el papel de jefe de los Fianna. Arrogancia, orgullo, miseria, exilio, ruina, prisión.

XVII - Miluchradh: Miluchradh, la diosa de Loch Doghra. Doncella de Sidhe y señora del Lago del Dolor. Pese a su hermosura, Finn la rechazó, por lo cual, algunos años más tarde, con un hechizo ella lo hizo envejecer. Fe, esperanza, reflejo, proyectos, futuro, inmortalidad, belleza, tristeza.

XVIII - Sadbh: Sadbh es atraída fuera de la fortaleza Almhuin. Mediante una ilusión, que le hizo ver el semblante de Flinn, su esposo, y de sus sabuesos, Sadbh fue atraída hasta muy lejos y nunca más la vieron ojos mortales. Ilusiones, visiones, sueños, dulzura, engaños, noche.

XIX - Osgar: Osgar se encamina hacia la fortaleza de Temair. Mientras se dirigía hacia Temair,

Osgar de los Fianna vio una mujer de los Sidhe que lavaba en un río, cuyas aguas tenían el color de la sangre. Ella profetizó tanto su gloria como su muerte en la batalla, pero él se echó a reír. Sin embargo, todo ocurrió conforme a la profecía. Éxito, dirección, destino, claridad, conocimiento, profecía.

XX - Niamh: reina de la tierra de los jóvenes. Tomó como esposo a Oisín, hijo de Finn, y lo llevó a su tierra, donde el tiempo permanece siempre inmóvil. Renovación, noticia, anuncio, despertar, llamada.

XXI - Oisín: el último de los Fianna: Oisín, embargado por la nostalgia, volvió a Irlanda, donde envejeció repentinamente, vencido por las emociones del tiempo pasado. Pero él conservó vivo cada recuerdo de su larga vida. Éxito, fin, plenitud, cumplimiento, clausura, recompensa.

Arcanos menores

Cada uno de los palos de los Arcanos menores está relacionado con una etnia o pueblo vivido en Irlanda. Los bastos son los Fomores, cuyo dominio fue destruido en los albores del tiempo. Son el signo del aire (nota: el significado tradicional relaciona los bastos con el fuego y las espadas con el aire) y representan la actividad humana y la dirección del Este. Los oros son los Tuatha dé Danann, los antiguos dioses, que establecieron su morada en el subsuelo cuando los hombres conquistaron aquellas tierras. Los oros representan el signo de la Tierra y la dirección del Sur, simbolizando las acciones materia-

les. Las espadas son los Ulaíd, el signo del fuego y la dirección del Oeste. Los Ulaíd eran un pueblo guerrero y representan el mundo de la mente y del intelecto. Las copas son los Fianna, cuando Irlanda era un mundo menos brutal y más caballeresco. Su decadencia marca el fin del mundo céltico. Son el signo del agua y la dirección del Norte. Representan el mundo espiritual y emotivo.

Aquí se le da a cada Arcano apenas un atributo, el cual, sin embargo, tendría que ser suficiente para captar el significado de la carta. Las cartas de corte (Sota, Caballo, Reina y Rey) se interpretan de manera diferente. La Sota y el Caballo se refieren a individuos o papeles bien definidos, mientras que la Reina y el Rey pierden esta característica antropomórfica, convirtiéndose en símbolos de conceptos abstractos. De hecho, las cartas de corte deben interpretarse como un puente que une los Arcanos Mayores con los menores. No obstante, a menudo se refieren a personas físicas que tienen una influencia directa sobre el Consultante o sobre la situación que se está examinando.

Algunos significados son variantes de los tradicionales. Un cartomántico experto puede sacar mucho provecho comparando las diferencias entre esta baraja y la de Rider-Waite.

Bastos:

As: el origen; 2: la venganza; 3: el deseo de lo desconocido; 4: la concordia; 5: el entrenamiento; 6: el rival; 7: el valor; 8: el instante antes; 9: el

dominio; 10: el tributo; Sota: el guerrero; Caballo: el viajero; Reina: el capricho; Rey: el poder.

Oros:

As: la forma; 2: el juego y la danza; 3: la ley; 4: la avidez; 5: el desaliento; 6: la caridad; 7: la satisfacción; 8: el arte; 9: la abundancia; 10: el paso del tiempo; Sota: el mago; Caballo: el caballero; Reina: la memoria; Rey: el derecho.

Espadas:

As: la ambición; 2: el duelo; 3: la culpa; 4: el aislamiento; 5: la frontera; 6: el desafío; 7: el orden; 8: la reclusión, la esclavitud; 9: la locura; 10: la traición; Sota: el héroe; Caballo: el poseído; Reina: el juicio; Rey: la voluntad.

Copas:

As: el cuidado; 2: la paz; 3: la gratitud; 4: el don; 5: el sacrificio; 6: la maravilla; 7: la visión; 8: el sendero; 9: el despertar; 10: el reconocimiento; Sota: el poeta; Caballo: quien busca; Reina: el consejo; Rey: el futuro.

Les Tarots Celtiques

Des légendes aux Tarots

L'homme ne peut pas fournir une définition objective du partage entre histoire et croyance, ou entre superstition et réalité. Déjà, en leur temps, les Celtes transmettaient leurs légendes en les renouvelant, et interprétaient le monde qui les entourait à l'aide de celles-ci. L'homme moderne utilise aujourd'hui les Tarots dans le même but.

Brève introduction aux Tarots

On peut considérer les Tarots comme la forme de divination la plus répandue dans le monde occidental.. On trouve les premières traces de leur existence dans la Renaissance italienne alors que la tradition ésotérique nous dit que leur origine remonte à l'Egypte ancienne.

Au cours des siècles les Tarots ont été un jeu de cartes, répandu encore de nos jours dans beaucoup de pays, une méthode divinatoire, un outil d'initiation magique et d'oeuvres d'art dans lesquelles se sont risqués les plus grands artistes du monde. On place la rencontre entre la culture celtique et les Tarots au début du siècle dernier pendant la Renaissance celtique, mouvement culturel qui eut lieu dans les pays Anglo-saxons et qui eut une grande influence sur les disciplines ésotériques.

Dans cette brochure on traitera des Tarots comme d' un moyen divinatoire mais même celui qui recherche uniquement un objet d'art dans les

Tarots trouvera un avantage en connaissant la signification et l'histoire de chaque Arcane.

La divination

La divination est une activité très personnelle fortement liée à l'intuition du Cartomancien (celui qui lit les cartes) et à celle du Consultant ou Questionneur (celui à qui on les lit). Dans cette optique chacun lira les cartes de diverses façons et différemment selon la personne qu'on a en face de soi. On considérera tout ce qui suit sur les Tarots des Celtes comme une suggestion, un début et une clé à l'interprétation de ce jeu particulier. Le Cartomancien trouvera ensuite son chemin à travers son expérience et sa sensibilité.

On peut diviser un jeu de Tarots en deux parties: les 22 arcanes majeurs et les 56 arcanes mineurs. Les arcanes majeurs représentent des points clés dans la disposition des cartes alors qu'on peut considérer les arcanes mineurs comme des attributs. Dans une disposition les cartes peuvent apparaître à l'endroit ou à l'envers. La tradition veut qu'une carte à l'envers ait des significations opposées. Toutefois, dans ce jeu particulier, il serait opportun d'interpréter les cartes d'une autre façon. La carte à l'endroit représentera une énergie créative, en puissance d'action alors qu'on interprétera la carte à l'envers comme une énergie réceptive, en puissance de perception.

Souvent les jeux traditionnels sont hautement symboliques et concis. On doit interpréter ce jeu,

surtout dans les arcanes majeurs, en se fiant plutôt aux images décrites par les cartes en cherchant d'aller au delà des contours physiques de la carte.. Les arcanes mineurs, au contraire, sont plus symboliques et leur interprétation en est plus immédiate.

Chaque arcane représente une légende différente du peuple Celte, une illustration par des exemples d'un aspect de l'univers, de l'histoire ou du caractère de l'homme. Même si on peut synthétiser chaque arcane en quelques paroles explicatives ceci ne veut pas dire que sa signification soit complète. Chaque Cartomancien pourra comprendre ce que signifie l'arcane pour lui-même à travers l'image et le symbolisme graphique et à travers l'intuition catalysée par ses propres connaissances ou perceptions.

Disposition Divinatoire:

La fleur des Celtes

Cette disposition est surtout utile pour déterminer les diverses influences qui agissent sur le Consultant ou sur une situation déterminée (*page 2*).

1. La direction du centre. L'équilibre de toutes les forces. **La résultante.**
2. La direction de l'est. L'influence sur le début. L'idée et l'impression. **Ce qui nous relie à nous-mêmes.**
3. La direction du sud. L'influence sur ce qui est et sur ce qui sera. La conservation. **Le lien avec le passé.**

4. La direction de l'ouest. L'influence sur le développement. La réalisation. **Le lien avec le présent.**
5. La direction du nord. L'influence sur la fermeture. La conséquence. **Le lien avec le futur.**
6. Influence positive sur l'Est.
7. Influence négative sur l'Est.
8. Influence positive sur le Sud.
9. Influence négative sur le Sud.
10. Influence positive sur l'Ouest.
11. Influence négative sur l'Ouest.
12. Influence positive sur le Nord.
13. Influence négative sur le Nord.

Les significations des Arcanes

Les Arcanes Majeurs

Les Arcanes compris entre le 0 et le IX se réfèrent aux légendes de la mythologie celte et au conflit qui eut lieu entre les Phomores et les Tùatha dé Danann pour la suprématie sur le monde. C'était l'époque des mythes. Les Arcanes compris entre le X et le XIV sont liés aux légendes du cycle épique de l'Ulaïd à l'époque des héros. Enfin les Arcanes compris entre le XV et le XXI traitent des légendes des Fianna à l'époque de l'histoire.

0 - Fintan Mac Bòchra: Fintan sur la Colline de l'Ondée. Resté le seul homme de son peuple au milieu des femmes, il s'enfuit et se cacha dans une grotte. Pour cela il survécut au déluge et devint immortel. En se transformant en aigle, en saumon ou en faucon il assista à tous les événe-

ments dans l'île d'Emeraude. Détachement de la matière, voyage, folie, transformation.

I - Lug Samildanach: l'arrivée de Lug à Témaïr. Lorsqu'il arriva à la forteresse de Témaïr, lieu de rassemblement des champions Tùatha, il affirma posséder tous les arts de leur peuple et fut mis à l'épreuve par Ogma. Habileté, diplomatie, dextérité, perspicacité, confiance en soi, volonté.

II - Brigh: La transformation de Brigh. Fille de Dagda, mais épouse d'un Phomore. Lorsqu'elle apprit la mort de son fils elle se mit à hurler et à se lamenter. Ce fut la première fois que l'on entendit pleurer quelqu'un. Malgré son énorme pouvoir elle ne voulut pas se venger des Tùatha. Depuis lors une moitié de son visage resta très belle et l'autre moitié très laide. Secrets, mystères entre deux mondes, coexistence des opposés, silence, étude, ténacité.

III - Morrigan: le chant prophétique de Morrigan. La déesse prophétisa une époque de paix: "la paix jusqu'au ciel, le ciel sur la terre, la terre sous le ciel ...", puis elle éleva une plainte et prédit tous les maux à venir avant la fin du monde: " je verrai un monde que je ne chérirai pas, un été sans fleurs...". Prospérité, action, influence bénéfique, le prix des choses, amour pour ce qu'on est.

IV - Dagda: Dagda et l'épreuve du porridge. Dagda demanda aux Phomores un renvoi de la bataille, mais ils le bernèrent en lui faisant manger un porridge préparé avec vingt barils de lait et autant de farine et de gras. Lorsqu'il l'eut terminé ils n'osèrent l'offenser et lui accordèrent la trêve

que les Tùatha demandaient. Force, stabilité, dignité, protection.

V - Dian Cecht: Dian Cecht et ses enfants à la source de Slaine. Lorsqu'il découvrit que ses enfants préparaient des remèdes meilleurs que les siens et qu'ils avaient dépassé son enseignement Dian Cecht entra dans une rage folle. Il tua l'aîné et il confondit les secrets des autres de sorte qu'il fut le seul à connaître les secrets de la médecine. collaboration, conseil, enseignement, savoir, médecine, envie, hiérarchie, formalité.

VI - Elatha et Eri: la rencontre d'Elatha avec Eri. Elatha ne voulut pas dire son nom à Eri, mais elle prétendit un gage d'amour. Il lui donna un anneau d'or, mais cela ne lui suffit pas, alors elle lui révéla son nom et son lignage. Attraction, amour, beauté, choix, destin, fidélité.

VII - Nuadu Airgetlam: Nuadu conduit les Tùatha à la bataille. Nuadu, main d'argent, guida son peuple à la bataille, mais il fut tué par Balor, grand-père de Lug, qui fut à son tour tué par le neveu. Attaque, triomphe, violence, démarche majestueuse, évolution, initiative.

VIII - Ogma: Ogma nettoie l'épée de Tethra. Après avoir tué Tethra, Ogma tira l'épée du fourreau et la nettoya du sang et de la poussière. Elle lui raconta ses exploits. Ogma, qui possédait les secrets de l'écriture, obtint le pouvoir de conserver les sortilèges dans les épées. Équité, droiture, honnêteté, pouvoir d'exécution, loi, ce qui est écrit, pouvoir grandissant.

IX - Goïbniu: la forge de Goïbniu, Crédne et Luchtha. Les épées des Tûatha étaient toujours tranchantes et leur lances toujours pointues. Ceci parce que les Tri Dees Dana, les dieux des trois arts, étaient enfermés jour et nuit dans la forge à construire. C'était Goïbniu le forgeron, Crédne le forger et Luchtha le charpentier. Connaissance, recherche, sacrifice, isolement, méditation, création à partir du néant.

X - Conchobor: le roi Conchobor et ses guerriers. A cause de sa force, de sa justice et de sa générosité, les hommes de l'Ulaïd rendirent à Conchobor les plus grandes honneurs. Il ne donnait jamais de faux jugements et il fut roi dès l'âge de sept ans. Destin, succès, ascension, chance, bonheur.

XI - Cu Chulainn: Setanta abat le chien de Culann. A l'origine l'enfant fut appelé Setanta mais, à l'âge de six ans, il tua le chien de Culann, il veilla aux troupeaux, à la vie et à l'honneur du forgeron jusqu'à ce qu'un autre chien n'aie grandi. Il fut connu sous le nom de Cu Chulainn, chien de Culann et il n'y eut jamais guerrier aussi fort dans toute l'histoire d'Irlande. Pouvoir, énergie, action, courage, défaite d'un ennemi puissant.

XII - Conla: Cu Chulainn met Conla face aux guerriers de l'Ulaïd. Un jour ils virent arriver sur une barque de bronze un jeune homme qui refusa de dire son nom et qui ne se laissa jamais surpasser par personne. Alors Cu Chulainn l'affronta mais le jeune garçon était plus fort que lui. Fou

de rage Cu Chulainn le transperça avec un javelot et reconnut seulement après l'anneau d'or qu'il avait laissé à Conla, son fils. Sacrifice, expiation, punition, repentir, duel, douleur.

XIII - Orlam: Laeg montre la tête d'Orlam au roi du Connacht. On envoya les guerriers les plus forts se battre contre Cu Chulainn et il les mit en pièces l'un après l'autre. Laeg, l'aurige du héron, montra la tête d'Orlam comme un trophée. Fin, mortalité, destruction, inéluctabilité, transformation.

XIV - Emer: Emer pleure sur le corps de Cu Chulainn. Emer, l'épouse de Cu Chulainn, se mit à pleurer face au corps du héros jusqu'à ce que le Gris de Macha, un des chevaux de son époux, ne vint la consoler. Emue, elle se mit alors à chanter sa profonde douleur. Guérison, paix, pardon, équilibre, compassion, générosité.

XV - Finn Mac Cumhal: L'initiation de Demne. On appelait Finn Mac Cumhal Demne. Pour échapper aux ennemis de son père il fut élevé dans les bois par Bodhmall, la druidesse et par Liath Luachra. Elles lui enseignèrent tous les secrets des arts druidiques. Passion, sensualité, magnétisme, charisme, force occulte, tromperie

XVI - Aillen Mac Midhna: Aillen Mac Midhna incendie la cour de Temaïr. Il était de la souche des Tùatha dé Danann et tous les ans il incendiait la cour des hommes d'Irlande. Il endormait les guerriers avec le son de sa harpe et il s'enfuyait sans être dérangé. Toutefois Finn échappa à sa magie, il le tua et il devint ainsi le chef des Fianna

Arrogance, orgueil, misère, exil, ruine, prison.

XVII - Miluchradh: Miluchradh, déesse de Loch Doghra. Jeune fille du Sidhe et patronne du Lac de la Douleur. Malgré sa beauté Finn la refusa. Pour se venger elle le fit vieillir prématurément avec un sortilège. Foi, espoir, réflexe, projets, futur, immortalité, beauté, tristesse.

XVIII - Sadbh: Sadbh est attirée au dehors par Almhuin. Avec une illusion qui lui fit croire être en présence de Flinn, son époux, et de ses limiers, Sadbh fut attirée au loin et aucun mortel ne la revit jamais plus. Illusions, visions, rêves, douceur, tromperie, nuit.

XIX - Osgar: Osgar s'achemine vers la forteresse de Témaïr. Alors qu'il voyageait vers Témaïr, Osgar des Fianna, aperçut une femme des Sidha qui faisait sa lessive dans une rivière couleur de sang. Elle lui prédit et sa gloire et sa mort en bataille mais il en rit. Malgré tout la prophétie s'avéra. Succès, direction, destinée, clarté, connaissance, prophétie.

XX - Niamh: Niamh, reine de la terre des jeunes. Elle prit comme époux Oisín, le fils de Finn et elle l'emmena dans sa terre, là où le temps ne passe jamais.. Renouveau, nouvelle, annonce, réveil, appel.

XXI - Oisín: le dernier des Fianna. Oisín, rongé par la nostalgie, s'en retourna en Irlande et il vieillit subitement, gagné par les émotions du temps passé. Mais il conserva vivants tous les souvenirs de sa longue vie. Succès, fin, exhaustivité, accomplissement, clôture, récompense.

Arcanes mineurs

Les 4 couleurs des Arcanes mineurs sont toutes liées à une ethnie ou peuple qui a vécu en Irlande.

Les bâtons représentent les Phomores dont le domaine fut détruit à l'aube des temps.. Ils symbolisent l'air (remarque: la signification traditionnelle rattache les bâtons au feu et les épées à l'air) et représentent l'activité humaine et la direction de l'Est.

Les deniers représentent les Tùatha Dé Dannan, les anciens dieux, dont les habitations devinrent souterraines lorsque les hommes conquièrent ces terres lointaines. Ils symbolisent la terre, la direction du Sud et représentent les actions matérielles.

Les épées symbolisent les Ulaïd, le signe du feu et la direction de l'Ouest. Les Ulaïd étaient un peuple guerrier et représentent le monde de l'esprit et de l'intelligence.

Les coupes ce sont les Fianna, à l'époque où le monde était moins brutal et plus chevaleresque. Leur décadence marque la fin du monde celtique. Ils sont le signe de l'eau et la direction du Nord. Ils représentent le domaine spirituel et émotif.

On donnera ici un attribut à chaque Arcane. Il devrait toutefois suffire à capturer la signification de la carte. On doit interpréter les cartes de cour (Valet, Cavalier, Reine et Roi) de façon différente. Le Valet et le Cavalier se rapportent à des

individus ou à des rôles précis alors que la Reine et le Roi perdent cette caractéristique anthropomorphe pour devenir les symboles de concepts abstraits. En effet on doit interpréter les cartes de cour comme le pont reliant les Arcanes majeurs aux mineurs. Toutefois elles se réfèrent souvent à des personnes physiques ayant une influence directe sur le Consultant ou sur la situation à examiner.

Certaines significations sont des variantes des significations traditionnelles. Un Cartomancien expérimentée peut avoir une aide importante en comparant les différences entre ce jeu et le Rider-Waite.

Bâtons:

As: l'origine; 2: la vengeance; 3: le désir de l'inconnu; 4: la concorde; 5: l'entraînement; 6: le rival; 7: la valeur; 8: l'instant précédent; 9: la domination; 10: le tribut; Valet: le guerrier; Cavalier: le voyageur; Reine; le caprice; Roi: le pouvoir.

Deniers:

As: la forme; 2: le jeu et la danse; 3: la loi; 4: l'avidité; 5: le découragement; 6: la charité; 7: la satisfaction; 8: l'art; 9: l'abondance; 10: le temps qui passe; Valet: le magicien; Cavalier: le cavalier; Reine: la mémoire; Roi: le droit.

Epées:

As: l'ambition; 2: le duel; 3: la faute; 4: l'isolement;

5: la frontière; 6: le défi; 7: l'ordre; 8: la captivité;
9: la folie; 10: la trahison; Valet: le héros; Cavalier:
le possédé; Reine: le jugement; Roi: la volonté.

Coupes:

As: la cure; 2: la paix; 3: la gratitude; 4: le don; 5:
le sacrifice; 6: la merveille; 7: la vision; 8: le sen-
tier; 9: le réveil; 10: la reconnaissance; Valet: le
poète; Cavalier: le chercheur; Reine: le conseil;
Roi: le futur.

Keltisches Tarot

Die Grenze zwischen den Welten

Die Grenze zwischen Geschichte und Glauben ist wie diejenige zwischen Tatsache und Aberglauben keine Grenze, die vom Menschen eine objektive Definition verlangt. Die Legenden des Keltenvolkes gehören zu einer antiken Kulturgemeinschaft, die eine andere Sprache sprach und vielleicht sogar in einer anderen Welt lebte. Und trotzdem werden ihre Legenden immer noch in neuer Form weitergegeben. Ob die Kelten die Tarotkarten kannten, wissen wir nicht, die Geschichte hat davon keine Spuren hinterlassen, aber auf jeden Fall benutzte dieses antike Volk seine Legenden zur Interpretation der sie umgebenden Welt. So wie der moderne Mensch heute die Tarotkarten benutzt.

Kurze Einführung

Die Tarotkarten können als die am weit verbreiteste Form der Weissagung angesehen werden. Die ersten geschichtlichen Quellen ihrer Existenz gehen auf die italienische Renaissance zurück, während die esoterische Tradition ihren Ursprung im antiken Ägypten sieht. Im Laufe der Jahrhunderte wurden die Tarotkarten hauptsächlich als Spiel benutzt, das auch heute noch in vielen Teilen der Welt verbreitet ist; sie wurden aber auch zur Weissagung verwendet und galten als ein Mittel zur magischen Initiation, außerdem

waren sie Kunstwerke, in denen sich die größten Künstler der ganzen Welt verewigten. Die Begegnung zwischen der keltischen Kultur und den Tarotkarten findet zu Anfang des letzten Jahrhunderts statt, während der keltischen Renaissance, einer Kulturbewegung, die insbesondere die anglikanischen Länder überrollte und die die esoterische Lehre stark beeinflusste.

In diesem kleinen Heftchen behandeln wir die Tarotkarten als Weissagungshilfe, und auch derjenige, der die Tarotkarten ausschließlich als Kunstwerk betrachtet, wird Freude daran finden, die Bedeutung und die Geschichte jedes Arkanums kennenzulernen.

Die Weissagung

Die Weissagung ist eine äußerst persönliche Angelegenheit, die ihre unlösbaren Wurzeln in der Intuition des Weissagers (desjenigen, der die Karten interpretiert) und in der des Ratsuchenden (dem die Karten gelesen werden) hat. Sogesehen wird jeder die Karten unterschiedlich deuten, jeweils abhängig von seinem Gegenüber. Das ist richtig. Alles, was im folgenden über die Tarotkarten der Kelten gesagt wird, soll als Anregung gelten, als Beginn und als Interpretationsschlüssel für dieses besondere Kartendeck. Der Weissager wird dann seinen Weg finden, mit Hilfe von seinen Erfahrungen und seiner Einfühlsamkeit.

Das Tarotdeck kann in zwei Teile geteilt werden:

die 22 Karten des Großen Arkanums und die 56 Karten des Kleinen Arkanums. Die Karten des Großen Arkanums gelten als Knotenpunkt der weissagerischen Auslage, während die Karten des Kleinen Arkanums als Eigenschaften angesehen werden können.

In einer Auslage können die Karten aufrecht oder auf dem Kopf stehend aufgelegt werden. Die Tradition schreibt einer auf dem Kopf stehenden Karte fast die gegensätzliche Bedeutung zu. Wie dem auch sei, dieses besondere Kartendeck sollte ganz anders gelesen werden. Die aufrechte Karte steht für kreative Energien sowie kreative Handlungen oder Taten, während die umgedrehte Karte als empfängliche Energie interpretiert werden soll.

Die traditionellen Tarotdecks sind oft symbolischen und syntetischen Charakters. Dieses Deck – und vor allem die Karten des Großen Arkanums – ist besser durch Beschreibungen zu interpretieren, mit weiterem Blickwinkel, vielleicht mit der Vorstellung, daß die Abbildung über den natürlichen Rahmen hinausgeht. Die Karten des kleinen Arkanums sind dagegen symbolischer und ihre Interpretation unmittelbarer.

Jede Karte des Arkanums repräsentiert eine andere Legende des Keltenvolkes, ist die Erläuterung eines Aspektes des Universums, der Geschichte und des Charakters der Menschen. Auch wenn jede Karte des Arkanums mit wenigen Worten zusammengefaßt werden kann, bedeutet dies nicht, daß ihre Bedeutung damit erschöpft

wäre. Der Weissager versteht die Legende mit Hilfe der Abbildungen und grafischen Symbole, durch seine Intuition, die durch sein Wissen und seine Wahrnehmung gefiltert wird und kommt so zu seiner Interpretation der Karten.

Die Kartenauslage

Die Blume der Kelten

Diese Auslage dient vor allem zur Bestimmung der verschiedenen Einflüsse, denen der Ratsuchende ausgesetzt ist oder die eine bestimmte Situation beherrschen (*Seite 2*).

1. Die Richtung der Mitte. Das Gleichgewicht aller Mächte. Das Ergebnis.
2. Die Richtung des Ostens. Der Einfluß auf den Anfang. Idee und Impuls. Die Bindung mit sich selbst.
3. Die Richtung des Südens. Der Einfluß auf das, was schon existiert und das, was sein wird. Die Bewahrung. Die Bindung mit der Vergangenheit.
4. Die Richtung des Westens. Der Einfluß auf die Entwicklung. Die Durchführung. Die Bindung mit der Gegenwart.
5. Die Richtung des Nordens. Der Einfluß auf das Ende. Die Folge. Die Bindung mit der Zukunft.
6. Positiver Einfluß auf den Osten.
7. Negativer Einfluß auf den Osten.
8. Positiver Einfluß auf den Süden.
9. Negativer Einfluß auf den Süden.

10. Positiver Einfluß auf den Westen.
11. Negativer Einfluß auf den Westen.
12. Positiver Einfluß auf den Norden.
13. Negativer Einfluß auf den Norden.

Die Bedeutung der Karten des Großen und des Kleinen Arkanums

Das Große Arkanum

Die Karten des Großen Arkanums von 0 bis IX beziehen sich auf die Legenden der keltischen Mythologie und den Konflikt zwischen den Fomori und den Tùatha Dé Danann für die Vorherrschaft auf der Welt. Dies war die Epoche der Mythen. Die Karten von X bis XIV sind an die Legenden des epischen Zyklus von Ulaíð gebunden, der Epoche der Helden. Die Karten von XV bis XXI behandeln schließlich die Legende der Fianna, die Epoche der Geschichte.

0 - Fintan Mac Bòchra: Fintan auf dem Hügel der Welle. Da er als einziger Mann seines Volkes unter vielen Frauen übriggeblieben war, floh er und versteckte sich in einer Grotte. So überlebte er die Sintflut und wurde unsterblich. In Form eines Adlers, Lachses oder Falkens erlebte er alles mit, was auf der Smaragdinsel geschah. Abkehr von der Materie, Reise, Wahnsinn, Verwandlung.

I - Lug Samildanach: Die Ankunft Lugs in Temair. Als Lug auf seiner Burg in Temair ankam, wo sich die Kämpfer der Tùatha versammelten, behauptete er jede Kunstfertigkeit seines Volkes zu besitzen

und wurde daraufhin von Ogma auf die Probe gestellt. Fähigkeiten, Diplomatie, Geschicklichkeit, Scharfsinn, Selbstvertrauen, Willensstärke.

II - Brigh: Die Verwandlung von Brigh. Tochter von Dagda, aber Braut eines Fomori. Als sie vom Tod des Sohnes erfuhr, begann sie zu schreien und zu klagen. Dies war das erste Mal, daß man jemanden weinen hörte. Obwohl ihre Macht sehr groß war, wollte sie sich nicht an den Tùatha rächen, aber seitdem war eine Hälfte ihres Gesichts wunderschön und die andere Hälfte furchtbar häßlich. Geheimnisse, Mysterien, auf der Schwelle zu zwei Welten, Koexistenz der Gegensätze, Ruhe, Studium und Durchhaltevermögen.

III - Morrigan: Der prophetische Gesang der Morrigan. Die Göttin prophezeite eine Epoche des Friedens: „der Friede bis zum Himmel, der Himmel auf Erden, die Erde unter dem Himmel...“, dann erhob sie eine Klage und sagte alles Unglück

vorher, welches vor dem Weltuntergang begangen werden würde: „ich sehe eine Welt, die mir nicht teuer ist, Sommer ohne Blumen...“. Wohlstand, Handlung, wohlwollender Einfluß, der Preis der Dinge, Liebe für das, was man ist.

IV - Dagda: Dagda bei der Haferbrei-Probe. Dagda bat die Fomori um einen Aufschub des Kampfes, aber diese machten sich über ihn lustig, indem sie ihn zwangen einen Haferbrei aus 20 Fässern Milch und nochmals soviel Mehl und Fett zu essen. Als er ihn aufgeessen hatte, wagten sie nicht, ihn zu beleidigen und gestatteten ihm

den Waffenstillstand, um den die Tùatha gebeten hatten. Stärke, Stabilität, Macht, Würde, Schutz.

V - Dian Cecht: Dian Cecht mit seinen Kindern an der Quelle von Slaine. Als er herausfand, daß seine Kinder bessere Medizin zubereiteten als er und ihn auch sonst in seinen Lehren übertrafen, überkam ihn der Zorn. Er tötete den Ältesten und verwirrte das Wissen der anderen, so daß nur er die Geheimnisse der Medizin kannte. Zusammenarbeit, Rat, Lehre, Wissen, Medizin, Neid, Hierarchie, Formalität.

VI - Elatha und Eri: Die Begegnung von Elatha mit Eri. Elatha wollte Eri seinen Namen nicht verraten, aber sie verlangte nach einem Liebespfand. Er gab ihr einen goldenen Ring, der ihr aber nicht genügte, daraufhin verriet Elatha ihr seinen Namen und seine Herkunft. Anziehung, Liebe, Schönheit, Wahl, Schicksal, Treue.

VII - Nuadu Airgetlam: Nuadu führt die Thuatha in den Kampf. Nuadu, die silberne Hand, führte sein Volk in den Kampf, wo er von Balor, dem Großvater Lugs, der seinerseits den Tod durch die Hand seines Enkel findet, getötet wurde. Angriff, Triumph, Gewalt, Schritt, Entwicklung, Initiative.

VIII - Ogma: Ogma säubert das Schwert von Tethra. Nachdem Ogma Tethra getötet hatte, zog er das Schwert aus der Scheide und säuberte es von Blut und Staub. Dieses erzählte ihm die Abenteurer, die es erlebt hatte. Ogma, der das Geheimnis der Schriftkunst besaß, erlangte die Macht, den Zauber der Schwerter zu erhalten. Gleichheit, Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit,

Ausführungsmacht, Gesetz, das, was geschrieben steht, große Macht.

IX - Goibniu: Die Schmiede von Goibniu, Crédne und Luchta. Die Schwerter der Thuatha waren immer scharf und ihre Lanzen immer spitz. Dies, weil die Tri Dees Dana, die Götter der drei Handwerke, Tag und Nacht in der Schmiede eingeschlossen waren und arbeiteten. Es waren Goibniu, der Schlosser, Crédne, der Schmied und Luchta, der Zimmermann. Kenntnis, Forschung, Opfer, Isolation, Meditation, Schöpfung aus dem Nichts.

X - Conchobor: Der König Conchobor mit seinen Krieger. Für seine Stärke, Gerechtigkeit und Großzügigkeit erwiesen ihm die Männer des Ulaid größte Ehre. Er fällte niemals ein falsches Urteil und war im Alter von 7 Jahren bereits König. Schicksal, Erfolg, Aufstieg, Glück, Glückseligkeit.

XI - Cu Chulainn: Setanta tötet den Hund von Culann. Ursprünglich wurde das Kind Setanta genannt, aber im Alter von sechs Jahren tötete es den Hund von Culann und bis kein anderer Hund herangewachsen war, paßte er auf die Herde, das Leben und die Ehre des Schlossers auf. Man kannte ihn als Cu Chulainn, den Hund des Culann, und in der Geschichte Irlands hat es nie einen stärkeren Krieger gegeben als ihn. Macht, Energie, Handlung, Mut, Niederlage eines mächtigen Feindes.

XII - Conla: Cu Chulainn bringt Conla vor die Krieger des Ulaid. Eines Tages sah man einen Jungen, der sich in einem Boot aus Bronze näher-

te. Er weigerte sich, seinen Namen zu sagen und ließ niemandem den Vortritt. Es trat ihm also Cu Chulainn entgegen, aber der Junge war sogar stärker als dieser. Von Zorn ergriffen, durchbohrte ihn Cu Chulainn mit einem Speer und erkannte erst danach den goldenen Ring, den er Conla, seinem Sohn hinterlassen hatte. Opfer, Sühne, Strafe, Buße, Duell, Schmerz.

XIII - Orlam: Laeg zeigt den Königen des Connacht den Kopf des Orlam. Gegen Cu Chulainn wurden die stärksten Krieger entsandt, aber dieser besiegte einen nach dem anderen. Laeg, der Wagenlenker des Helden, zeigte ihm den Kopf des Orlam als Trophäe. Ende, Sterblichkeit, Zerstörung, Unumgänglichkeit, Verwandlung.

XIV - Emer: Emer beweint den Leichnam des Cu Chulainn. Emer, die Braut des Cu Chulainn, weinte solange über dem Leichnam des Helden, bis Frigio di Macha kam, eines von Cu Chulainns Pferden, um sie zu trösten. Tief bewegt fing sie an, ihre Trauer herauszusingen. Heilung, Friede, Verzeihung, Gleichgewicht, Mitleid, Großzügigkeit.

XV - Finn Mac Cumhal: Die Initiation des Demne. Finn Mac Cumhal wurde Demne genannt und um den Feinden seines Vaters zu entgehen, wurde er im Wald von der Druidenfrau Bodhmall und von Liath Luachra aufgezogen. Sie lehrten ihn alle Geheimnisse der Druidenkunst. Leidenschaft, Sinnlichkeit, Anziehungskraft, Charisma, okkultische Kräfte, Täuschung.

XVI - Aillen Mac Midhna: Aillen Mac Midhna zündet den Hof von Temair an. Vom Stamm der Tùatha Dé Danann, brannte er jedes Jahr das Schloß der irischen Männer nieder, indem er die Krieger mit dem Klang seiner Harfe einschläferte und dann ungestört entfloh. Finn entging allerdings seinem Zauber und tötete ihn, wodurch er die Rolle des Oberhaupts der Fianna gewann. Arroganz, Elend, Verbannung, Ruin, Gefängnis.

XVII - Miluchradh: Miluchradh, die Göttin von Loch Doghra. Jungfrau der Sidhe und Herrscherin über den See des Schmerzes. Trotz ihrer Schönheit wies Finn sie zurück und deshalb ließ sie ihn Jahre später durch einen Zauber vorzeitig altern. Treue, Hoffnung, Spiegelung, Pläne, Zukunft, Unsterblichkeit, Schönheit, Traurigkeit.

XVIII - Sadbh: Sadbh wird von Almuin wegge- lockt. Mit einem Trugbild, das das Aussehen von Finn, ihrem Gemahl, wiedergab, wurde Sadbh in die Ferne gelockt und nie wieder gesehen. Illusionen, Visionen, Träume, Schmeichelei, Täuschung, Nacht.

XIX - Osgar: Osgar nähert sich der Burg von Temair. Auf seiner Reise nach Temair sah Osgar von den Fianna eine Frau von den Sidhe, die in einem Fluß von blutroter Farbe wusch. Sie prophezeite ihm sowohl seinen Ruhm als auch seinen Tod im Kampf, aber er lachte sie aus. Und doch kam es so. Erfolg, Richtung, Schicksal, Klarheit, Kenntnis, Prophezeiung.

XX - Niamh: Niamh, Königin der Welt der Jugend. Sie vermählte sich mit Oisín, Sohn des Finn und

nahm ihn mit in ihr Reich, dorthin, wo die Zeit nicht vergeht. Erneuerung, Nachricht, Ankündigung, Erwachen, Berufung.

XXI - Oisín, der letzte der Fianna: Oisín kehrte aus Heimweh nach Irland zurück und alterte ganz plötzlich, da er von den Emotionen der vergangenen Zeit überkommen wurde. Aber er hielt jede Erinnerung an sein langes Leben wach. Erfolg, Ende, Vollständigkeit, Vollendung, Abschluß, Belohnung.

Das Kleine Arkanum

Die 4 Farben des Kleinen Arkanums sind jeweils an ein Volk gebunden, das in Irland gelebt hat. Die Stäbe sind die Fomori, deren Herrschaft am Anfang der Zeiten zerstört wurde. Sie entsprechen dem Element Luft (Bem.: die traditionelle Bedeutung weist die Stäbe dem Element des Feuers und die Schwerter dem Element der Luft zu) und stehen für menschliche Handlungen und die Richtung Osten. Die Münzen sind die Tùatha dé Danann, die antiken Götter, deren Haus die Unterwelt wurde, als die Menschen ihre Länder eroberten. Sie entsprechen dem Element der Erde sowie der Richtung Süden und stehen für materialistische Handlungen. Die Schwerter sind die Ulaid, entsprechen dem Zeichen des Feuers und der Richtung Westen. Die Ulaid waren ein Kriegervolk und repräsentieren die Welt des Geistes und des Intellekts. Die Kelche sind die Fianna als Irland eine weniger brutale und ritterlichere Welt war. Ihr Untergang kennzeichnet das

Ende der keltischen Welt. Sie entsprechen dem Element Wasser und der Richtung Norden. Sie repräsentieren die geistige und die Gefühlswelt.

Jeder Hofkarte wird hier nur eine Eigenschaft zugeordnet. Diese dürfte ausreichen, die Bedeutung der Karte zu erkennen. Die Hofkarten (Bube, Ritter, Königin und König) werden unterschiedlich interpretiert. Der Bube und der Ritter symbolisieren präzise definierte Persönlichkeiten oder Rollen, während die Königin und der König diese antropomorphen Eigenschaften verlieren, um Symbole für abstrakte Ideen zu werden. Die Hofkarten müssen denn tatsächlich wie eine Brücke interpretiert werden, die das Große Arkanum mit dem Kleinen verbindet. Doch oft beziehen sie sich auch auf lebende Personen, die den Ratsuchenden oder seine bestimmte Situation direkt beeinflussen.

Einige Bedeutungen sind Abwandlungen der traditionellen Bedeutungen. Ein erfahrener Weissager kann aus dem Vergleich zwischen diesem und dem des Rider-Waite-Tarotdeck viel Nutzen ziehen.

Stäbe:

As: Ursprung; 2: Rache; 3: Verlangen nach dem Unbekannten; 4: Eintracht; 5: Übung; 6: Rivale; 7: Wert; 8: ein Augenblick vorher; 9: Herrschaft; 10: Tribut; Bube: der Krieger; Ritter: der Reisende; Königin: die Laune; König: die Macht.

Münzen:

As: Form; 2: Spiel und Tanz; 3: Gesetz; 4: Gier; 5: Trostlosigkeit; 6: Wohltätigkeit; 7: Zufriedenheit; 8: Kunst; 9: Überfluß; 10: das Vergehen der Zeit; Bube: der Zauberer; Ritter: der Ritter; Königin: das Gedächtnis; König: das Recht.

Schwerter:

As: Ehrgeiz; 2: Duell; 3: Schuld; 4: Isolation; 5: Grenze; 6: Herausforderung; 7: Ordnung; 8: Gefangenschaft; 9: Wahnsinn; 10: Verrat; Bube: der Held; Ritter: der Besessene; Königin: das Urteil; König: der Wille.

Kelche:

As: Pflege; 2: Friede; 3: Dankbarkeit; 4: Geschenk; 5: Opfer; 6: Wunder; 7: Vision; 8: Weg; 9: Erwachen; 10: Belohnung; Bube: der Dichter; Ritter: der Suchende; Königin: der Rat; König: die Zukunft.

CELTIC TAROT

by Giacinto Gaudenzi and Saverio Tenuta



idea and graphics by Pietro Alligo
Major Arcana conceived by Giordano Berti
instructions by Riccardo Minetti
translations by Studio RGE

Art Tarot

collection edited by Pietro Alligo
diffusion and marketing: Mario Pignatiello

All rights reserved.

No part of this book and of this deck may be used or reproduced in any manner whatsoever, including Internet usage, without written permission from Lo Scarabeo s.r.l. except in case of brief quotations embodied in critical articles and reviews.

© 2003 Copyright Lo Scarabeo

Via Varese 15c 10152 Torino Italy

Tel: +39 011 283793 Fax: +39 011 280756

E-mail: info@loscarabeo.com

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