



Обзор Таро Друидов:

Друидами называли кельтские племена, которые были коренными жителями Северной Европы первый и второй век нашей эры. До наших времен почти не сохранились исторических сведений об этих племенах.

Главными действующими лицами того времени выступали священнослужители, которым приходилось исполнять роль летописцев. К ним обращались простые люди, если требовалось исцелить тело и душу. Эти же священнослужители были руководителями кельтских племен и составляли правящую верхушку племени.

Таких правителей называли жрецами-друидами, от слова дуб, а друиды – люди дуба. Если быть точным, то на кельтском наречии друид это мудрейший. Видимо так называли свою знать кельты не зря. Это были образованные люди, которые обладали довольно сильными

магическими знаниями. С помощью магии друиды держали народ в повиновении.

Для того чтобы стать Друидом, человеку приходилось в течение двадцати лет изучать эзотерические науки. И только потом Друиды ставали философами, священнослужителями, приносящими жертву и выполняющими соответствующие ритуалы, судьями.

В конце обучения Друиды обладали достаточно обширными знаниями анатомии, правил проведения ритуалов, философии. Друидами в равной степени могли быть, как мужчины, так и женщины. Друиды обучали воинов стойко принимать смерть и убивать. Они не только знали настоящее, но и будущее. Их предсказания были на удивление точными. Перед каждым выступлением совершали обряд жертвоприношения. Причем жертвами были люди и животные.

В повседневной жизни друидов постоянно присутствовали деревья и растения и играли в их жизни важную роль. За основу кельтского алфавита взяты названия деревьев.

Художникам Северино Баральди и Антонио Лунателли удалось передать дух того времени в картах Таро Друидов.

В колоде собраны уникальные изображения важнейших событий, происходивших в те времена. Особенно красива карта с рисунком, изображающим встречу самого долгого дня года. Кельтская мифология богата символами и персонажами. Почти все они получили свою вторую жизнь на картах Таро Друидов.

В Старших Арканах просматриваются древние ирландские традиции. Они разделены по жанрам на пять разделов, героический, мифологический, исторический, приключенческий и фантастический. На картах Младших Арканов нанесены картины, изображающие жизнь кельтов и сцены священных ритуалов.

Структура колоды Таро Друидов

Арканы от 0 и до IX - относятся к легендам из Кельтской мифологии, в центре которых конфликт между демонами-Фоморами и племенем Богини Дану за мировое превосходство. Это было время, когда слагались легенды.

Арканы от X и до XIV - связаны с эпическим циклом племени Улада: это была эпоха героев.

Арканы от XV и до XXI - касаются легенд о племени Фениев: это была эра, когда зарождалась история.

Младшие Арканы Таро Друидов представляют картины из жизни кельтов и сцены священных обрядов друидов.

0 Шут - Финтан



FINTAN MAC BOCHRA

Способность, достижение цели, вера в идеалы, дипломатия, навык, проницательность, уверенность в себе, сила воли, поэтический дар, воображение.

Замешательство, дезориентация.

Шут, он же Финтан, сын Бохра, стоит у самых истоков ирландских легендарных событий. Считалось, что он был одним из трех мужей, прибывших в Ирландию с первой группой переселенцев, спутниками Кессаир, за сорок дней до потопа. Укрывшись на вершине холма, Финтан пережил потоп, а затем, перевоплощаясь то в орла, то в лосося, то в сокола, он пережил века и сообщил потомкам всё, что произошло на Изумрудном Острове, был свидетелем всех событий в стране вплоть до прихода христианства и явился как бы связующим звеном между двумя традициями.

Кроме того, Финтан был великим мудрецом, первым друидом и учителем красноречия. Любопытно, что при этом он долгое время был нем, что для средневековых ирландцев казалось вполне нормальным явлением. В саге «Видение Фингена» женщина из Другого Мира перечисляет королю Фингену чудеса, которыми отмечена ночь рождения будущего короля Конна Ста Битв: «Что же это за чудо еще? – спросил Финген».

Женщина ответила: «Финтан, сын Бохры, сына Ноя, сына Этиара, сына Нуайла, сына Амда, сына Каина, сына Ноя, что сделался величайшим в этом мире мудрецом. Был бессловесен он в час, когда услышал гул потопа у склона горы Ойлифет. На гребне волны перенесло его на юго-запад Ирландии.

Сделался он нем и лежал погруженный в сон, пока потоп покрывал землю. Воистину безмолвен он был с той поры и донине. Оттого-то и скрыта была правда об Ирландии, ее деяниях, пророчествах, старине и законах. Лишь один Финтан пережил потоп, и нынче ночью наслал на него господь дух Самуила-пророка в облике юноши. Опустились на губы Финтана солнечные лучи, и три углубления появились у него на затылке, отчего семь даров красноречия и семь цепочек примет его язык. Так открылась этой ночью старина и былые деяния».

Ирландцы ожидали от примордиального человека передачи традиционного знания, оправдывавшего их существование на протяжении всей истории легендарной и реальной, включая перемену религии. Финтан, сохранивший память обо всех волнах чудесных переселенцев, накатывавших на остров после потопа, рассказывает об этом в саге «Установление владений Тары». Полнее же всего мифическая предыстория Ирландии

изложена в «Книге Захватов Ирландии», а мифическая география – в саге «Старина мест».

Таро Друидов I Маг - Луг



Луг - кельтский сияющий бог света, близкий солнцу и представляемый красивым молодым воином. Галлы повсеместно почитают Луга и на многочисленных памятниках посвящают богу надписи и немалое число селений называют в его честь. Луг галлов и ирландцев валлийцами зовется Ллеу, сын Арианрод. Валлийцы считают Ллеу воспитателем мага и ясновидящего Гвидиона.

В Ирландии Луга чествуют на ежегодном празднике Лугнасад 1 августа. В сохранных сагами преданиях ирландских кельтов Луг причисляется к новопришедшим на остров богам из Племен Богини Дану. Оказавшись в Ирландии, Луг проявил себя в ремеслах, стал называться Самилданах и почитается покровителем ремесел. [Samildanach (ирл.) - 'искусный во многих ремеслах'. Один из эпитетов валлийского Ллеу - искусная рука.] Луга считают изобретателем настольной игры фидчелл.

Ирландцы хранят предание о сражении Луга с предводителем фоморов (демонов, обитающих в недрах океана) одноглазым Балором. Фоморы обитают на далеком северном острове, над которым висит стеклянная башня. Одноглазые, однорукие и одноногие морские божества фоморы спорили с Племенами Богини Дану за обладание Ирландией. Ирландцы матерью Луга называют Этлин, единственную дочь Балора. В свое время Балору было предсказано, что ему суждено погибнуть от руки внука, и Балор запер Этлин в хрустальной башне, высящейся над островом Тори, у северо-западного побережья Ирландии, дабы она не родила внука. Сын бога врачевания Диана Кехта, по имени Киан, сумел пробраться к Этлин, и она родила Луга.

Уберег юного Луга от Балора бог моря Мананнан сын Лера. Он и воспитал Луга. Иное предание гласит, что Луга от Балора спас бог кузнец Гоибнеу, брат Киана.

Предсказание сбылось в ходе второй битвы при Мойтуре. Нуаду, предводитель Племен Богини Дану, уступил главенство Лугу. А Луг, подражая фоморам, зажмурил один глаз и на одной ноге подобрался к деду Балору. При этом один глаз Луга ввалился в его голову, а второй напротив выпятился наружу, ужасая противников бешеной яростью. Когда четверо слуг подняли тяжелое веко Балора, Луг поразил его глаз. Пущенный из пращи

камень продавил глаз Балора сквозь голову, и он оказался на затылке, ужасая фоморов, стоявших позади Балора. Фоморы разбежались, а Балор пал замертво.



II Жрица - Бригита

Видимо, в этой колоде роль жрицы отведена кельтской богине Бригите. Бригид, Бригантя, Бригита - богиня врачевания и плодородия, помогавшая женщинам во время родов. Культ ее, по-видимому, был распространен по всей Ирландии и Британии, где ее чаще называли Бригантя. В ирландской мифологии она жена Бреса, бога полуфоморского происхождения, возглавлявшего Племена богини Дану после первой битвы при Мойтуре против фракийского племени Фир Болг. Брес был красив, но, как все фаморы, деспотичен, поэтому его правление длилось недолго. За это время Бригид успела родить ему трех сыновей. Богиню часто противопоставляют ее матери Ану что наводит на мысль о двух ипостасях богини-матери. Святая Брида, одна из известных ирландских святых покровительниц, до обращения в христианство, возможно, была жрицей богини Бригид. Ирландцы верили, что она могла накормить животных, не уменьшая количества пищи для людей; это роднит ее с Бригид, чей праздник Имболк обычно отмечается 1 февраля, когда у овец появляется молоко.

Пухленькая Бригита сидит на каменном троне посреди солнечной поляны. Ладонью она прикрыла глаза от солнца. В руках у нее колосья - она только что их собирала, а сейчас присела на минутку, передохнуть. На подлокотнике трона примостился заяц. Заяц был священным животным кельтов, символом процветания, изобилия, хорошей жизни. В духовном плане заяц представляет рассвет, возрождение, бессмертие Духа. Это животное посвящено лунным богиням, властительницам и пряхам судеб. Заяц – небесный посыльный, посредник между смертными и богами. Но он также великий обманщик, обладающий силой трансформировать, изменять события и вещи. Петли заячьих следов на снегу читались кельтами как предзнаменования грядущих событий, рисунок узоров судьбы.

Бригид мудра и трудолюбива, настойчива и терпелива, нежна и тверда одновременно. Она уверена, что ничего в жизни не дается просто так - любую милость Богов следует заслужить. Поэтому, если ты трудолюбив, добр и честен, Бригита поможет тебе!



II Императрица - Морриган

Морриган, в ирландской мифологии богиня войны и смерти на поле боя, которая помогала Племенам богини Дану в обеих битвах при Мойтуре. Ее имя переводит как "Великая Королева " или "Королева Призраков", что полностью соответствует ее природе. Морриган можно воспринимать и как отдельное божество, и как своего рода триипостасную богиню, отождествляемую с другими богинями войны: Махой, Бадб и Немаин. Сама богиня Морриган участия в битвах не принимала, но непременно присутствовала на поле боя и использовала все свое могущество, чтобы помочь той или иной стороне. Кроме того, Морриган в легендах приписывается дар пророчества и способность изрекать всевозможные заклинания.

Роль Морриган в ирландской мифологии очень похожа на роль валькирий в скандинаво-германской космологии. И Морриган, и валькирии используют магию для того, чтобы наложить оковы на воинов и выбрать того, кто из них погибнет.

Морриган также ассоциировалась с сексуальным началом и плодовитостью; последний аспект позволяет отождествлять ее с матерью богиней. Ее сексуальность подчеркнута в легенде о Кухулине, когда она пыталась соблазнить героя, но была отвергнута им, отчего в ее сердце вспыхнула ревнивая ненависть к Кухулину. Любимым обличем Морриган в магических превращениях была ворона; именно в таком виде она уселась на плечо героя Кухулина, после чего тот пал в бою, сражаясь против армии королевы Медб, ведь в свое время Кухулин не только отказал Морриган в любви, но в гневе даже нанес ей рану. Это и решило его судьбу.

Карта активных действий, победы, лидерства. Проигрывалась как крутые жизненные перемены. Внешне внезапные, но на самом деле возникающие постепенно.



IV Император - Дагда

Дагда (ирл. Dagda, "хороший, добрый бог"), в кельтской (ирландской) мифологии один из богов Племян богини Дану.

Известен также под именем "Эохаид отец всех". Образ Дагды вобрал наиболее типичные представления кельтов о всемогущем божестве потустороннего мира, хозяине котла изобилия. Изображался великаном с могучей палицей, которую иногда везли за ним на повозке. Одним концом своего оружия он разил врагов, а другим возрождал к жизни мертвых. Нередко наделялся властью над природными явлениями и урожаем; с этим, очевидно, связана его роль во время празднования Самайна, где он выступал совместно с богинями войны и разрушения (Морригу, Бодб). Была у Дагды и живая арфа, Уаитни. Когда бог играл на ней, времена года шли установленным чередом: весна следовала за зимой, лето сменяло весну и уступало место осени, которая, в свою очередь, сменялась зимой. Дагда, считался большим любителем и неутомимым поедателем овсяной каши, именно ей он был обязан своей славой непобедимого воина. Местопребыванием Дагды считался сид (холм) Бруиг на Бойне, а супругой - обожествлённая река Бойн.

Таро Друидов

У Папа - Диан Кехт



В мифологии ирландских кельтов Диан Кехт — бог врачевания, часто изображавшийся с огромной пиявкой или змеёй в руках. Именно Диан Кехт некогда спас Ирландию и имеет косвенное отношение к происхождению названия реки Бэрроу. Морриган, свирепая богиня войны, родила сына столь ужасной наружности, что собственный врачеватель богов, предвидя грядущие беды, посоветовал предать его смерти. Так и было сделано; и когда Диан Кехт вскрыл сердце бога младенца, он обнаружил в нем трех змей, способных вырасти, достичь гигантских размеров и проглотить всю Ирландию. Диан Кехт, не теряя ни мгновения, умертвил змей и предал их огню, ибо он опасался, что даже мертвые тела их могут причинить зло. Более того, он собрал их пепел и высыпал его в ближайшую реку, ибо его не оставлял страх, что и пепел их представляет опасность; так оно и оказалось, и, как только он высыпал пепел в воду, она буквально закипела, так что в ней тотчас погибло все живое. С тех пор река и зовется Бэрроу («кипящая»).

В мифологии кельтов бытовали различные версии этого мифа о змеях. Есть легенда, что только две змеи были немедленно сожжены, а третья сумела спастись и стала со временем огромным змеем, которого впоследствии убил тот же Диан Кехт. Так удалось предотвратить исполнение пророчества о бедах и несчастьях для всей Ирландии.

Двое из шестерых детей Диан Кехта сын Мидах и дочь Эйрмид также стали врачевателями, они сделали для Нуады серебряную руку, что позволило ему вернуть себе трон короля богов племени Дану (Туатха Де Данаан). И когда Мидах показал отцу свой уникальный дар исцеления, Диан Кехт, испугавшись, что это может подорвать его собственную репутацию целителя, в припадке гнева убил собственного сына. Особенно заметна роль Диан Кехта в двух битвах при Мойтуре (Маг Туиред). Диан Кехт излечивал любого раненого племени Дану, если только у него не отрублена голова, не поврежден мозг и не сломан позвоночник.



VI Влебленные - Мидир-Этайн

Так случилось, что король Мунстера однажды увидел, как купалась прекрасная девушка, он полюбил её и сделал своей королевой. Во всех землях не было женщины прекрасней Этайн, и слава о её красоте достигла самого короля племени Богини Дану, великого и могущественного Мидира. Переодевшись странствующим бардом, он отправился ко двору Мунстера, чтобы взглянуть на Этайн и вызвать короля на игру в фидхелл

«Кто это такой?» - спросил король – «Зачем мне играть с ним?»

«Испытай меня» - ответил незнакомец – «И ты найдешь меня достойным противником»

Тогда король сказал: «Но доска для фидхелла находится в опочивальне королевы, я не хочу её беспокоить»

Однако, когда королева услышала, что появился незнакомец, который вызвал короля на игру, она прислала своего слугу с доской для фидхелла, а чуть позже вышла лично поприветствовать незнакомца. Мидир был так поражен её красотой, что онемел, и мог лишь молча взирать на неё. Королева тоже растерялась и немного погодя оставила мужчин наедине.

«На что мы будем играть?» - спросил король.

«Пусть победитель назначит награду» - ответил незнакомец – «И что бы он ни пожелал, пусть ему это будет даровано»

«Согласен» - сказал монарх.

Они сыграли партию, и незнакомец победил. «Чего ты желаешь?» - воскликнул король – «Я дал слово, что ты получишь все что захочешь»

«В качестве награды я требую отдать мне королеву Этайн» - ответил незнакомец – «Я не прошу отдать мне её сейчас – я вернусь за ней в этот день ровно через год» - и незнакомец удалился.

Король был крайне смущен и озадачен, но в ночь накануне назначенного дня он устроил большое торжество в Таре для королевских семей, а вокруг Тары он разместил в три линии своих лучших воинов и запретил им пропускать незнакомцев под страхом смерти. Он думал, что все предусмотрел, и занял свое место на праздновании подле Этайн, которая была украшена золотом и драгоценностями, а на голове у нее была сияющая корона. Шумное веселье продолжалось до полуночи. Вдруг, к своему ужасу король увидел незнакомца посреди зала. Тот подошел к королеве, посмотрел в её глаза, достал золотую

арфу и запел низким мелодичным голосом:
«О, Этайн, не желаешь ли ты пойти со мной

В чудесное место, что принадлежит мне?

Там зубы белы, а брови черны

И красны как мед губы возлюбленных.

О, женщина, если ты присоединишься к моему благородному народу,

Золотая корона увенчает твою голову

Ты будешь обитать у сладких рек моей земли

И пить мед и вино из рук своего возлюбленного»

Незнакомец нежно взял королеву за руку, поднял её с трона и повел через толпу гостей, никого не задевая. А сам король был как будто во сне и не мог ни пошевелиться, ни слова молвить. Когда он пришел в себя, то понял, что незнакомец был из племени Богини Дану и унес Этайн в свою страну. Тогда король послал гонцов ко всем королям Эрина, чтобы разрушили они крепости ненавистной ему расы, убивали каждого представителя этого волшебного народа до тех пор, пока его молодая жена не вернется к нему. Она так и не вернулась. Тогда из мести приказал он запереть все конюшни, где содержатся королевские лошади Племена, чтобы сдохли они от голода, но никакие решетки и засовы не могли сдержать благородных лошадей. Вырвались они на свободу и как вихрь разбежались по всей стране. А короли, когда увидели столь прекрасных животных, забыли о поисках королевы Этайн, и стали думать лишь о том, как бы поймать им лошадей с серебряными копытами и золотыми уздечками. Король впал в ярость и послал за верховным друидом. Когда друид прибыл, король пригрозил, что убьет его, если тот не разгадает, в каком месте спрятана королева. Друид отправился в путь, обошел всю Ирландию, везде искал, плел заклятья из огама, и, наконец, вырезав четыре буквы огама на четырех палочках орешника, ему открылось, что глубоко в холме в самом центре Ирландии околдованная королева Этайн спрятана во дворце Мидира.

Собрал король войско и отправился к тому холму. Стали они копать, пока не достигли самого центра и ворот дворца. Мидир же своим волшебством послал пятьдесят прекрасных женщин из холма, чтобы отвлечь внимание воинов. Все они выглядели и были одеты как королева Этайн, что даже король не мог понять, была ли среди них его жена. Но Этайн, завидев супруга, сердцем почувствовала его любовь, и её душа освободилась от заклятия. Она подошла к королю, он поднял её к себе на лошадь, нежно поцеловал и увез в Тару, где они жили долго и счастливо.

Вскоре после этого власть племени Богини Дану пала, и волшебный народ ушел в холмы, где и пребывает до сих пор, и практикует свою магию, плетет заклятья, свободный от смерти.

УІ - Мидир-Этайн



УІІ Колесница - Нуаду

Нуаду (др.-ирл. Nuada, Nuadu) — в мифологии ирландских кельтов король и предводитель богов Туата Де Дананн. В первой битве при Маг Туиред потерял руку, несмотря на то, что у него был волшебный меч, от которого никто не мог спастись. Поскольку бог с физическим изъяном не мог быть королём богов клана Туата Де Дананн, Нуада был вынужден отречься от трона и уступить его Бресу. Впоследствии бог-врачеватель Диан Кехт сделал ему серебряную руку, так что Нуада получил прозвище Аргетламх («Серебряная рука»). После этого Брес был свергнут с трона и Нуада вновь стал королём. В войне, вспыхнувшей вслед за этим, Нуада, опасаясь Балора, передал свою власть Лугу, который убил Балора в поединке.

Знаете, не очень радостная, на мой взгляд, карта. Сам по себе товарищ Нуаду угрюм и суров. Небо на карте отмечено всполохами пожара или зарницы - атмосфера напряженная, опасная, непредсказуемая. Еще интересный момент - в колесницу запряжены 2 коня - белый и черный. Свет и тьма, добро и зло, 2 пути, выбор. Нуаду тянет под узцы белого коня, в то время как черный рвется в другую сторону. Мне кажется, это символизирует ситуацию выбора - ты можешь поступить так, или иначе. Что ты выберешь? Решать тебе. И еще - это выбор в какой-то экстремальной ситуации, когда решение нужно принимать срочно, когда нужно быстро двигаться в одну или другую сторону. Обстоятельства не оставляют время на долгие раздумья.



УИИИ Сила - Огма

Активность, прямота, честность, исполнительная власть, законность, письменность.

ПП. Знаки опасности, беззаконие, неуверенность.

ОГМА - (ирл. Ogma), Огмий (галльск. Ogmios), в кельтской мифологии бог, печальный воитель.

Был известен в Галлии под именем ОГМИЙ, бог уз, владыка мертвых, проводник душ, чье имя нельзя было произносить вслух. Отсюда имя бога - греческое.

Огма - бог войны, но он не вершит ее сам, он руководит ее ходом и контролирует ее. Он создатель магического письма (огамического), покровитель красноречия. Из сочинений Лукиана (2 в.), который сохранил традицию отождествления (чисто внешнего) галльского Огмия с Гераклом, известно, что Огмий изображался старцем, одетым в звериную шкуру, с палицей в руке; уши стоявших рядом с ним людей соединялись с языком бога тонкими цепочками.

В ирландской традиции Огма - один из Племен богини Дану (пал во второй битве при Мойтуре с фоморами). Назывался "Солнечноликим" (grianainech), сочетал огромную физическую силу с провидческим даром и искусностью в поэтическом ремесле.

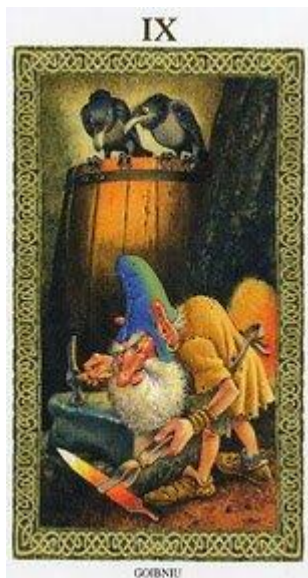
Традиция приписывала ему изобретение так называемого огамического письма (употреблялось кельтами и пиктами Британских островов). Убив Тевтата, правителя фоморов, Огма не вложил свой меч в ножны, а счистил кровь и пыль. Овладев тайнами магического письма, Огма получил власть сохранять память времени на мечах. Огму называли «солнечноликим».

Богу Огма приписывают изобретение древней системы огамического письма кельтов и пиктов, представлявшего собой ряд вертикальных или наклонных линий, пересекающих горизонтальную основную линию. Огамические надписи высекали на камнях, скалах, вырезали на металлических, костяных и деревянных изделиях. До нашего времени дошло около 400 таких надписей.

Выдающийся поэт Огма, как и все ирландские боги, был воином и, подобно греческому Гермесу и римскому Меркурию, отвечал за препровождение людей племени Дану в потусторонний мир. В отличие от этих богов, функции Огмы были намного приятнее, так

как потусторонний мир кельтов представлял собой уютное и спокойное место отдыха души перед ее следующим возрождением.

В некоторых ирландских мифах говорится, что Огма женился на Етайн, дочери бога-врачевателя Диан Кехта. Во второй и последней битве при Мойтуре Огма убил Индеха, сына фоморской богини Домну, царя фоморов, демонических существ, вызвавших на бой молодых богов из Племен богини Дану. В кровопролитном сражении, в котором победа досталась Племенам богини Дану, Огма добыл волшебный меч, который мог рассказать обо всех подвигах, совершенных с его помощью. Огма погиб в битве богов с демонами-фоморами.



IX Отшельник — ГОИБНИУ

Знание, исследование, приспособляемость, размышление, создание ценностей из ничего, кропотливый труд на общее благо.

Жертва, изоляция, печаль, одиночество, недостаток понимания
Гоибниу, в кельтской (валлийской и ирландской) мифологии бог-кузнец, принадлежащий к Племенам богини Дану, который всего тремя ударами молота мог выковать прекрасный меч. Именно Гоибниу изготовил богам оружие, с помощью которого они одержали решительную победу над демонами-фоморами во второй битве при Мойтуре, а также волшебный напиток, который поддерживал их силы в сражении.

Наряду с Дагда считался владельцем неистощимого магического котла и хозяином пиршественного зала в подземном мире. Вместе с братьями, богом-плотником Лухтой и бронзовых дел мастером Кредне, он составлял триаду кельтских богов ремесла. Они с изумительной быстротой чинили оружие богам Племен богини Дану прямо на поле боя.

Образ Гоибниу соответствует богам, мастерам кузнечных дел Гефесту и Вулкану в греческой и римской мифологиях.



X - Колесо Фортуны - БАДБ

Судьба, успех, подъем, удача, счастье, интеллигентность, гармония с природой.

ПП. Гнев, преобладание инстинктов.

Бадб ("ворона") - в мифологии ирландских кельтов Бадб ("неистовая") считалась богиней войны, смерти и сражений. Считалось, что появление Бадб во время битвы вселяло в воинов отвагу и безумную храбрость, и наоборот отсутствие богини вызывало неуверенность и страх. От действий Бадб в немалой степени зависел исход сражений. Она существовала и в качестве отдельного персонажа, и в виде одного из аспектов триединой богини; двумя другими были Немаин и Маха.

В результате дальнейшего развития мифологии Бадб, Маха и Немаин превратились в баньши — дух, стоны которого предвещали смерть, в том числе и тем, кто не участвовал в битве. Мифы связывают появление Бадб над головами воинов в 1014 г. при Контарфе, когда Верховный король Брайан разбил десант викингов.



XI – Справедливость - Конхобар Мак Несса

Гармония с природой, интеллигентность, знания, умение влиять на других.

ПП Гнев, преобладание инстинктов.

Конхобар Мак Несса - в ирландской мифологии король Ольстера, сын Фахтна Фахтнаха и Нессы, местной красавицы, которая, по одной из версий, зачала Конхобара с друидом в канун свадьбы.

Вскоре после свадьбы её муж умер, и за Нессой стал ухаживать её сводный брат и наследник Фергус Мак Рот. Но она согласилась выйти за него замуж лишь при условии, что он сначала позволит Конхобару править Ольстером в течение года. Честолюбивая и волевая Несса научила сына всему, что необходимо великому правителю, так что, когда пришло время Фергусу Мак Роту возвращаться на трон, люди Ольстера отказались признавать кого-либо, кроме Конхобара.

В христианские времена правил Ольстером Конхобар Мак Несса, король, отмеченный древними песнями и сказаниями. Он был внуком Рори Мора, могущественного Ольстерского правителя, ставшего впоследствии королем Ирландии и основавшего Ольстерскую династию королей. Память о Конхобаре Мак Несса хранится в сказании об изгнании сыновей Уснеха и цикле "Похищение быка из Куальнге". Его первой женой была Медб, дочь верховного короля Эохайда. После разрыва Конхобара с супругой Медб стала правительницей Коннахта. Он нашел счастье с сестрой Медб, Этне, чей образ отражен в самом ее имени – "сладкое ядрышко ореха".

Конхобар был покровителем поэзии и искусства, а также практичным человеком, скрупулезно постигавшим различные науки и всю жизнь стремившимся побороть закосневшие традиции. До самых последних дней он испытывал неугасающий интерес к учению, во-первых, ради того, чтобы удерживать монополию власти, и, во-вторых, чтобы свободно владеть сакральным древним языком, известным лишь избранным и оттого внушавшим благоговейный ужас простому народу.

Конхобар приказал, чтобы профессии не только передавались по наследству, но и были открыты для постижения любым человеком, невзирая на его происхождение и статус. Почитание Конхобаром поэтов простиралось до того, что он спасал их от изгнания даже тогда, когда их число стало слишком велико и они стали ленивы, жадны, деспотичны и невыносимы по характеру. Предания говорят, что однажды Конхобар собрал в своих землях двенадцать сотен поэтов и защищал их в течение семи лет, пока народный гнев не утих и слуги слова снова потихоньку не заселили просторы Ирландии.

ХІІ – Повешенный - КУХУЛИНН



Храбрость, доблесть, жертвенность, энергия, действие, победа над мощным врагом

ПП Жадность, суеверия.

Кухулин - великий воин короля Конхобора, считался сыном Луга и смертной Дехтире.

В раннем детстве его звали Сетанта. Ребёнок отличался силой и ловкостью - убил чудовищного пса кузнеца Кулана. После того, как он вызвался заменить убитую им собаку, и служить у кузнеца как сторож, его стали называть Кухулин, что значит «Пёс Кулана».

В истории Ирландии никогда не было более сильного и доблестного воина Кухулин ("пес Куланна"), в ирландской мифологии непобедимый воин, герой, центральный персонаж многих саг, чья вспыльчивость часто причиняла горе ему самому и окружающим.

Матерью Кухулина была Дехтире, внучка бога любви Аонгуса. На свадебном пиру в ее кубок залетела муха, и Дехтире нечаянно проглотила ее. На девушку напал глубокий сон; ей приснился бог солнца Луг, который потребовал, чтобы она вместе с пятьюдесятью родственницами обернулась птицами и следовала за ним в потусторонний мир. Три года спустя стая птиц с ярким оперением вернулась в Эмайн Маху, столицу Ольстера. Жители

Было решено изловить птиц ночью, когда они заснут. Неожиданно вместо птиц воины обнаружили пятьдесят женщин, и среди них Дехтире, спящих в чудесной хижине. Дехтире принесла с собой дар потустороннего мира — сына по имени Сетанта. Суалтам Мак Рот, ее супруг, был так счастлив снова обрести жену, что усыновил мальчика, будущего героя Кухулина, которому отец Дехтире, друид Катбад, некогда предсказал славу великого воина.

С детства Сетанта охотно учился военному искусству, но мало кто замечал, насколько парнишка силен и храбр. Оpozдав на вечеринку, которую ольстерский кузнец Куланн устроил в честь короля Конхобара Мак Несса, юный герой у самых ворот был атакован

свирепым псом и смог избежать смерти, разможив ему голову. Хозяин горевал, потеряв верного стража, и Сетанта вызвался служить вместо собаки, пока не будет найдена замена. Куланн отклонил предложение, однако с тех пор Сетанта получил новое имя — Кухулин, "пес Куланна".

Несмотря на предупреждение Катбада, что тому, кто в определенный день пойдет в первый бой, суждена короткая жизнь, Кухулин вскоре поднял оружие против врагов Ольстера, полубогов Фойла, Фаннела и Туахелла, а также против их многочисленных приспешников. В этой битве Кухулин впервые вошел в свой ужасающий боевой раж. Возвращаясь в Эмайн Маху на колеснице, увешанный окровавленными головами врагов, Кухулин, все еще находясь в состоянии боевого бешенства, принялся кружить вокруг крепости и вызывать на бой всех подряд. К счастью, героя остановила королева Ольстера, Мугайн.

Она отправила ему навстречу сто пятьдесят женщин, которые несли три огромные кадки с водой. Кухулин позволил им усадить себя в воду. Первая кадка просто-напросто взорвалась, во второй вода закипела, а в третьей только сильно нагрелась. Так успокаивали юного героя, впервые познавшего вкус крови.

Кухулину приглянулась Эмер, дочь коварного владыки Фогалла, который посоветовал ему поучиться боевой доблести и мудрости у чудесных наставниц Скатах, Уатах и Айфе из земли теней. Скатах научила героя его знаменитому боевому прыжку но, опасаясь за жизнь Кухулина, просила его не вызывать на поединок ее сестру Айфе. Однако Кухулину хитростью удалось победить деву-воительницу и провести с ней ночь. Уходя, герой оставил Айфе кольцо.

Спустя годы, когда их сын Конлайх вырос, то отправился в Ольстер померяться силой с тамошними героями. Горячий и ловкий, он легко справился с Коналлом, молочным братом Кухулина, который, не вняв совету своей жены, также принял вызов смелого юноши. Судьба, однако, распорядилась, чтобы сын пал от руки отца. Кухулин сразился с могучим юным незнакомцем. Золотое кольцо на пальце Конлайха, подаренное Кухулином его матери, слишком поздно открыло герою имя собственного сына.

Кухулин обрел славу непобедимого воина, когда защищал Ольстер от королевы Медб. Лишившись поддержки богини смерти Морриган, после того как отверг ее любовь, Кухулин получил ужасную рану в живот, которую даже Луг, его отец, не мог залечить. Он умирал стоя, привязав себя к священному камню. И тотчас Морриган, богиня войны и смерти, в обличье вороны уселась на его плечо, а враги отрубили Кухулину голову и правую руку, оставив тело стервятникам. Потерю защитника оплакивал весь Ольстер.

Действительно, слава Кухулина была столь велика, что его подвиги оказали влияние на развитие мифов об Артуре в Британии и Франции.

"Я беспокоюсь не о том, сколько проживу, но о дне, когда моё имя и моя слава обретут бессмертие"

ХIII – Смерть – АРТ МАК КОНД



Конец цикла, известные факты, мимолетная радость.

ПП Измена, болезнь, поражение, голод.

Молодой правитель, чья гибель от волшебницы Морганы была предсказана заранее. Перед битвой при Маг Мукрима Арт Одинокий провёл ночь с дочерью кузнеца Олхаха, в результате чего появился на свет Кормак мак Арт. Согласно сказанию «Битва при Маг Мукрима» Арт, предвидя свою гибель, открыл дочери кузнеца где скрыто его имущество, чтобы зачатый сын в будущем смог им воспользоваться.

Арт Одинокий - брат Конлы, сын Конна Ста Битв, был верховным королем Ирландии, согласно хроникам, в 165-195 годах, после своего отца Конна. О нем существует особое сказание, повествующее о его путешествии в Иной Мир, - "Приключение Арта, сына Конна" Из этого путешествия Арт, в отличие от своего брата Конлы, благополучно вернулся. Погиб он в междоусобной борьбе, как это описывается в сказании "Битва при Маг Мукрима". Арт Одинокий имел знаменитого сына - короля Кормака, одного из самых любимых королей ирландской традиции "История Ирландии" Дж. Китинга, написанная в первой половине XVII века, доносит более прозаическую версию происхождения прозвища Арта. Он был прозван Арт Одинокий, ибо из сыновей своего отца единственный остался в живых, в то время как его два брата, а именно Конла и Крионна, были убиты Эохайдом Фионом, братом Кона.

Арт мак Конн был сыном Верховного Короля Ирландии, Конна Кетхатаха. Его отец был первым, кому отозвался волшебный камень Лиа Фэйл, камень Королей, со времён Кухулина.

У Арта был брат Коннла Красноволосый, который однажды повстречал девушку из рода Туата де Данаан, и уплыл с ней на Острова Вечной Жизни. С тех пор его прозвали Оэнфер, Одинокий. Бессмертные женщины из Блаженной земли вообще питали немалую страсть к мужчинам из рода Конна, и приключения, с ними связанные, достались и на долю Арта.

Одна из таких женщин, Бекума Белокожая, была уличена в супружеской измене с сыном самого Мананнана, Хранителя Чудесной Страны, и была изгнана в мир смертных, в Ирландию. Сразу по прибытии она повстречалась с Конном, который в скорбном одиночестве оплакивал смерть своей жены, и вскоре стала с ним жить. Но так как она воспылала страстью к сыну Конна, но не хотела вновь стать изгнанницей, она отослала Арта из Ирландии на год.

"...Конн и Бекума год жили вместе в Таре, и в течение этого времени не было в Ирландии ни пшеницы, ни молока. И люди Ирландии были по этому поводу в величайшем затруднении и послали за друидами всей страны, дабы выявить с помощью их науки и их

подлинной мудрости, чем привлечено это страшное зло в Ирландию. Им был задан вопрос, и друиды рассказали королю Тары и знатным Ирландии о причине бедствия: из-за испорченности жены Конна и неверности ее оно было послано. И было объявлено, через что стало бы возможным их избавление, а именно - что сын безгрешной четы должен быть доставлен в Ирландию и убит перед Тарой, а его кровь смешана с землей Тары. Это было сказано Конну, но он не знал, где находится такой мальчик. И он созвал людей Ирландии в одно место и сказал им: - Я отправляюсь на поиски этого безгрешного мальчика; вы же передайте королевство Ирландии Арту на все то время, пока я отсутствую, и, кроме того, не позволяйте ему покинуть Тару в мое отсутствие, до тех пор пока я не вернусь..."

Конн в долгом путешествии нашёл отрока, Сегду Сладкоголосого, и привёз его в Тару, но мальчика чудесным образом спасла его мать.

"...женщина поднялась, отозвала Конна в сторону и сказала следующее: "Истреби эту порочную женщину, эту Бекуму Белокожую, дочь Эогана Инбира и жену Лабрайда Луатлама, ибо она была изгнана из Обетованной Страны через прелюбодеяние". - Это хороший совет, - сказал Конн, - если б я мог ее истребить; но поскольку я не могу, подай нам добрую весть. - Подаю, - сказала женщина, - ибо хуже не будет; трети пшеницы, и молока, и желудей будет недоставать Ирландии, пока она будет с тобой. И затем она собралась их покинуть и ушла вместе со своим сыном, Сегдой. Им предложили ценности и сокровища, но они отказались от них..."

После этих событий Бекума отправила Арта мак Конна с невыполнимой задачей - привезти с собой Дэлбхаэм, дочь Моргана, правителя Островов Вечной Жизни. Разумеется, Арт сделал даже больше, чем был обязан - победил ведьм и диких львов, в поединках сразил великана Кернана и Айлилля, сына Моргана. А так как жене правителя Островов друиды предсказали, что день сватовства её дочери будет днём её смерти, Арту пришлось сразиться и с ней. А потом - и с самим Морганом.

"...Управители и надсмотрщики последовали из страны за ним. И он взял девушку с собой в Ирландию. И они высадились у Бен Этайр. Когда они пришли в гавань, Дэлбхаэм сказала: "Поспеш в Тару и скажи Бекуме, дочери Эогана, чтобы она там не медлила, но отправлялась сразу".

И Арт пошел прямо в Тару, и его приветили; и не было там никого, кому его приход был неприятен, кроме беспутной и скорбной Бекумы. Но Арт приказал порочной женщине покинуть Тару. И она тут же поднялась, горюя, в присутствии людей Ирландии, и, не сказав ни слова на прощанье, пошла к Бен Этайр.

Что до девушки Делбхаэм, то пророки, и мудрецы, и вожди были посланы приветствовать ее, и они с Артом прибыли в Тару счастливо и благополучно. И знатные люди Ирландии расспросили Арта о его приключениях, и он отвечал им и сложил песнь."

После гибели своего названного брата Конейра, он стал Верховным Королём Ирландии, верно правил ею в течение тридцати лет. Муж, который спас свой народ от голода и бесчестия, был сражён в междоусобной войне. Но в ночь перед своей смертью он зачал Кормака, в будущем - мудрейшего и справедливейшего из Верховных Королей.

"Помни, Сын Земли, - земное недолговечно. Даже могучие и сильные государства падают, как колосья под серпом. Пусть это тебя не страшит, ведь смерть - лишь возрождение к новой жизни."

XIV – Умеренность – АКТАН



Сила воли, ученость, самообладание.

ПП Болезнь, усилие, скрытые схемы.

Актан – мать Кормака, отец его - Арт (карта XIII).

Одному кузнецу предсказали, что его семья получит много достатка через род Кормака, поэтому предложил тому переночевать у него в доме перед битвой, и спать с его дочерью. Арт, предвидя свою гибель, открыл дочери кузнеца где скрыто его имущество, чтобы зачатый сын в будущем смог им воспользоваться. Сам Арт был убит на следующий день.

А Кормак прославился как честный, справедливый и мудрый король, правивший 40 лет. Легенды говорят, что именно Кормак начал первым проповедовать христианство в Ирландии, раньше, чем Святой Патрик. Умер он, подавившись костью лосося. По некоторым версиям это было проклятием, наложенным на него за то, что Кормак обратился в Христианство.

Ахтан была дочерью Олк Аха, кузнеца из Коннахта.

В последнюю, а со слов иных сказителей - в единственную ночь, проведенную с Артом мак Конном, Ахтан привиделся сон...

"...Она увидела себя с отрубленной головой, и большое дерево проросло из ее шеи. Его ветви накрывали собой всю Ирландию до тех пор, пока поднялись морские волны, и сокрушили их. Другое дерево выросло из корней первого, но ветер сломил его. Она проснулась и рассказала Арту, что она видела. Арт объяснил, что главой каждой женщины является ее муж, и что она сегодня потеряет своего мужа в бою. Первым деревом был их сын, который будет Королём над всей Ирландией, и море, погубившее его - это удушье из-за рыбьей кости. Второе же дерево - это их внук, Кайрпре Лифехар, кто будет царем после Кормака, а ветер, который сломил его - это битва против Фианна, в которой он падёт..."

Арт мак Конн действительно погиб на следующий день. Но Ахтан родила от него сына - Кормака, самого мудрого из Верховных Королей Ирландии за всю её историю.

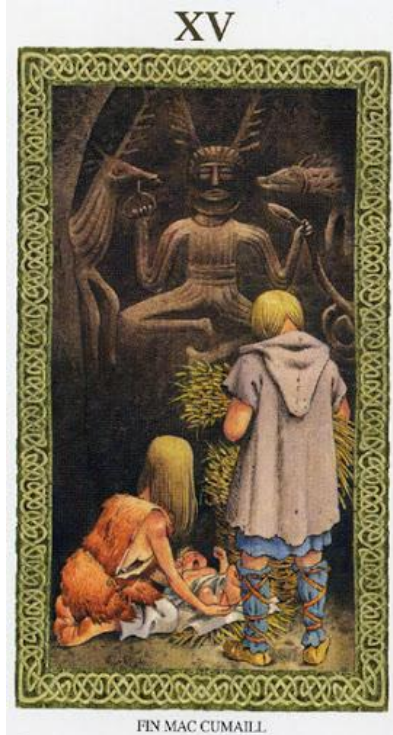
Про воспитанного ею сына в анналах Клонмакноиса сказано так:

"...безусловно, наилучший Король, царствовавший в Ирландии во все времена... мудрый, отважный и милостивый, не дававший повода для кровопролития, как многие его предшественники...он царствовал величественно и великолепно..."

Можно себе представить, какая сила воли, мудрость, уверенность в своих силах потребовались Ахтан в её нелёгкой жизни. Но без неё, дочери кузнеца, сотни тысяч людей не знали бы, что такое благородство, честность и верность, милосердие и достоинство.

Многие века ирландцы и шотландцы берут в этих качествах пример с Кормака, её сына.

XV Дьявол - Фин Мак Кумайл



МБК- Обаяние, способность вести переговоры, магнетизм, дипломатичность, оккультизм.

ПП Страсть, чувственность, зло, обман.

Фин Мак Кумайл в детстве звался Демне. Скрываясь от врагов своего отца Кумайла, он спрятался в лесу, и был воспитан жрицами Друидов.

Имя Финн, что значит «тайное знание», он получил благодаря своему посвящению в тайную магию Друидов. Образ Финна в значительной мере демонизирован.

На карте изображенный младенец - это Фин, сын Кумала и сиды Блаи. Это будущий мудрец и провидец, "владеющий тайным знанием". Он приобрел силу от чудесного напитка, который капнул ему на большой палец. В последствии Фин взял власть во всей Ирландии. Однако он настроил правителей Тары против себя, и в итоге его войска были разбиты. Божество - это Рогатый Бог Кернуннос, бог охоты и агрессии, силы и власти. Самый почитаемый среди друидов. Здесь я бы о легенде сказала - Бог дал, Бог взял.

Принцесса Ирландии Граинне, обрученная с Финном Маккулом, не желала выходить замуж за уже немолодого Финна, отдав предпочтение молодому и красивому воину Диармаиту, с которым она и сбежала. Шестнадцать лет дружина фениев преследовала Диармаита Любовное Пятнышко, сына бога любви Аонгуса. В конце концов фении прекратили погоню и согласились на формальный мир. Однако

Финн так и не простил Диармаиту похищение невесты и устроил пир, когда соперник получил на охоте смертельную рану, — он был растерзан свирепым вепрем.

XVI – Башня - Аиллен мак Мидна



МБК: Высокомерие, гордость, умение совратить.

ПП Изгнание, крушение, тюрьма, фатальность, ущерб, наказание, надменность.

Центральным эпизодом мифов о Финне (см. аркан XV) является его победа над одноглазым чудовищем. Мудрец смог противостоять действию волшебных песен гоблина Аиллена мак Мидна, ежегодно сжигавшего Тиарский королевский двор, усыпляя пением и музыкой своей колдовской арфы его жителей. Используя волшебное копье, которое защищало его от действия чарующей музыки, Финн убил гоблина.

Аллен мак Минна был одним из Ши, внуком правителя Дивного Народа и Нижнего Мира.

В праздник Самайн, когда открываются врата между миром людей и потусторонним миром, он приходил в Тару, Сердце Ирландии, усыплял её жителей своим пением и игрой на лире, а потом - сжигал королевский дворец дотла. В те времена предводителем Фианна был Голл мак Морна, великий и мудрый воин, который получил свою власть, убив отца Финна. Но даже он и его лучшие воины оказались не способны остановить огнедышащего духа из Иного Мира.

Но это смог сделать Финн мак Кумалл. И именно после этого подвига Голл мак Морна поклялся быть верным последователем Финна, и отдал ему место предводителя всех фениев Ирландии.

Аллен мак Минна послужил Испытанием для юного воина...

XVII Звезда – Граинне



Мбк-Оригинальные идеи, решение проблем, вера, надежда, отражение, планы, бессмертие.

Беспорядок, замешательство, печаль, захват.

С Финном (см. Аркан XV) связана и знаменитая прекрасная история о Тристане и Изольде. Король Финн, став вдовцом, решил посвататься к дочери ирландского короля Граинне. Но Граинне любила всем сердцем простого воина Диармаита. Юноше и девушке пришлось бежать, чтобы спасти свою любовь.

Диармаит (приемный сын Аонгуса) имел прозвище Любовное Пятнышко. Во время охоты таинственная незнакомка поставила на лбу этого привлекательного юноши волшебное пятнышко любви. С тех пор ни одна женщина, не могла, посмотрев на Диармаита, не влюбиться в него. Так произошло и с Граинне, дочерью короля Ирландии, бывшей нареченной предводителя фениев Финна Маккула. Аонгус спас влюбленных от ярости великого воина Финна, но не смог защитить сына от клыков волшебного кабана. Он привез тело Диармаита в свой дворец на берегу реки Войн и вдохнул в него новую душу. Молодой воин стал жить с Племенами богини Дану, которые к тому времени покинули верхний мир и поселились под землей Ирландии. В греческой мифологии ему соответствует Эрот.

Граинне, дочь Короля Ирландии, была одной из самых своевольных женщин в истории мира.

Финн мак Кумалл, будучи уже в годах, овдовел. Друид Диоруйнн посоветовал ему посвататься ко Граинне, так как она превзошла женщин всего мира и лицом, и станом, и речью. Но Кормак мак Арт, её отец, был давним врагом Финна... На случай возможного отказа со стороны Кормака было решено, что сваты поедут просить руки Граинне сами.

В разговоре с Ойсинном, который был одним из сватов, Кормак посетовал, что его дочь отказала всем претендентам на её руку. Лучшие воины и могущественнейшие правители ушли ни с чем, браня его за поведение Граинне. И сказал, что сватам разговаривать о женитьбе стоит с ней... Дочь Кормака дала согласие на брак с Финном. Но на приветственном пиру она опоила и мак Кумалла, и его воинов, кроме Ойсина, Каильте, Осгара, друида Диоруйнна и Диармайда, сына О'Дуйвне. Сначала она обратилась к первому, и сказала так:

- Дивлюсь я Финну, сыну Кумала. Как мог он попросить для себя в жены девушку, подобную мне? Не уместнее ли было бы предоставить мне выйти замуж за человека, равного мне по возрасту, нежели сватать за такого, что старше моего отца?

И предложила ему свою любовь. Но Ойсин отказался. Так же поступил и Диармайд, но Граинне наложила на сына О'Дуйвне "оковы любви", и сбежала с ним из замка своего отца.

"...Диармайд взошел на крепостной вал, встал на острие копья и, подобно птице, легко и удивительно высоко поднялся на воздух, где он неся, пока не достиг двух лужаек в прекрасной, покрытой зеленой травой долине. Там опустился он на землю, и Граинне его встретила. И сказал ей Диармайд такие слова:

- Думается мне, о Граинне, что недоброе дело совершила ты. Лучше бы ты полюбила Финна, сына Кумала, нежели меня. Ибо не знаю я, в какую отдаленную часть Ирландии, или дебри лесные, или горные пещеры мог бы я увести тебя и тайком возвратить потом в твой терем - так, чтобы Финн никогда не узнал о твоём побеге.

- Я никогда не вернусь в свой терем и никогда не расстанусь с тобой, если смерть не разлучит нас..."

Финн мак Кумалл со своими воинами ринулся в погоню, и настиг беглецов в лесу. Однако в дело вмешался опекун Диармайда. Это был Энгус мак Ок, бог Юности, живший в священном холме Бру-на-Бойн. Диармайд повелел Гранне воспользоваться помощью Энгуса, однако сам остался, чтобы встретиться с Финном. После короткой и яростной встречи он ушёл от преследования и вскоре добрался до условного места, где его ждали Энгус и Гранне. Опекун вкратце посоветовал влюблённым, что им стоит делать, а чего делать не стоит, и удалился в свои владения.

Разумеется, погоня продолжалась. Воины Финна уговаривали своего предводителя простить беглецов, но тот никак не желал этого делать. Фении по мере своих сил помогали Диармаиду и Граинне уйти от всех бед, которые готовил оскорблённый Финн. Окончилось же преследование тем, что отчаявшийся предводитель фениев обратился к своей старой кормилице, владевшей колдовским искусством. Та в поединке почти убила Диармайда, оказавшись опаснее, чем целое британское войско...

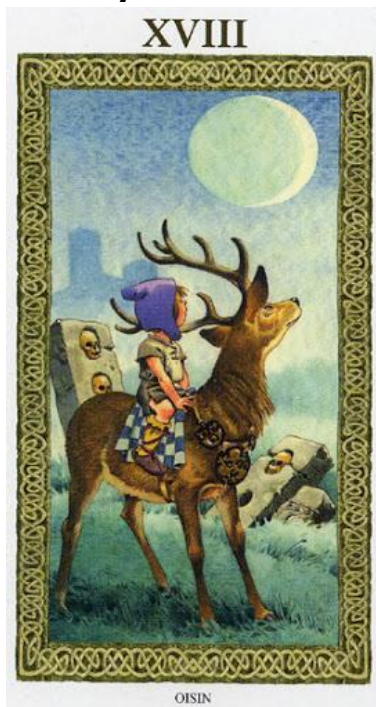
"...Копье зажужжало, прорезая воздух, и пронзило ведьму: она замертво свалилась на землю. Диармайд обезглавил старуху и, захватив с собой ее безобразную голову, понес ее к Энгусу, в Бру-на-Бойн.

На другой день Диармайд О'Дуйвне поднялся до восхода солнца, и вместе с ним встал Энгус. Энгус направился туда, где был Финн, сын Кумалла, и, показав ему мертвую голову старухи, спросил, согласен ли он теперь заключить мир с Диармайдом. Финн ответил ему, что согласен заключить мир на любых условиях, какие бы ни предложил Диармайд..."

Кормак мак Арт отдал Финну мак Кумаллу другую свою дочь, а Диармайда признал своим зятем. Три величайших мужа Ирландии стали жить в мире между собой. Но, спустя годы, Финн пригласил Диармайда на охоту. Кабан с ядовитой щетиной смертельно изранил последнего, и лишь сын Кумалла мог вылечить его. Но не сделал этого.

Одни говорят, что Граинне после смерти своего мужа до конца своих дней прожила в одиночестве. Другие говорят, что она призвала своих сыновей отомстить за отца. Но Финн, которому отказали в защите от мстителей его собственные воины, хитростью добился и женитьбы на ней, и мира с её сыновьями...

XVIII Луна – ОЙСИН



МБК- Завоевание, путешествие мечты, мягкость, ночь.

ПП Иллюзии, видение, опасность, ложь, обман, негативные эмоции.

Ойсин - славный и известный бард Ирландии, сын Финна Макула, предводителя фениев. Фении - защитники Ирландии от внешних врагов. Стать фением очень трудно, нужно пройти множество испытаний. Это своеобразные ирландские рыцари со своим кодексом чести. Ойсин - и бард, и воин, как и его сын Осгар.

Во время охоты он встретил прекрасную девушку и ускакал с ней в потусторонний мир на остров Блаженных, где пробыл триста лет, оставаясь молодым, не замечая хода времени. Там текли медовые реки, цвели дивные цветы и время летело незаметно. Но юноша затосковал по своей Родине. Девушка дала ему скакуна и велела не спешиваться, иначе он не сможет вернуться к ней. И он вернулся на волшебном коне в Ирландию. Но родина, которая уже позабыла своего героя, показалась ему чужой и незнакомой, холодной и неприветливой. А люди печальными. Ойсин повстречал нищих и помог им сдвинуть валун, не слезая с коня. Однако он съехал с седла и рухнул на землю и чары исчезли. Он сразу же превратился в дряхлого старика, слепого и изможденного и никому не нужного, всеми позабытого.

Он встретил св. Патрика, от которого узнал, что фении, и отец его, и сам он считаются всего лишь легендой.

Ойсин мак Финн - один из предводителей Фианна Эринн, в позднейшем благодаря Макферсону наречённый Великим Бардом. Не смотря на то, что "Оссианов Цикл", в котором рассказывается о фениях, явно является вольным творчеством Макферсона, Ойсин несомненно был мастером в искусстве филидов. Чтобы попасть в ряды этого братства защитников Ирландии, нужно было не только быть великолепным воином, но и знать все двенадцать книг поэзии. К предводителям же в те времена были ещё более требовательны.

Удивительным было его детство...

Финн мак Кумалл, выйдя на охоту, выследил олениху, но собаки учуяли в ней человека. Финн не стал её убивать, и она в тот же миг превратилась в прекрасную девушку по имени Садб. Друид из Туата де Дананн, которого прозывали Тёмным, проклял её, так как она отказала ему в любви. Финн женился на ней, но когда на Ирландию напали северяне, и он отправился защищать народ Эринн, Тёмный в его облике пришёл к Садб, и заклил её вновь. Слуги Финна ничего не смогли сделать, и она исчезла навсегда.

Прошли годы, и фении во главе с Финном на очередной охоте нашли в лесу мальчика. Двое псов, Бран и Сколаун, защищали его от остальной своры. Сам же мальчик смотрел на них без страха, не обращая внимания на собачью возню у ног. Финн забрал его с собой, узнав в нём своего сына. Он дал ему имя Ойсин, что, по сути своей, означает "Оленёнок".

Удивительна была и дальнейшая его жизнь. Он участвовал в погоне за Диармайдом и Гранне. При этом - защищая их жизни, во имя дружбы и справедливости. И отказался встать на защиту Финна от сыновей Диармайда, когда те отправились мстить за смерть своего отца.

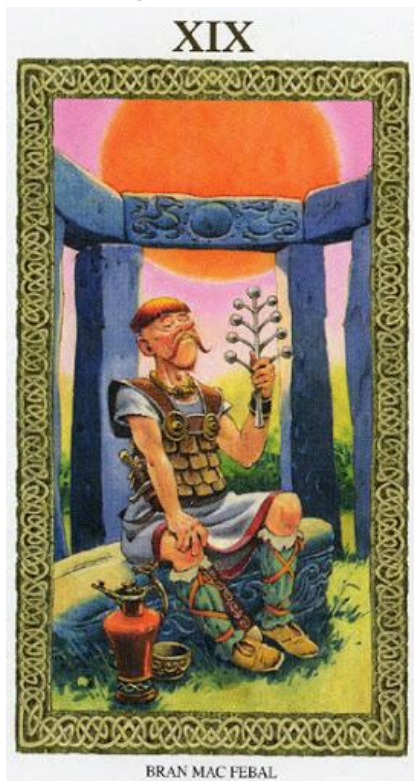
Но Ойсин не участвовал в последних битвах Фианна Эринн. До того, как погибли все фении, Ойсина забрала в Страну Вечной Жизни влюбившаяся в него Ниям Золотоволосая, дочь Мананнана мак Лира, где он стал правителем. На время...

Тоскуя по дому, он вернулся из Тир на Ог в Ирландию на волшебном скакуне. Дом Финна был пуст, ведь в мире людском прошло триста лет... Люди по сравнению с ним были маленькими и слабыми, и, пытаясь помочь им, Ойсин ступил на землю. И превратился из статного богатыря в дряхлого и немощного старика.

В те времена в Ирландии проповедовал Святой Патрик. Он встретился с Ойсином, и запечатлел на бумаге всё, что ему рассказал последний из великих мужей Фианна Эринн, чтобы память о героях и их жизни никогда не изгладилась из памяти людей.

По народным преданиям, Ойсин не умер, но вернулся в чудесный мир к своей матери и своей жене. И вернётся, когда наступит час битвы за Ирландию...

XIX Солнце – БРАН МАК ФЕБАЛ



МБК- Комфорт, достигнутый с помощью друзей, солидарность, успех, ведущая роль, взлёт, ясность, знание, благоразумие.

ПП Неверие, неосторожность, ошибка, сомнения, внутренний конфликт, риск.

БРАН (BRAN) - сын Фебала, герой самой знаменитой ирландской саги о путешествиях. Морские плавания были любимой темой ирландских сказителей, повествовавших о путешествиях на далёкие острова, включая острова потустороннего мира, обиталище богов и богинь, место кратковременной остановки душ перед перерождением. Легендарное путешествие Брана началось с того, что он нашёл серебряную ветвь, покрытую белыми цветами. Собрав родственников, Бран продемонстрировал им волшебную сеть, но тут, ко всеобщему изумлению, перед ними возникла женщина в странных одеждах. Она пропела собравшимся о великих чудесах на лежащих за морями островах потустороннего мира, каждый из которых больше Ирландии и населён прекрасными женщинами, не ведающими стыда, болезней и смерти. Она пела о том, что уделом каждого из жителей этих чудесных земель является счастье. Окончив песню, женщина исчезла и унесла с собой волшебную ветку. Бран не смог её удержать даже двумя руками. На следующий день Бран с двадцатью семью родственниками отплыл на запад. Первым приключением для них стала встреча с богом моря Мананнаном сыном Лера, который мчался по воде на колеснице. Бог подтвердил ирландцам сведения об ожидающих их чудесах. И тогда море показалось им равниной с цветущими кустарниками и садом плодоносящих деревьев. В тот день корабль Брана миновал остров Веселья, когда его команда валилась с ног от хохота, а к вечеру они достигли острова женщин.

Прекрасная повелительница женщин предложила сойти Брану на берег, но он побоялся; тогда она бросила в него клубком ниток, который попал в руку Брана, и в тот же миг корабль вылетел из воды на сушу. На острове ирландцев уже ждали мягкие постели и изысканные яства. Им казалось, что восхитительная остановка длилась не более года, но это было не совсем так. Когда один из членов команды затосковал по родине и уговорил

Брана плыць домай, владычица острова предупредила их никогда не ступать на землю. Возвратившись в ирландские воды, Бран обнаружил, что его никто не узнаёт и что его экспедиция в потусторонний мир давно стала легендой. В отчаянии один из героев, забыв о предупреждении, спрыгнул на землю, но тот час превратился в горстку праха, как будто он умер столетия назад. Брану ничего не оставалось, как плыть обратно.

Миф о плавании Брана несомненно очень древний, хотя был записан монахами лишь в 8 в. Монахи привнесли в него элементы христианства, ссылаясь на Иисуса Христа и первородный грех Адама, но им не удалось полностью завуалировать волшебную атмосферу первоисточника

Бран мак Фебал - один из тех земных правителей, которому выпала судьба испытать любовь богини-женщины.

"...Однажды Бран бродил одиноко вокруг своего замка, когда вдруг он услышал музыку позади себя. Он обернулся, но музыка снова звучала за спиной его, и так было всякий раз, сколько бы он ни оборачивался. И такова была прелесть мелодии, что он, наконец, впал в сон. Когда он пробудился, то увидел около себя серебряную ветвь с белыми цветами на ней, и трудно было различить, где кончалось серебро ветви и где начиналась белизна цветов. Бран взял ветвь в руку и отнес ее в свой королевский дом. И, когда все собрались там, им явилась женщина в невиданной одежде, став среди дома..."

из "Плавания Брана, сына Фебала", пер. М.И.Стеблин-Каменского.

Эта Женщина спела песнь о прекрасных Островах Вечной Жизни, обратившись вначале ко всем, в конце же говоря одному Брану, что тот может найти эти острова.. И исчезла, забрав с собой ветвь волшебной яблони.

Бран отплыл со своей дружиной на следующий день, и через двое суток встретил мужчину на колеснице, едущему по волнам навстречу. Это был Мананнан мак Лир, сказавший, что Бран уже в его владениях, но не видит этого. Сказавший, с какой целью он скачет в Мир людей. Сказавший, что остров, к которому плывёт Бран, уже близко.

Однако первым островом, который смогли увидеть люди, был Остров Радости. Один из спутников правителя остался на нём, впав во вечный хохот, в коем никого не слышишь, и ничего не замечаешь. Проплыв далее, Бран достиг своей цели. В гавани его ждала Царица острова Женщин... И он остался там жить вместе со своими воинами, не замечая, что проходят не дни - а десятки лет.

Нехтана, сына Кольбрана, одного из воинов, охватила тоска по дому, и его родичи уговорили правителя вернуться с ними в Ирландию. Ладьи приплыли к месту, которое ныне зовётся Мыс Брана, где жители сказали, что не знают, кто такой Бран, сын Фебала, но слышали в старинных повестях о Плавании Брана.

"...Нехтан прыгнул из ладьи на берег. Едва коснулся он земли Ирландии, как тотчас же обратился в груды праха, как если бы его тело пролежало в земле уже много сот лет. После этого Бран поведал всем собравшимся о своих странствиях с самого начала вплоть до этого времени. Затем он простился с ними, и о странствиях его с той поры ничего не известно..."

из "Плавания Брана, сына Фебала", пер. М.И.Стеблин-Каменского.

Известный всей Ирландии путешественник и правитель, он остался в памяти как изведавший в полной мере и горе, и радость, исчерпавший до дна чашу своей Судьбы. Он был королём, был возлюбленным у Богини, побывал на земле, где цветёт Вечная Жизнь - и люди зовут это Счастьем)

XXI Мир – ИРЛАНДИЯ



ERRIN -Ирландия, окруженная священными геральдическими животными

МБК -Победа, свершение, удача

ПП - непреодолимое препятствие, неудача

Согласно конституции Ирландии (ст.4) страна имеет две версии названия страны.

Ирландская версия названия страны - Eire (Айре).

Английская версия названия страны - Ireland (Айрланд).

В обычной практике в ирландских версиях текстов используется имя Eire, а в английских имя Ireland.

Eriu, древняя форма Eire, берет свои истоки из ирландской мифологии.

В соответствии с ирландской мифологией имя Eriu является одним из трех имен (два других имени - Banba и Fodla) легендарного ирландского пророка и ясновидца. Eriu - объем, Banba – направление, Fodla - скрытый мир.

...Потом отправились они дальше и оказались на горе, что над озером Лох Дергдерк. Там заговорили Сыновья Мила с Банба. Может статься, что было это у Слиаб Мис, но так или иначе, вот что сказала она:

- Если пришли вы завладеть Ирландией и воистину такова ваша воля, то не с добрым знаменем идете.
- Вот уж нет!- сказал на это филид Аморген Глуингел.
- Исполните мою просьбу!- сказала Банба.
- В чем же она?- спросили Сыновья Миля.
- Пусть называют этот остров моим именем!
- Как же тебя зовут?- спросили они.- Банба,- ответила та.
- Пусть наречется этот остров именем Банба,- сказал Аморген Глуингел.

Сказано еще в Книге Друим Снехта, что спросил ее Аморген, от кого она родом.

- Я из потомства Адама,- ответила женщина.
- От кого же из сыновей Ноя ведешь ты свой род?- спросил Аморген.
- Я старше Ноя,- ответила Банба,- и вот на этой горе была я во времена Потопа.

Оттого и называется она Тул Туинде, что до этого холма доходили его воды. Между тем, трудно поверить этому рассказу. Потом пропели они против нее заклинания и удалилась от них Банба. Тогда заговорили они с Фотла у Эйблиу. То же, что Банба, говорила она и просила назвать остров ее именем. И сказал Аморген:

- Фотла будет зваться этот остров!

Потом заговорили они с Эриу подле Уснеха. Так сказала она:

- Приветствую вас, о, воины! Давно уж провидели мудрецы ваш приход, и вам достанется этот остров до конца дней. Вовеки не найдется лучшего острова к востоку земли, и никогда не появится род достойней, чем ваш.
- Славное это пророчество,- сказал Аморген.
- Не ее благодарить нам за это,- сказал Донн, старший из Сыновей Миля,- но наших богов и могущество.
- Не годится говорить тебе так,- ответила Эриу,- ибо тогда не принесет вам блага этот остров и не будет умножаться здесь ваше потомство. Исполните же мою просьбу, о потомки Миля и род Бреогана, пусть зовется этот остров моим именем!
- Да будет так вовеки веков!- сказал Аморген.

Написано в Книге Друим Снехта, что говорила с ними Эриу на Сλιαб Мис и сотворила в ту пору великое воинство, что сразилось с Сыновьями Миля. Но пропели их друиды и филиды заклинания и обернулись воины кусками дерна на склоне горы. Оттого-то и зовется она Сλιαб Мис..."

Из Книги Захватов Ирландии, пер. С.В. Шкунаева.

Такова была первая встреча сыновей Мил Эспейна с великой богиней Эриу, одной из Туата де Дананн, матерью прекрасного Эохайда Бреса. Эриу - это Душа Ирландии, по её воле плодородна земля Острова, по её воле в Ирландии живут люди...

На карте земля Эринн разделена на пять частей - Коннахт, Ульстер, Лейнстер, Мунстер, и Миде. С древнейших времён идёт это разделение, и в нём заложено само устройство мира людей - "знание на западе, битва на севере, изобилие на востоке, искусство на юге,

власть - в центре", как сказал Финтан мак Бохра. Правда, на карте власть переместилась на земли изобилия. Но может, так увидел автор?

Здесь, в этой колоде, XXI Аркан - это не образ Вселенной и Всеобъемлющего, как в классических колодах Таро. Это - Мир, в котором живут люди.

Не Космос, а Родная земля... Эриу.

Таро Друидов Кубки

1

Чувственные удовольствия, гармония с возлюбленным

ПП - неустойчивость, неправда, обман

2

Союзы, актерские способности

ПП - любовная история, которая заканчивается, безумная страсть

3

Новое знание, изучение

ПП - конфронтация с родственниками и компаньонами, отъезд, разделение

4

Новые знания, осознанность, здравомыслие, ясность

ПП - смерть любимых, конец, поражение

5

Возвращение к прошлому, внутренний мир, конец заботам

ПП - сомнительные партнеры, тайны

6

Проблемы, которые будут улажены, возвращение старой любви

ПП - кошмар, ностальгия по далеким, сожаление

7

Вдохновение, артистический успех, начинание

ПП - неудача, разочарование

8

Будущее богатство, интенсивная эмоциональная жизнь

ПП - застенчивость, муки любви

9

Конец конфликтов, материальное удовлетворение

ПП - ошибки, серьезные неприятности

10

Примирение, ясность

ПП - неблагодарность, отверженная любовь

Паж

Помощь, которая приходит от новых компаньонов, любовь к искусству

ПП - проблемные связи

Рыцарь

Сильная любовная страсть

ПП - неверность, ошибочность и двуличность, страдание

Королева

Помощь от женщины, матери или компаньонки

ПП - извращения, скандал, сожаление

Король

Командир, сильная личность, родственник

ПП - конфликт с сильными мира сего, коррупция

Таро Друидов ЖЕЗЛЫ

Туз

Новые открытия, начало действий

ПП - проблемы со здоровьем, несчастный случай

2

Выздоровление, выгодное сотрудничество

ПП - опасение, неуверенность

3

Знакомство с иностранцами, хорошие новости

ПП - бесконечные проблемы, хлопоты

4

Вознаграждение, неожиданные возможности

ПП - недостаток идей, усталость, проблемы в работе

5

Усилия на становления собственного дела

ПП - оппозиция, противоречивые ситуации.

6

Отдых и спокойствие

ПП - риск серьезной потери, проблемы, хрупкое равновесие, лень

7

Союз, частичные результаты

ПП - недоумение, трудные моменты

8

Идеи в искусстве, планы, в которые вовлечена семья.

ПП - повторное рассмотрение, ненадежность

9

Приближение удачного периода

ПП - месть, возмездие, неблагоприятные действия

10

Предоставление помощи

ПП - конфронтация с коллегами и конкурентами, амбиции

Паж

Юноша или женщина, приносящие новости

ПП - Любовное соперничество, подлость и сплетни

Рыцарь

Коллеги, новые возможности

ПП - разногласие, разделение

Королева

Дальний родственник, честная и хорошая женщина

ПП - ссора с другом, ревность, конфликты

Король

Отец или мудрый человек, полезный совет

ПП - подчинение, долги, которые необходимо вернуть

Таро Друидов МЕЧИ

1

Безопасность, достижение личных целей

ТПП - неудовлетворенность, потеря энергии

2

Соревнование, прогресс

ТПП - проверочная ситуация, несправедливость

3

Опыт, который помогает, способность оценить ситуацию

ТПП - поспешные решения

4

Спасение от опасности

ТПП - болезнь, несчастный случай, изоляция от близких

5

Способность учиться, открытие, серьезное решение

ППП - наказание, заключение, осознание вины

6

Ожидание, надежда

ППП - физическая усталость, ссора между друзьями, репрессия, задержка

7

Правдолюбие

ППП - нелогичность, предательство, подлость, ложь

8

Гармония

ППП - защита личных интересов, угроза

9

Убеждение, сильные эмоции

ППП - возмездие, провокация

10

Эйфория, чувствительность

ППП - состояние неустойчивости, физическая слабость

Паж

Молодой человек, исследование

ППП - неприятное открытие, скрытый враг

Рыцарь

Энергичный человек, жестокая борьба

ППП - небрежность, секретные план

Королева

Вдова, одинокая женщина

ППП - лицемерие, преступное намерение, бесплодие, мрак, развод

Король

Политический лидер, судья или священник

ППП - проблемы взаимоотношений, вмешательство власти, распространение

Таро Друидов ПЕНТАКЛИ

1

Будущая прибыль, открытие и изобретение, великодушие

ППП - надменность

2

Коммерческие удачи, письма

ППП - смущающие вопросы, отклонение

3

Способность самооценки, хорошая репутация

ППП - препятствия, которые должны быть устранены, проблемы на работе

4

Инвестиции, экономическая стабильность

ППП - инерция, жадность

5

Сбережения, активы семейства, которые нужно использовать

ППП - чрезмерный расход, долг

6

Интересные подарки

ППП - самомнение, конфликт, подлость

7

Равновесие, деловая проницательность

ПП - бесполезное усилие, расходы

8

Новые знакомства, социальный рост

ПП - экономические проблемы, бедность

9

Новые контакты, дальновидность

ПП - риск отказа, непорядочность, безверие

10

Будущее наследство или пожертвование, удача семье

ПП - потери в играх на деньги, риск

Паж

Рождение детей или внуков, блестящие новые идеи

ПП - потеря денег, опасности

Рыцарь

Военный

ПП - высокомерие, интриги, самомнение

Королева

Зрелая женщина, любовная страсть

ПП - зависть, подозрение, жадность

Король

Богатый собственник, реальные планы

ПП - опасный враг, развращенный человек

ACE OF CHALICES
AS DE COPAS

1

ASSO DI COPPE
AS DE COUPES



AS DER KELCHE

BEKERS AAS

CHALICES
COPAS

2

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

3

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

4

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

5

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

6

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

7

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

8

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

9

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

CHALICES
COPAS

10

COPPE
COUPES



KELCHE

BEKERS

KNAVE OF CHALICES
SOTA DE COPAS

FANTE DI COPPE
VALET DE COUPES



BUBE DER KELCHE

BEKERS SCHILDKNAAP

KNIGHT OF CHALICES
CABALLO DE COPAS

CAVALIERE DI COPPE
CHEVALIER DE COUPES



RITTER DER KELCHE

BEKERS RIDDER

QUEEN OF CHALICES
REINA DE COPAS

REGINA DI COPPE
REINE DE COUPES



KÖNIGIN DER KELCHE

BEKERS KONINGIN

KING OF CHALICES
REY DE COPAS

RE DI COPPE
ROI DE COUPES



KÖNIG DER KELCHE

BEKERS KONING

ACE OF SWORDS
AS DE ESPADAS

1

ASSO DI SPADE
AS D'ÉPÉES



AS DER SCHWERTER

ZWAARDEN AAS

SWORDS
ESPADAS

2

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWARDS
ESPADAS

3

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWORDS
ESPADAS

4

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWORDS
ESPADAS

5

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWORDS
ESPADAS

6

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWORDS
ESPADAS

7

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWORDS
ESPADAS

8

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWARDS
ESPADAS

9

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

SWORDS
ESPADAS

10

SPADE
ÉPÉES



SCHWERTER

ZWAARDEN

KNAVE OF SWORDS
SOTA DE'ESPADAS

FANTE DI SPADE
VALET D'ÉPÉES



BUBE DER SCHWERTER

ZWAARDEN SCHILDKNAAP

KNIGHT OF SWORDS
CABALLO DE ESPADAS

CAVALIERE DI SPADE
CHEVALIER D'ÉPÉES



RITTER DER SCHWERTER

ZWAARDEN RIDDER

QUEEN OF SWORDS
REINA DE ESPADAS

REGINA DI SPADE
REINE D'ÉPÉES



KÖNIGIN DER SCHWERTER

ZWAARDEN KONINGIN