



# СОДЕРЖАНИЕ

КОЛОДА ТАРО РАЙДЕРА — УЭЙТА — СМИТ	4
ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ КАРТ ТАРО	4
ВЕДЬМЫ ТАРО: КАК РАБОТАТЬ С ЭТОЙ КОЛОДОЙ	8
СИМВОЛЫ СТАРШИХ АРКАНОВ	11
СИМВОЛЫ МЛАДШИХ АРКАНОВ	57
ЧТЕНИЕ И ТРАКТОВКА КАРТ ТАРО	114
ПОСЛАНИЯ ВЕДЬМ	119

# КОЛОДА ТАРО РАЙДЕРА — УЭЙТА — СМИТ

Вы держите в руках магический предмет. Эта колода карт Таро основана на символах системы Райдера — Уэйта — Смит. Первая колода Райдера — Уэйта — Смит была опубликована в Англии в 1910 году редактором Уильямом Райдером, на основе указаний Артура Э. Уэйта и с иллюстрациями Памелы Колман Смит. И Уэйт, и Смит принадлежали к «Золотой Заре» — тайному сообществу посвященных, члены которого стремились к пониманию подлинной реальности через изучение древних эзотерических учений и индивидуальные эксперименты с новыми путями познания.

Таким образом, колода Таро — это сборник знаний и наставлений в 78 изображениях. Ее можно читать как книгу, сюжет которой постоянно меняется в зависимости от расположения элементов.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ КАРТ ТАРО

Это карты, это игра. Так что давайте начнем с того, что перетасуем карты, как нам нравится, и отправимся в путешествие к их истокам. Первая перетасовка переносит нас в Италию, в эпоху Возрождения, когда карты Таро появились на свет в виде четырех классических мастей и с изображениями важных фигур той эпохи. Фигуры представляли империю, религию, природные явления (такие, как смерть), а также небесные тела. Карты были

продуктом эпохи, в которой духовная сфера и физическое существование были тесно взаимосвязаны, индивидуальные черты отражали влияние небесных тел, королевская власть исходила от божественной, грех считался главной причиной всех болезней, любовь превращала любимых в ангелов, а демоны всегда стремились нарушить гармонию отношений.

Вторая перетасовка возвращает нас к началу XIX века, когда игра стала использоваться для гадания. Это был способ связаться с божественным, чтобы предсказать будущее.

Тасуя карты в третий раз, мы оказываемся в Лондоне, на собрании «Золотой Зари», где гадание становится магическим опытом, который используют для понимания себя и окружающего мира. Сегодня колоду Райдера – Уэйта – Смит, как и множество других колод, можно легко найти на полках книжных магазинов. Для одних она является предметом красоты и искусства, а для других – инструментом, с помощью которого можно прочесть будущее, создать историю, подстегнуть воображение, обрести утешение. Из чего же состоит колода?

78 карт разделены на две основные группы. Первая – самая яркая – группа состоит из 22 карт больших арканов. Нумерованные карты начинаются с нуля, с карты «Дурак» (которая в прошлом не имела номера, так же как карта под номером XIII, Смерть, не имела названия), и заканчиваются «Миром», под номером XXI. Старшие арканы представляют великие силы, которые управляют жизнью как на космическом, так и на личном уровне. Если расположить их в числовом порядке, то они отражают течение жизни. В Дураке есть потенциал, а в Маге – способность его проявить. В Верховной жрице – восприимчивость к миру, в Императрице – способность к созиданию. Император наделен властью и волей. Иерофант символизирует традиционное образование, а Влюбленные – любовь и ее выбор.

Колесница олицетворяет стремление, Сила – мужество, Отшельник – уединение и веру в собственный путь. Колесо Фортуны говорит о переменчивости судьбы. Справедливость представляет моральный закон, Повешенный – жертву и препятствия, а Смерть – постоянную трансформацию всего. В Умеренности заключено сострадание – как к себе, так и к другим; в нем нуждаются все. В Дьяволе мы видим страсть, искушение и путь к гибели. Башня – это внезапный крах и жестокая, освобождающая правда. Звезда символизирует надежду, а Луна – сны, инстинкты, обман и непредсказуемость. Солнце означает успех и радость, а Суд – призвание, пробуждение и признание. Мир – это то огромное, ужасное, радостное место, где все начинается, завершается, а затем начинается заново.

Цифры на старших арканах – это просто полезная формальность. Порядок карт в раскладе варьируется, например, история может начинаться со Справедливости, а заканчиваться Отшельником. Мы сами должны найти смысловые нити, связывающие одну карту с другой.

Остальные карты относятся к младшим арканам. Они отражают трудности, встречи и ежедневные перемены. Младшие арканы делятся на четыре масти: Жезлы, Кубки, Мечи и Пентакли, которые представляют четыре универсальных элемента – Огонь, Воду, Воздух и Землю, а также их духовные аспекты.

Жезлы связаны с творчеством, новыми проектами, желаниями, вдохновением, страстью, стремлением следовать своей цели; с импульсом, видением и прогрессом, защитой личных ценностей и действием. Жезлы символизируют ресурсы, которые кажутся бесконечными: динамичность, энергичность, энтузиазм.

Кубки исследуют нашу душу и взаимоотношения, показывая нашу чистоту и хрупкость. Здесь мы видим любовь и дружбу,

творческие порывы сочетаются с эмпатией и глубоким желанием тронуть сердца других, стремлением понять и принять их.

Мечи символизируют разум. Они пробуждают истину и дарят откровения, открывая путь для общения, размышлений, осознания и прямого решения проблем. Мечи указывают на способность к анализу и долгосрочному планированию, они связаны с доверием к собственным действиям, с интеллектом, речью, сообразительностью и выживанием.

Пентакли символизируют богатство и материальный мир – начиная от нашего собственного тела и заканчивая планетой Земля. Они рассказывают о здоровье и процветании, работе, преданности делу, близких и родных людях, о взаимной щедрости, экономических вопросах, об ответственности и заботе, а также о решимости воплотить мечту.

В каждой из четырех мастей есть карты, пронумерованные от туза до десятки; это отражает процесс от изначальной силы до истощения (или завершения) масти. Также в колоде есть 16 фигурных карт, представляющих персонажей королевского двора – Паж, Рыцарь, Королева и Король. Эти карты наиболее сложны для трактовки, поскольку могут указывать как на наш характер, так и на реальных людей в нашей жизни. Итак, карты больших арканов символизируют кардинальные перемены и вопросы нашей души, но карты малых арканов также имеют большое значение, поскольку повседневные события определяют течение наших дней, а встречи и приключения питают память.



## ВЕДЬМЫ ТАРО: КАК РАБОТАТЬ С ЭТОЙ КОЛОДОЙ

Эта колода основана на системе Райдера — Уэйта — Смит, но у нее есть особенность: в ней живут ведьмы со всего мира. Они путешествуют на метлах и в котлах, выходят из деревьев и темных вод, машут мечами и прячут мешочки с волшебными травами, усиливая символизм карт своими заклинаниями.


В 22 картах старших арканов представлены известные ведьмы, но с некоторыми из них вы, возможно, встретитесь впервые. Это богини, духи, волшебницы, лесные феи, обитательницы океанов и других миров, граничащих с нашим. Но среди них есть и женщины, которых считали ведьмами при жизни, — таковы были традиции и время. Каждая ведьма этой колоды обладает особой мудростью и не прочь поделиться ею с теми, кто готов прислушаться. И хотя все представленные в колоде ведьмы — женщины, мы сознательно внесли некоторую долю двусмысленности в младшие арканы, чтобы каждый человек мог отождествить себя с изображениями.

В конце концов, не только женщины наделены женской силой. Мы можем говорить о женской силе каждый раз, когда пытаемся быть равными с другими, а не превосходить их. Однако ведьмы противоречивы, и некоторые из них удивят вас своим решительным характером, который многие назвали бы мужским. Лишь одно можно сказать наверняка: соприкоснуться с магией означает стоять на границе миров и быть готовым к любой встрече; знать, что мудрость и неожиданные события способны дать жизнь самым разным существам. Первоцвет, выросший на опустошенной земле, — не менее важный вестник, чем древняя королева, возвращающаяся домой.


Все ведьмы в колоде призывают вас взглянуться в их образ и внимательно изучить детали. Они приглашают вас ощутить близость жизни во всех ее проявлениях, начав с тех, кто ближе всего к нам, а именно – с животных. Известно, что у ведьм есть фамильяры, или животные-компаньоны, которые тоже владеют искусством магии. Иногда ведьмы сами превращаются в животных или странных существ, как вы видите, например, на фигурных картах, где каждая ведьма представлена со своим фамильяром. Например, Рыцари изображаются как ведьмы, которые путешествуют по небу верхом на крылатых животных, связанных со стихией масти. Короли проявляют элемент во всей его силе; они – воплощения предков, от которых мы произошли и к которым однажды присоединимся. Животное-фамильяр не менее важно, чем ведьма, поэтому следует уделять ему внимание и понимать его значимость.

Ведьмы любят плести тайные заговоры почти так же, как заплетать гривы лошадям и резвиться по ночам с зайцами. Именно поэтому в колоде есть четыре скрытые истории – по одной на каждую масть, – которые начинаются от младших арканов и проходят через фигурные карты к старшим арканам. Или наоборот. Как вы узнаете их? Проследите за фамильярами, особенно за кошкой, цаплей, крапивником и оленем. Попробуйте их распознать; рассмотрите события, их взаимосвязь; представьте карты как символы прошлого, настоящего и будущего. Истории доступны, и решение остается за вами. Затем создайте свою собственную волшебную историю. Перемешайте колоду, выберите карту, помечтайте. Подумайте о 79-й карте, которой нет в колоде. Когда вы сможете открыть ее, она подмигнет с другой стороны зеркала, как старый друг.





СИМВОЛЫ  
СТАРШИХ  
АРКАНОВ





## ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМЫ

▶▶▶▶▶  
**ПОЗИТИВ:** потенциал, невинность, воображение, свобода

◀◀◀◀◀  
**НЕГАТИВ:** бесцельность, поверхность, бездумность

## 0. ДУРАК

### ..... БЕЗУМНАЯ ДЖЕЙН .....

У ирландского поэта и мага Уильяма Батлера Йетса была соседка, пожилая женщина, которая была слегка не в себе. Из-за своего возраста и психического состояния она выражала свои мысли прямолинейно, как ребенок. Именно она вдохновила поэта на создание образа Безумной Джейн, центрального персонажа серии стихотворений – старая, неразборчивая, похожая на ведьму, инфантильная и дерзкая.

Безумная Джейн признавалась Богу в любви и бесстрашно спорила с епископом, воплощением лицемерия и моралистичности. «А грязь и высь – они родня, Без грязи выси нет!» – говорит ему Джейн в одном стихотворении. «О том и речь, что не сберечь Души другой ценой». Другими словами, жить означает быть готовым меняться; открывать красоту там, где большинство не видит ничего стоящего; знать, что свет пробивается в жизнь через душевные раны. Эта удивительная чудачка олицетворяет в колоде карту «Дурак» – свободный и безграничный потенциал каждого из нас. Безумная Джейн, облаченная в лохмотья, – предтеча ведьм, богинь и женщин, которых мы встретим далее; она включает их всех в себя так же, как число ноль включает все числа в свой космический круг. Джейн напевает: «Распознай магию в ручьях, в крапиве, в пыли, в упрямом доверии сердца к жизни». Она поет о хрупком равновесии между небом и землей, об игре листьев на ветру. Чтобы упасть, нужно лишь мгновение. И чтобы взлететь, нужно лишь мгновение».



## ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМЫ

**ПОЗИТИВ:** концентрация, ресурсы, гениальность, направленное намерение

**НЕГАТИВ:** растрченный талант, манипулирование, отсутствие моральных устоев