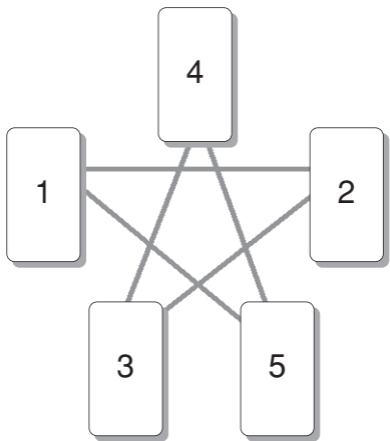


FAIRY TAROT  
I TAROCCHI DEI FOLLETTI  
TAROT DE LAS HADAS  
TAROT DES LUTINS  
ELFEN TAROT



## INDEX

English .....	3
Italiano .....	15
Español .....	27
Français .....	39
Deutsch .....	51



## THE FAIRY TAROT

Fairies are teasing, magical creatures who live in the woods. Gifted with wings and with an incredible agility, these tiny little spirits endow the forest with life, thanks to their jokes and to their innate euphoria.

In fact, unlike their cousins, the Gnomes, Fairies like neither work nor seriousness. Their principal characteristics is curiosity and cheerfulness and their greatest amusement is flying about the open, joking about with animals and with their calmer cousins. Rarely the victims of the Fairies succeed to catch and to punish those little tricksters, since they are particularly clever.

In spite of their undisciplined nature, Fairies have an Emperor who, helped by his consort, spends his time trying to make himself obeyed by his chaotic subjects. Fairies, impatient and little inclined to study, never succeeded in creating either a system of laws or a stable government to enforce it.

That's why the Great Magician of the Enchanted Realm - that's how Fairies call the woods - went to the court of the imperial couple with a proposal. During his travels he met Sichen, the greatest wizard of the people of the Gnomes, who told him about the magical cards known as Tarots. Tarots were created by Sichen in remembrance of his marvelous experience and as a tool to probe the mysteries of the future. These 78 cards described, through beautiful images, many aspects of the life of the Gnomes, lavishing advices and suggesting right and appropriate way of acting.

The Magician's proposal was to create a similar system for the Fairies: their natural curiosity and their love for beautiful things would have helped the people to memorize the images and also to reflect on their meaning, thus instilling some rules in their mind.

the sovereigns approved with enthusiasm and the Magician started immediately to work, calling the best artists of the Enchanted realm. The work needed many

years, but in the end the outcome was better than the expectations: besides depicting all the most important figures of the Fairy tradition, the Magician succeeded in giving the cards the power to join and to form magical combinations, giving advice and warnings for any occasion.

In fact these cards, when consulted, arranged themselves in order to create a story with their images, a story in which the Consultant could see his problems and possible solutions.

Every Fairy of the Realm was invited to the great party for the new temple of the Tarots, a building in which the magical cards were kept and where every Fairy could go for a response.

The Magician's predictions were correct: everyone memorized immediately the images and the meanings of the cards, both inspired to old traditions and customs. Now the Fairy society had its own unity and identity. Fairies also discovered a new treasure: the magical Tarots.

## **The Divinatory Method**

When a Fairy (or a human being) wants to question Tarots, he has to know that he is going to make a magical act. Even if for naive and thoughtless creatures like Fairies, it is very difficult to take anything seriously, they know that it is no joke to consult Tarots.

Therefore, the necessary preparation to the reading mustn't be taken thoughtlessly. Anyone wanting to learn to read and to interpret Tarots must learn well the meaning of Major and Minor Arcana, remembering that every card has many meanings and thus one has to be very sensitive to give a proper reading.

It is important to consider the position of Tarots on the table, if they are in the right direction or upside down and so on: all these elements concur to give a correct interpretation of cards.

It is also possible to have different reading keys. The Great Magician studied long the Tarots of the Gnomes and learned that there were many different combination to arrange the cards; every different combination gave information on different subjects: the present, the past, the future, love, business and so on. Those combination were called reading keys and were different according to each question the Consultant asked.

### **The Pentacle**

This reading key is often used by Fairies in order to know better every aspect of their inner world (page 2). Even if this is one of the easiest reading keys, the Pentacle is very suggestive and is a good exercise to learn to know and to interpret cards and their meanings.

The Consultant shuffles the deck, in order to infuse energy into the cards. When he is sure of having “charged” the deck properly, he will put it on the table and cut it; the Consultant will take the lower half of the deck and will lay five cards as you can see in the following image.

The first card represents the inner situation of the Consultant; the second card represents the direction of his life; the third represents the obstacles that will appear; the fourth card suggests a way to overcome those obstacles. The last card points out the purposes the Consultant should give himself during his life.

### **Major Arcana**

**0 - the Elf:** The typical Elf is weird and thoughtless; he likes playing jokes and acting incomprehensibly; he is totally detached from material worries.

**I - the Magician:** The Great Wizard represents enterprising spirit, ability, cleverness and diplomacy; always, in every enterprise he engaged, he rejected suggestions and prejudices.

**II - the High Priestess:** This is an eccentric figure for the Fairy people: devoted to study and to occult lore, she is calm and wise; thoughtless Fairies are afraid of her judgment because her severity is incomprehensible to them.

**III - the Empress:** The consort of the Fairy sovereign embodies the vitality of her people: she is always ready to action, to help her neighbors and to be comprehensive to them; lots of people look for her beneficial influence of her intelligence.

**IV - the Emperor:** The sovereign of the Enchanted realm wants to call to order his undisciplined people, giving them the sense of legality, of stability and of integrity. But, because of the nature of Fairies, his accomplishments do not always succeed. His unshakable will make him eager to try anew.

**V - the Hierophant:** The high Priest is the oldest living Fairy; after many centuries of long life even the most dreamy and frivolous creature acquire great wisdom, patience and modesty. Fairies long for his spiritual guidance because his pity brings relief of any pain.

**VI - the Lover:** Exceptionally some fairies decide to bind themselves sentimentally. Because of the restless nature of these creatures, those events are generally faced as very difficult trials, a real examination of the feelings Fairies nurrish. Often such an event requires a choice.

**VII - the Chariot:** Tradition tells that, after an ordeal among two fairies, the winner lets the whole Fairy people know the final issue of the controversy flying in the chariot of triumph. This flight represents the success he attained.

**VIII - the Dryad:** The dryad is a Fairy living in the neighborhood of a giant oak. His duty is to listen to the problems of his people and to settle impartially and fairly their controversies. Tradition says that the verdicts of the dryad are inappellable and that those who requires a judgment have to execute it.

**IX - the Hermit:** There is a Fairy in the Enchanted realm who shuns people company; the Fairy people consider him a strange person, because of his reservedness and his wish of loneliness. He is rather stern, wise and prudent, dispensing good advice.

**X - the Oread:** The Oread is the spirit of luck; he travels through the Enchanted Realm riding his wheel and who meets him must expect propitious occasions, success and casually born advantages.

**XI - Strength:** In the thick of the forest, it is possible to find the Spirit of the Strength, a Fairy who renounced flight and oddities to improve his power, his courage and his energy. He uses to practice continuously and everyone is allowed to ask for his help to solve right causes.

**XII - the Hanged Man:** according to use and wont of the Enchanted Realm, Fairies guilty of great crimes have their wings soiled and are hung head down, so that they can think about their actions and expiate their sins.

**XIII - Death:** The Spirit of Death always marks the end and represents ineluctable fate. When a Fairy sees his Spirit in the forest, this means that something is going to change radically.

**XIV - the Sylph:** This is the spirit of recovery, dispenser of harmony, serenity and diversions; his fundamental characteristics are moderation, ability of adaptation, which, being extremely rare virtues among Fairies, are really appreciated.

**XV - the Troll:** This awful monster lives near barren rocks. Fairies are frightened by him, since by flatteries and deception, he always tries to turn them into cruel and wicked creatures in his service. Because of his magnetism, which attracts and hypnotizes Fairies, the power of the troll is enormous.

**XVI - the Tower:** It is said that centuries ago, one of the first emperor of the Fairies challenged the law of the Enchanted Realm, building his own palace and

proclaiming himself superior to the other spirits, who, to punish his arrogance and haughtiness destroyed his tower while he was inside. From that time on, no other Fairy ever dared to build a house, symbol of presumption and foreboding catastrophe.

**XVII - the Naiad:** The Naiad is a night spirit whose appearance clears the sky of the clouds revealing all the starry vault. Those who meet the naiad, must consider it of good omen and must trust the favorable solution of his problems.

**XVIII - the Moon:** This planet has always played a strange effect over the people of the Fairies. In fact changeable phases for the planet overexcite the imagination of the Fairies, causing visions, illusions and mistakes and increasing usual oddities.

**XIX - the Sun:** it is the symbol of happiness, harmony, friendship and sincerity; for every Fairy his invigorating sunbeams mean love and glory.

**XX - Judgment:** The spirit of renewal is a Fairy who became the guardian of the souls of the dead. The sound of the trumpet is said to be sign of great changes and of moral revival. Its sound solicits the listener to examine his conscience and to try to better himself.

**XXI - the Globe:** In Fairies tradition the world is the only living creature. Being able to get in touch with this entity means to reach perfection; it is the total achievement, it is the crowning of any enterprise.

## **The Minor Arcana**

### **Hearts Suit**

This suit represents the emotional and sentimental sphere of the Fairy society; The images of these cards symbolize every emotional move of people of the Fairies. It is linked to the traditional Chalices suit.

**King:** This card represents the wish of certainty, of steadiness and of maturity, that even the most dare devil among Fairies feels at least once in a lifetime.



**Queen:** The queen of hearts represents heart sensitivity, but can also represent a sincere friend or the beloved woman;

**Knight:** The Fairy riding a tortoise always carries good news, advantageous proposal or presents. It may also be a symbol of a love at first sight.

**Knave:** Armed with arbalest embodies a young and promising man, a good friend with brilliant ideas.

**10:** Fairies are a very friendly und united people. This card stays for harmony and happy unions.

**9:** Now and then Fairies meditate in order to confirm their ties to nature. This arcane is the symbol of physical welfare and of satisfaction for consolidated conquests.

**8:** Fairies are always in touch with nature; for their idle and thoughtless temperament, Nature means stability and steadiness.

**7:** Being magical creatures, Fairies have a high consideration of visions and forewarning dreams. This card warns the consultant of the signs which are around him.

**6:** The life of Fairies is full of care-free moments and their recollection is a relief in the darkest periods. This card invites to look for relief in simple things, such as beautiful memories.

**5:** The temperament of these creatures are very vulnerable. Relationships with Fairies often mean unjustified fears and possible loss. This card warns of this risk.

**4:** Explanations and illumination mostly come suddenly; in this case it is necessary not to dwell and to profit from the situation.

**3:** Lives of Fairies may last centuries, therefore they have a long time for their inner growth. This card represents this growth.

**2:** This card wants to warn off from ambiguous offers, from interested friendships and from false solidarity. Even among kind Fairies there are in fact such faults.

**Ace:** The great heart represents kindness, great joy,

success and fertility; among Fairies the lamb is the symbol of this abundance.

### **Bells suit**

This suit represents the sphere of manual labor, of craft skill and work of the people of Fairies. Therefore the images of these cards refer to professional skills and to business. It is linked to the traditional Pentacles suit.

**King:** this card is the symbol of richness acquired through intelligent work. Fairies are rarely able to commit themselves to one single activity; but when they succeed, they become rich men of property.

**Queen:** not even success and richness can change the generous nature of Fairies; this card represents generosity and possible presents from rich relatives.

**Knight:** Fairies undertaking a business must travel a lot, acquiring great experience. This card advises to resort to an expert consultant.

**Knave:** When in business, some young Fairies have radical ideas, which often clash with tradition. This card represents a young man with brilliant and new ideas.

**10:** According to their wont, Fairies who receive some properties by inheritance, generally present the poorer with part of it. This card foreshadows an inheritance and reminds to divide it with the other.

**9:** This card is the symbol of achievement and of success. When consulting it represents a wonderful omen.

**8:** Some Fairies try to develop their ability, not only to joke, but also to help every creature of the wood. This card is the symbol of great activity and of professional skills.

**7:** The people of Fairies take great care of their wood, which in exchange offers those creatures everything they need. This card represents the fruits of one's work.

**6:** Solidarity is an appreciated worth among Fairies. This card represents a given or received help.

**5:** Greediness is one of the typical characteristics among thoughtless Fairies; this card is a warning from

extreme ambitions and from wishes that cannot become concrete.

**4:** Prosperity brought by success is a great certainty, steadiness and inner strength for those Fairies who are dedicated to the work.

**3:** For curious creatures like Fairies, every novelty is a great event. This card foreshadows a meeting with famous and high-ranking people.

**2:** In spite of their engagement and of their work, Fairies still remain substantially thoughtless and irresponsible creatures. When this card lies on the table, it is necessary to pay attention to imminent danger.

**Ace:** The little rabbit with a bell is the symbol of a favorable moment, of a great success. His appearance means winning, inheritance and a capital gain.

### **Acorns suit**

The sign of this suit is the basis of the winter diet of Fairies. The choice of such a sign depends on the fact that this suit deals with difficulties and hard moments and gives suggestions to overcome them. It is linked to the traditional Wand suit.

**King:** He is an authoritarian but friendly person; during harsh winters the joyful Fairies have to become serious and look for relationships with mature people.

**Queen:** It represents an intense friendship with a mature, honest and friendly woman.

**Knight:** The big winter chill often ruins Fairies wings. This event is the sign that the time for leaving has come. The times are ripe for a long journey to a remote land, without looking back.

**Knave:** The first signs of spring have particular effects over young Fairies, who suddenly become more arrogant and cheeky; this card represents a rival in love or an unexpected messenger.

**10:** After the rigors of winter, nature wakes up and its rebirth starts; this card foretells the first success after a hardest period.

**9:** During winter, some Fairies suffer from a strange melancholy, that often brings them to a total inactivity and parts them from the rest of their community. This card is the symbol of delay and of suspension of any activity.

**8:** When a region of the wood becomes untenable it is necessary to move; this card represents the need for moving.

**7:** Often Fairies look for allies during their quarrels. This card stands for an enemy having a privileged position.

**6:** Rarely controversies among Fairies end in fight, but when this happens, the fight becomes violent and it needs a winner. This card foretells a victory.

**5:** The most difficult struggle among Fairies is love. This card is a metaphor for any hard competition, and for any irksome task.

**4:** Living in touch with the beauties of nature is the highest inspiration of every Fairy. This is the card of rest, of fertility and of a good unwaited occasion.

**3:** This card represents the long wait that foreshadows the beginning of a new activity, the spirit of enterprise that awaits for encouraging news.

**2:** Even the thoughtless people of Fairies can feel uncertain and feel the need to meditate, now and then, on their abilities, thought this can mean unfortunate mishap.

**Ace:** Acorn is the symbol of the spirit of enterprise and of creativity and of the beginning of undertaking.

### **Leaves suit**

Leaves are for Fairies signs of thoughts and of intellectual gifts, but meanwhile it is also the sign of existential difficulties due to inner crises. It is linked to the traditional Sword suit.

**King:** This card represents a cultivated and wise man, whom it is possible to address for advice. More generally it is the symbol of cleverness in activity.

**Queen:** The female Fairy wandering in the night is the symbol of melancholy. This card shows a lonely woman with a difficult character.

**Knight:** Some young Fairies decide to fight as mercenaries during ordeals. This is the card of youthful energy and of mercenary aid.

**Knave:** Sometimes the natural curiosity of Fairies is brought to extremes; that's why it is possible to find spies smuggling surprising news and secret messages.

**10:** Even magical creatures may be taken ill. This card, in fact is the symbol of the general impossibility of action and more specifically illness.

**9:** Nightmares troubling the sleep of the Fairies are considered bad omens, bearers of woes and suspects.

**8:** Whenever a Fairy acts more strangely than usually it is possible to imagine that he feels somehow uneasy, that he is living an inner crisis or that his health is in danger.

**7:** Fairies often look for the strangest opinions when they want to undertake a new enterprise. This card represents the beginning of a new project and profitable negotiations.

**6:** Even if having the gift of flying, it may happen that Fairies decide to travel by the strangest means. This card represents a sudden start or strange devices.

**5:** Fairies are vague and dispersive creatures, who often forget their properties and lose sight of their acquaintances. This card represents loss, degradation, destruction, spiritual or material.

**4:** Sometimes Fairies are born particularly lonely and solitary. They spend their lives in the most secluded part of the wood. This card is the symbol of retreat, loneliness and shelter of the hermit.

**3:** When a tie among two Fairies breaks, it is a very sad and endured moment. This is the card of breaking off, of separation and of loss.

**2:** Fairies often feel the need to show themselves and

others their worth and they engage in difficult and risky enterprises. This card is the symbol of courage, of the research for balance and of adaptation ability. Since Fairies are very solid, this card may also symbolize a friendly help.

**Ace:** The porcupine represents among Fairies the triumph achieved through a growth. This card represents the maximum level that can be obtained in any field, conquest a victory, always keeping in mind the tribulations which were necessary to achieve them.

## I TAROCCHI DEI FOLLETTI

I Folletti sono dispettose creature magiche che vivono nei boschi. Dotati di ali e di un'eccezionale agilità, questi minuscoli spiritelli animano la vita di tutte le creature del bosco con i loro scherzi e la loro innata euforia. Infatti, i Folletti non sono portati né al lavoro né alla serietà. La loro caratteristica principale è la curiosità e l'allegria, mentre il loro massimo divertimento consiste nello scorrazzare liberi, facendo scherzi agli animali e a tutte le persone serie. Date le loro particolari capacità, raramente le vittime dei Folletti riescono a catturare e a punire le dispettose creature.

Nonostante la loro natura indisciplinata, i folletti hanno un Imperatore che, con l'aiuto della sua consorte passa il tempo a cercare di farsi ubbidire dai suoi caotici sudditi. Creature impazienti e poco portate allo studio, i Folletti non sono mai riusciti a creare un sistema di leggi né un governo stabile che riuscisse a farlo rispettare.

Fu così che il Grande Mago del Reame Incantato – è questo il nome che i folletti danno al Bosco – andò dalla coppia imperiale con una proposta. Egli aveva conosciuto Sichen, il più grande stregone del popolo degli Gnomi, che gli aveva parlato della magiche carte dei Tarocchi, da lui create come eterno ricordo delle sue mirabolanti esperienze e che utilizzava per sondare i misteri del futuro.

Queste 78 carte descrivevano, tramite bellissime immagini, i diversi aspetti della vita degli gnomi, elargendo consigli e indicando modi corretti e appropriati di agire. La proposta del Mago era quella di creare un simile sistema anche per i Folletti: la naturale curiosità e l'amore per le cose belle avrebbero portato il popolo fatato a memorizzare le immagini, a interrogarsi sul loro significato e pertanto a imparare finalmente delle regole.

I regnanti approvarono con entusiasmo e il mago si mise subito al lavoro raccogliendo i migliori artisti del

Reame Incantato. L'Opera richiese molti anni, ma alla fine il risultato era molto oltre le migliori aspettative: oltre ad aver rappresentato tutte le figure più importanti del mondo dei Folletti, il Mago era riuscito ad infondere alla carte il potere di riunirsi in magiche combinazioni che davano, a chi cercava aiuto in particolari circostanze, consigli e avvertimenti. Le carte infatti, quando venivano interrogate si disponevano in modo che le immagini costruissero un discorso, e in modo da consigliare, con i loro significati, chi le interpellava.

Ogni Folletto nel Reame fu inviato alla grande festa in cui si inaugurava il Tempio dei Tarocchi, dove chiunque sarebbe potuto andare per chiedere un responso.

Le previsioni del Mago si rivelarono corrette: tutto il popolo memorizzò subito le immagini delle carte, ispirate alle tradizioni e alle loro secolari usanze, cementando finalmente la società dei Folletti e dandole un'identità. Ma non solo, poiché ora il popolo dei Folletti aveva un nuovo tesoro e una nuova usanza, il ricorso ai Tarocchi.

## **Il metodo divinatorio**

Quando un Folletto (o un essere umano) vuole interrogare i Tarocchi, deve tener presente che sta per compiere un atto magico. Per quanto possa essere difficile, per creature vaghe e spensierate come i Folletti, prendere sul serio qualunque cosa, essi sanno che non c'è da scherzare quando si interpellano i Tarocchi.

Bisogna pertanto non prendere alla leggera la preparazione necessaria per una lettura. Chi vuole imparare a leggere e ad interpretare i Tarocchi deve imparare bene le descrizioni degli Arcani, maggiori e minori, tenendo conto del fatto che ogni carta ha molteplici significati e che quindi bisogna essere molto sensibili per dare una corretta lettura.

È importante tenere conto della posizione dei Tarocchi uno rispetto all'altro, se sono diritti o capovolti, se esco-



no prima o dopo; tutti questi elementi concorrono nel dare un'interpretazione corretta delle carte.

Vi è in più la questione delle diverse chiavi di lettura. Il grande Mago aveva studiato a lungo le magiche carte degli Gnomi e aveva visto che esistevano diverse combinazioni in cui le carte potevano essere distribuite per ottenere oracoli sul passato, sul presente e sul futuro. Queste combinazioni erano chiamate chiavi di lettura, e si diversificavano a seconda della domanda che poneva il Consultante.

## **Il Pentacolo**

Questa chiave di lettura (figura a pagina 2) è usata da molti Folletti per conoscere bene ogni aspetto del loro mondo interiore. Pur essendo una delle chiavi di lettura più semplici è molto suggestiva ed è un buon esercizio per imparare a conoscere e interpretare le carte e i loro significati.

Il Consultante deve iniziare mischiando molto bene il mazzo di carte, in modo da infondergli la propria energia. Quando si è sicuri di aver bene caricato il mazzo lo si posa sul tavolo e lo si taglia; il Consultante prenderà la metà inferiore e disporrà cinque carte in modo da formare una stella (vedi lo schema).

La prima carta rappresenta la situazione interna attuale del Consultante; la seconda carta rappresenta la direzione verso cui si sta dirigendo la sua vita; la terza rappresenta gli ostacoli che si presenteranno; la quarta carta consiglia il modo di superare tali ostacoli. L'ultima carta indica quale deve essere lo scopo da perseguire nella propria vita.

## **Gli Arcani Maggiori**

**0 – il Folletto:** Il tipico folletto è stravagante e spensierato, fa spesso scherzi o azioni incomprensibili ed è completamente distaccato dalle preoccupazioni materiali.

**I – il Mago:** Il grande Stregone rappresenta lo spirito d'iniziativa, l'abilità, l'astuzia e le arti diplomatiche; egli ha sempre rifiutato ogni suggestione e pregiudizio in ogni impresa in cui si è impegnato.

**II – la Papessa:** La grande Sacerdotessa è una figura eccentrica nel popolo dei Folletti: dedita allo studio e alla scienza occulta, ella è calma e saggia; il suo giudizio è temuto poiché la sua severità è vissuta male dagli spensierati Folletti.

**III – l'Imperatrice:** La consorte del governante dei Folletti ben rappresenta la vitalità del suo popolo: è sempre pronta all'azione, ad aiutare il prossimo e a essere comprensiva; l'influenza benefica della sua intelligenza è cercata da molti.

**IV – l'Imperatore:** Il governante del Reame Incantato vuole dare un maggiore ordine al suo indisciplinato popolo, inculcandogli il senso della legalità, della stabilità e dell'integrità. Data la natura dei Folletti i suoi risultati non sono sempre soddisfacenti ma il fatto che continui a tentare dimostra la sua volontà incrollabile.

**V – il Papa:** Il sommo Sacerdote è il più vecchio Folletto vivente; dopo tanti secoli persino la creatura più svagata e frivola acquista una grande saggezza, diventa paziente e modesta. La sua guida spirituale è cercata da molti Folletti in quanto la sua pietà dona sollievo dalle pene di ogni genere.

**VI – gli Innamorati:** In casi eccezionali alcuni Folletti decidono di legare le loro vite; data la natura irrequieta di queste creature questi eventi sono vissuti come prove molto difficili, un vero e proprio esame dei sentimenti che gli individui provano l'uno per l'altra. Spesso un tale evento richiede la necessità di una scelta.

**VII – il Carro:** È tradizione che, dopo una contesa tra due Folletti, il vincitore faccia conoscere l'esito della controversia a tutto il popolo tramite un volo nel Carro del Trionfo, per simboleggiare il successo conseguito.

**VIII – la Driade:** La Driade è un Folletto che vive nella prossimità di una gigantesca quercia e il suo compito è

quello di ascoltare i problemi del suo popolo e dirimere, con giustizia ed equità, le loro controversie. È tradizione che le sentenze della Driade siano inappellabili e che chi le ha richieste accetti di eseguirle.

**IX – l'Eremita:** Vi è un Folletto nel Reame Incantato che rifugge la compagnia dei suoi simili; la sua riservatezza e il suo desiderio di solitudine ne fanno una figura strana per il popolo fatato. L'Eremita è una persona austera ma anche saggia e prudente, dispensatrice di buoni consigli.

**X – l'Oreade:** L'Oreade è lo Spirito della Fortuna presso il popolo dei Folletti; viaggia in continuazione per il Reame Incantato sulla sua Ruota e chi la incontra si deve aspettare occasioni propizie, successi e vantaggi nati casualmente.

**XI – la Forza:** Nella parte più fitta del bosco si può trovare lo Spirito della Forza, un Folletto che ha rinunciato al volo e alle stravaganze per aumentare la sua forza, il suo coraggio e la sua energia. Egli è in costante esercizio ma chiunque può chiedere il suo aiuto per la conclusione di giuste cause.

**XII – l'Appeso:** È costume del Reame Incantato che ai Folletti colpevoli di gravi crimini vengano sporcate le ali e li si appenda a testa in giù, di modo che abbiano tempo per riflettere sulle loro azioni e per espiare le loro colpe.

**XIII – la Morte:** Lo Spirito della Morte segna sempre la fine di qualcosa e rappresenta l'ineluttabile fato. Se un Folletto intravede questo spirito nel bosco è segno che qualcosa sta per cambiare radicalmente.

**XIV – la Silfide:** Questo è lo Spirito della Guarigione, dispensatrice di armonia, serenità e svago; sue caratteristiche sono la moderazione e la capacità di adattamento, virtù rare tra i Folletti e pertanto molto apprezzate.

**XV – il Troll:** Questo orrendo mostro vive in prossimità di aride rocce ed è temuto dai Folletti in quanto, con inganni e lusinghe, tenta sempre di catturarli e di tra-

sformarli in crudeli e perverse creature al suo servizio. Il potere del Troll è grande poiché dispone di un forte magnetismo che ipnotizza e affascina i Folletti.

**XVI – la Torre:** Si racconta che secoli fa uno dei primi imperatori dei Folletti sfidò le leggi del Reame Incantato costruendosi una reggia in pietra e proclamandosi superiore agli Spiriti che, per punire la sua arroganza e superbia, fecero crollare la Torre con lui dentro. Da quel momento nessun Folletto costruì più un'abitazione considerata simbolo di presunzione e foriera di catastrofi.

**XVII – la Naiade:** La Naiade è uno spirito notturno la cui apparizione sgombera il cielo da ogni nuvola rivelando tutta la volta stellata. Chi incontra la Naiade lo deve considerare di buon auspicio e deve avere fede e speranza nella favorevole risoluzione dei suoi problemi.

**XVIII – la Luna:** L'astro lunare ha sempre uno strano effetto sul popolo dei Folletti che, oltre alle solite stravaganze, diventa soggetto a visioni, illusioni ed errori dovuti all'immaginazione che viene sovraeccitata dalle sue mutevoli fasi.

**XIX – il Sole:** Il Sole è il simbolo della felicità, dell'armonia, dell'amicizia e della sincerità; per tutti i Folletti i suoi raggi vivificanti sono il simbolo dell'amore e della gloria.

**XX – il Giudizio:** Lo Spirito del Rinnovamento è un Folletto divenuto guardiano delle anime dei defunti; si dice che il suono della sua tromba sia il segno di un grande cambiamento, di un rinnovamento morale. Chi sente tale suono è sollecitato a farsi un esame di coscienza e a cercare di migliorarsi.

**XXI – il Mondo:** Nella tradizione dei Folletti il mondo è un unico essere vivente; riuscire a entrare in contatto con tale entità vuol dire raggiungere la perfezione, è la riuscita totale, è il coronamento di qualunque impresa.

## Gli Arcani Minori

### Seme di Cuori

Questo seme vuole raffigurare tutto l'ambito emotivo e sentimentale della società dei Folletti. Le immagini di queste carte simboleggiano pertanto tutti i movimenti emotivi di questo popolo. Il Seme è legato tradizionalmente alle Coppe.

**Re:** Questa carta rappresenta il desiderio di sicurezza, di stabilità e di maturità che persino il più scavezzacollo dei Folletti sente almeno una volta nella vita.

**Regina:** La regina di cuori simboleggia la sensibilità d'animo, ma può anche rappresentare un'amica sincera o la donna amata.

**Cavaliere:** Il Folletto a cavallo di una tartaruga porta sempre buone notizie, proposte vantaggiose o doni; può anche simboleggiare un colpo di fulmine.

**Fante:** Il Folletto armato di balestra rappresenta un giovane promettente, un buon amico con idee geniali.

**10:** Il popolo dei Folletti è molto unito e amichevole; questa carta è il simbolo dell'armonia e delle unioni felici.

**9:** I Folletti, di tanto in tanto, meditano per confermare il loro legame con la natura; questa carta simboleggia il benessere fisico e la soddisfazione per le conquiste consolidate.

**8:** I Folletti rimangono sempre in stretto contatto con la natura; per la loro indole vagabonda e spensierata la natura simboleggia la stabilità e la concretezza.

**7:** Essendo creature magiche, i Folletti danno molta importanza alle visioni e ai sogni premonitori; questa carta mette in guardia il Consultante a stare attento ai segni che lo circondano.

**6:** La vita dei Folletti è piena di bei momenti il cui ricordo porta sollievo nei momenti più bui; questa carta esorta a cercare tale sollievo nelle cose semplici, come appunto i bei ricordi.

**5:** L'indole di queste creature è molto volubile; avere a

che fare con i Folletti significa avere spesso timori ingiustificati, andare incontro a possibili perdite. Questa carta mette in guardia da tale rischio.

**4:** Spesso il chiarimento, l'illuminazione arriva improvvisamente; in questo caso non bisogna più indugiare e approfittare di tale situazione.

**3:** La vita di un Folletto può durare secoli; essi hanno pertanto molto tempo per la crescita interiore, rappresentata da questa carta.

**2:** Questa carta vuole mettere in guardia da offerte ambigue, dalle amicizie interessate e dalla falsa solidarietà; anche tra i gentili Folletti esistono, purtroppo, tali difetti.

**Asso:** Il grande Cuore rappresenta della bontà, di grande gioia, di successo e di fertilità; tra i Folletti è l'agnello il simbolo di questa abbondanza.

### **Seme di Campanelli**

Questo seme rappresenta tutto l'ambito dell'opera manuale, del lavoro e della capacità artigianale del popolo dei Folletti. Le immagini di queste carte si riferiscono pertanto alle capacità professionali e agli affari. Il Seme è legato tradizionalmente ai Denari.

**Re:** Questa carta è il simbolo della ricchezza guadagnata col lavoro e con l'intelligenza; sono rari i Folletti che riescono a mettere un tale impegno in una singola attività, ma quando vi riescono diventano grandi proprietari.

**Regina:** Nemmeno il successo e la ricchezza riescono a cambiare la natura generosa dei Folletti; questa carta rappresenta appunto la generosità e possibili regali da ricchi parenti.

**Cavaliere:** I Folletti che si dedicano a una attività devono viaggiare parecchio, accumulando grande esperienza; questa carta rappresenta il ricorso a una consulenza esperta.

**Fante:** Alcuni giovani Folletti hanno idee molto radicali quando si mettono in affari, che spesso vanno contro

la tradizione; questa carta rappresenta un giovane con idee nuove e brillanti.

**10:** È costume, presso i Folletti, che quando si riceve un'eredità se ne dia almeno una parte ai bisognosi; questa carta preannuncia appunto un'eredità e ricorda anche di dividerla con gli altri.

**9:** Questa carta è il simbolo dell'affermazione, del successo; trovarla durante la consultazione è un ottimo presagio.

**8:** Alcuni Folletti cercano di sviluppare le loro capacità non solo per fare scherzi ma anche per aiutare tutte le creature del bosco; questa carta è segno di grande attività e rappresenta anche le capacità professionali.

**7:** Il popolo dei Folletti ha una grande cura del suo bosco, che in cambio dà a queste creature tutto ciò di cui necessitano; questa carta rappresenta i frutti del proprio lavoro.

**6:** La solidarietà è un valore molto apprezzato dai Folletti; questa carta simboleggia un aiuto dato o ricevuto.

**5:** L'ingordigia è una delle caratteristiche tipiche di alcuni Folletti scavezzacollo; questa carta vuole mettere in guardia dalle ambizioni eccessive e dai desideri irrealizzabili.

**4:** La prosperità portata dal successo nell'attività dona, ai Folletti che vi si sono dedicati, grande sicurezza, stabilità e forza interiore.

**3:** Per creature curiose come i Folletti ogni novità è un grande evento; questa carta preannuncia incontri con persone famose o altolocate.

**2:** Nonostante l'impegno e il lavoro i Folletti restano creature sostanzialmente spensierate e incoscienti; quando appare questa carta bisogna temere dei guai imminenti.

**Asso:** Il coniglietto con il campanello è il simbolo di un momento favorevole, di un grande successo; il suo apparire è segno di vincita, eredità o aumento di capitale.

## **Seme di Ghiande**

Il simbolo di questo seme è la base della dieta invernale dei Folletti; la scelta di tale simbolo dipende dal fatto che questo seme tratta delle difficoltà, dei momenti difficili e dei metodi per superarli. Il Seme è legato tradizionalmente ai Bastoni.

**Re:** Questo è un personaggio autoritario ma cordiale; durante il rigido inverno i gioiosi Folletti sono costretti a divenire più seri e cercano rapporti con persone mature.

**Regina:** Questa carta rappresenta un'amicizia intensa con una donna matura, onesta e cordiale.

**Cavaliere:** Il freddo invernale spesso rovina le ali dei Folletti; questa evenienza è considerata il segno che è ora di partire, di intraprendere un viaggio lungo e lontano, senza paura di lasciarsi indietro qualcosa.

**Fante:** I primi calori primaverili hanno un effetto particolare sui giovani Folletti, che diventano improvvisamente più sfacciati e arroganti; questa carta rappresenta un rivale in amore o un messaggero inaspettato.

**10:** Dopo i rigori invernali, la natura si sveglia e comincia a rinascere; questa preannuncia i primi successi dopo un periodo molto duro.

**9:** Alcuni Folletti, durante l'inverno, vengono presi da una strana malinconia che li porta a una totale inazione che li separa dal resto della comunità; questa carta è il simbolo del ritardo e della sospensione di ogni azione.

**8:** Quando una regione del bosco è diventata inabitabile è necessario spostarsi; questa carta rappresenta la necessità del movimento.

**7:** Spesso i Folletti cercano, nelle loro dispute, degli alleati; questa carta rappresenta un avversario in posizione avvantaggiata.

**6:** Raramente le controversie tra Folletti sfociano in vere e proprie lotte, quando però questo accade la lotta è aspra e si richiede un vincitore assoluto; questa carta preannuncia una lotta vittoriosa.

**5:** La competizione ritenuta più difficile dal popolo dei



Folletti è quella amorosa; per traslato, questa carta rappresenta una dura competizione, un impegno gravoso in qualsiasi ambito.

**4:** La vita a contatto con la natura è la massima aspirazione di tutti i Folletti; questa è la carta del riposo, della fertilità, di una buona occasione inaspettata.

**3:** Questa carta rappresenta l'attesa che prelude all'inizio di un'attività, lo spirito di iniziativa che attende notizie incoraggianti.

**2:** Anche lo spensierato popolo dei Folletti può avere delle incertezze e ritenere necessario, di tanto in tanto, meditare sulle proprie capacità, anche se ciò può portare a banali contrattempi.

**Asso:** La ghianda è il simbolo dello spirito d'iniziativa, della creatività e dell'inizio di imprese.

### **Seme di Foglie**

Per i Folletti, la foglia è il simbolo del pensiero e delle doti intellettuali, ma anche dei problemi esistenziali dovuti a crisi interiori. Il Seme è legato tradizionalmente alle Spade.

**Re:** Questa carta rappresenta una persona colta e saggia a cui si ricorre per un consiglio; più in generale è il simbolo dell'intelligenza al lavoro.

**Regina:** La donna Folletto che vaga di notte è il simbolo della malinconia; questa carta indica una donna sola dal carattere difficile.

**Cavaliere:** Vi sono alcuni giovani Folletti che decidono di offrire a pagamento la loro bravura nelle contese; questa è la carta dell'energia giovanile ma anche dell'aiuto mercenario.

**Fante:** Alle volte la naturale curiosità dei Folletti viene estremizzata e portata all'estremo; è così che nascono le spie che contrabbandano notizie sorprendenti e messaggi segreti.

**10:** Anche le creature magiche possono ammalarsi; questa carta rappresenta l'impossibilità di agire in genere o, più specificatamente, la malattia.

**9:** Quando le notti di un Folletto sono turbate da incubi, questo è considerato un cattivo presagio, latore di angosce e sospetti.

**8:** Quando un folletto agisce in maniera più strana del solito, si può immaginare che ci sia nell'aria del disagio, una crisi interiore, o che la sua salute sia in pericolo.

**7:** Spesso i Folletti cercano i pareri più strani quando vogliono incominciare un'impresa; questa carta rappresenta un progetto che comincia a essere sviluppato o anche delle trattative fruttuose.

**6:** Pur avendo il dono del volo, alle volte i Folletti decidono di spostarsi con i mezzi più strani; questa carta rappresenta una partenza improvvisa o degli strani espedienti.

**5:** I Folletti sono creature vaghe e dispersive a cui accade spesso di dimenticare i loro possessi o di perdere di vista conoscenti; questa carta rappresenta la perdita, la degradazione, la distruzione, materiale o spirituale a seconda delle carte vicine.

**4:** Talvolta nasce un Folletto particolarmente solitario, che passa la sua vita nelle parti più remote del bosco; questa carta è il simbolo del ritiro, della solitudine, del rifugio dell'eremita.

**3:** Quando un legame tra due Folletti è in un momento molto triste e sofferto; questa è la carta della rottura, della divisione e della dispersione.

**2:** Spesso i Folletti sentono il bisogno di dimostrare a se stessi e agli altri il loro valore e si impegnano in imprese difficili e rischiose; questa carta è il simbolo del coraggio, della ricerca di un equilibrio e della capacità di adeguamento. Essendo i Folletti molto solidali può anche rappresentare un aiuto che arriva da amici.

**Asso:** Tra i Folletti, il porcospino rappresenta il trionfo ottenuto attraverso una crescita; questa carta rappresenta il grado massimo ottenibile in un qualunque campo, la conquista e la vittoria, ricordando sempre le tribolazioni che sono state necessarie per ottenerle.

## EL TAROT DE LAS HADAS

Los Duendes son criaturas mágicas y traviesas que viven en los bosques dotados, de alas y de una excepcional agilidad; estos pequeños espíritus animan la vida de todas las criaturas del bosque con sus bromas y su innata euforia.

De hecho, al contrario que sus primos, los Gnomos, los Duendes no están hechos para el trabajo ni tampoco para la seriedad. Sus principales características son la curiosidad y la alegría, y su mayor diversión consiste en deambular libres, bromeando con los animales y con sus tranquilos primos. Debido a sus peculiares capacidades, raramente las víctimas de los Duendes consiguen capturar y castigar a las traviesas criaturas.

A pesar de su naturaleza indisciplinada, los Duendes tienen un Emperador que, con la ayuda de su consorte, pasa todo su tiempo intentando ser obedecido por sus caóticos súbditos. Criaturas impacientes y poco predispuestas al estudio, los Duendes nunca han conseguido crear un sistema de leyes ni tampoco un gobierno estable que pudiera ser respetado.

Fue por ello que el gran Mago del Reino Encantado - éste es el nombre con el cual los Duendes denominan al bosque - fue a ver a la pareja imperial con una propuesta. Él había conocido a Sichen, el más grande de los brujos del pueblo de los Duendes, que le había hablado de las mágicas cartas del Tarot, creadas por él como eterno recuerdo de sus fantásticas experiencias y que utilizaba para sondear los misterios del futuro. Estas 78 cartas describen, a través de bellísimas imágenes, los diferentes aspectos de la vida de los Duendes, prodigando consejos e indicando modos correctos y apropiados de actuar.

La propuesta del Mago era crear un sistema parecido también para los Duendes: la curiosidad natural y el amor hacia las cosas bellas conduciría hechizadamente al pueblo a memorizar las imágenes, a preguntarse sobre su significado y por lo tanto a aprender por fin unas normas.

Los reinantes dieron su aprobación con entusiasmo y el Mago su puso enseguida manos a la obra, reuniendo a los mejores artistas del Reino Hechizado. La obra requirió muchos años, pero al final el resultado fue mucho más allá de las mejores expectativas: además de representar todas las figuras más importantes de la tradición de los Duendes, el Mago consiguió infundir a las cartas el poder de reunirse en mágicas combinaciones que daban a quien buscaba ayuda, para ciertas circunstancias, consejos y advertencias. Las cartas, en efecto, al ser interrogadas, se disponían de manera que las imágenes construyeran un discurso y aconsejaban, con sus significados, a quien las interpelaba.

Cada Duende en el Reino fue invitado a la gran fiesta con la cual se inauguraba el Templo del Tarot, donde cualquiera podía acudir para pedir un oráculo.

Las previsiones del Mago se revelaron correctas: todo el pueblo memorizó rápidamente las imágenes de las cartas, inspiradas por la tradición y por sus particulares costumbres, cimentando al fin la sociedad de los Duendes y dándole unidad. Pero no sólo esto, sino que además ahora el pueblo de los Duendes tenía un nuevo tesoro y una nueva costumbre: el recurso al Tarot.

### **El método adivinatorio**

Cuando un Duende (o un ser humano) quiere interrogar al Tarot, tiene que saber que va a realizar un acto mágico. Aún con la dificultad que supone, para criaturas que vagan despreocupadas como los Duendes, el tomar cualquier cosa con seriedad, ellos saben que no se puede bromear cuando se interpela al Tarot.

Hace falta, por lo tanto, no tomar a la ligera la preparación necesaria para una lectura. Quien quiera leer e interpretar el Tarot debe aprender bien las descripciones de los Arcanos, mayores y menores, teniendo en cuenta que cada carta tiene múltiples significados y que por lo tanto hace falta ser muy sensible para ofrecer un correcta lectura.

Es importante tener en cuenta la posición de las cartas del Tarot una respecto a la otra, si están boca arriba o boca abajo, si salen antes o después; todos estos elementos concurren para dar una interpretación correcta de las cartas.

Está además la cuestión de las diversas claves de lectura. El gran Mago había estudiado durante mucho tiempo las mágicas cartas de los Duendes, y había visto que existían diferentes combinaciones en que podían ser distribuidas las cartas con el fin de obtener oráculos sobre el pasado, sobre el presente y sobre el futuro. Estas combinaciones eran denominadas: “la clave de lectura”, y se diversificaban según la pregunta que solicitaba el consultante.

### **El Pentáculo**

Esta clave de lectura (página 2) es usada por muchos Duendes para conocer bien cada aspecto de su mundo interior.

A pesar de ser una de las claves de lectura más simples, es muy sugestiva y es un buen ejercicio para aprender a conocer e interpretar las cartas y sus significados.

El Consultante debe empezar mezclando muy bien la baraja de cartas, de manera que infunda a las cartas su propia energía. Cuando se está seguro de haber mezclado la baraja, se apoya sobre la mesa y se corta; el Consultante cogerá la mitad inferior y dispondrá cinco cartas en forma de estrella (ver el esquema).

La primera carta representa la situación interna actual del Consultante; la segunda representa la dirección hacia la que se dirige su vida; la tercera representa los obstáculos que se presentan; la cuarta carta aconseja la forma de superar estos obstáculos. La última carta indica cuál debe ser el fin a conseguir en la propia vida.

### **Los Arcanos Mayores**

**0 - El Duendecillo:** el típico Duende es extravagante y

despreocupado, hace a menudo bromas o acciones incomprensibles y está completamente alejado de las preocupaciones materiales.

**I - El Mago:** el gran Brujo representa el espíritu de iniciativa, la habilidad, la astucia y las artes diplomáticas; siempre ha rechazado toda sugestión y prejuicio en cada asunto al que se ha dedicado.

**II - La Sacerdotisa:** la gran sacerdotisa es una figura excéntrica en el pueblo de los Duendes; dedicada al estudio y a las ciencias ocultas, es tranquila y sabia; su juicio es temido porque su severidad se vive mal entre los despreocupados Duendes.

**III - La Emperatriz:** la consorte del gobernante de los Duendes representa la vitalidad de su pueblo; está siempre preparada para la acción, para ayudar al prójimo y para ser comprensiva; la influencia benéfica de su inteligencia es buscada por muchos.

**IV - El Emperador:** el gobernante del Reino Encantado quiere dar un mayor orden a su pueblo indisciplinado, inculcándole el sentido de la legalidad, de la estabilidad y de la integridad. Debido a la naturaleza de los Duendes, sus resultados no siempre son satisfactorios, pero el hecho de que siga intentándolo demuestra su voluntad indestructible.

**V - El Papa:** el sumo Sacerdote es el más viejo Duende viviente; después de muchos siglos, incluso el ser más perezoso y frívolo adquiere una gran sabiduría y se vuelve paciente y modesto. Muchos Duendes buscan su guía espiritual, ya que su piedad da alivio a las más diversas penas.

**VI - El Enamorado:** en casos excepcionales los Duendes deciden ligar sus vidas. Debido a la naturaleza inquieta de estas criaturas, estos eventos son vividos como pruebas muy difíciles, un verdadero examen de los sentimientos que los individuos sienten el uno por el otro. A menudo, un evento de esta naturaleza requiere la necesidad de una elección.

**VII - El Carro:** es tradicional que, después de una con-

tienda entre dos Duendes, el ganador dé a conocer el éxito de la lucha a todo el pueblo a través de un vuelo en el Carro del Triunfo para simbolizar el éxito logrado.

**VIII - La Driádea:** la Dríade es un Duende que vive en las proximidades de una enorme encina. Su tarea es escuchar los problemas de su pueblo y dirimir, con justicia y equidad, sus controversias.

**IX - El Ermitaño:** hay un Duende en el Reino Encantado que rehuye la compañía de sus semejantes; su reserva y su deseo de soledad lo convierten en una figura extraña para el pueblo encantado. El Ermitaño es una persona austera pero también sabia y prudente, dispensadora de buenos consejos.

**X - La Oreada:** la Oreade es el Espíritu de la Fortuna para el pueblo de los Duendes; viaja a menudo por el Reino Encantado sobre su Rueda y quien la encuentra debe esperar ocasiones propicias, éxitos y ventajas nacidos por el azar.

**XI - La Fuerza:** en la zona más tupida del bosque se puede encontrar el Espíritu de la Fuerza, un Duende que ha renunciado a volar y a las extravagancias para aumentar su fuerza, su coraje y su energía. Él está en constante ejercicio, pero cualquiera puede pedirle ayuda para buenas causas.

**XII - El Colgado:** es costumbre en el Reino Encantado que a los Duendes culpables de graves crímenes se les ensucien las alas y se les cuelgue cabeza abajo, de manera que tengan tiempo de reflexionar sobre sus acciones y de expiar sus propias culpas.

**XIII - La Muerte:** el Espíritu de la Muerte marca siempre el fin de algo y representa el hado ineludible. Si un Duende entrevee este espíritu en el bosque, es signo de que algo está a punto de cambiar radicalmente.

**XIV - La Sífide:** éste es el espíritu de la Curación, dispensador de aromas, serenidad y distracción; sus características son la moderación y la capacidad de adaptación, virtudes raras entre los Duendes y por lo tanto muy apreciadas.

**XV - El Troll:** este horrendo monstruo vive cerca de áridas rocas y es temido por los Duendes porque, con imágenes y halagos, intenta siempre capturarlos y transformarlos en criaturas crueles y perversas a su servicio. El poder del Troll es grande porque posee un fuerte magnetismo que hipnotiza y fascina a los Duendes.

**XVI - La Torre:** se cuenta que hace siglos uno de los primeros emperadores de los Duendes desafió las leyes del Reino Encantado construyéndose un palacio real de piedra y proclamándose superior a los Espíritus que, para castigar su arrogancia y soberbia, hicieron derrumbar la Torre con él dentro. A partir de ese momento ningún Duende construyó una vivienda, considerándose éstas símbolo de presunción y precursoras de catástrofes.

**XVII - La Náyade:** la Náyade es un espíritu nocturno cuya aparición despeja el cielo de nubes, descubriendo toda la bóveda estrellada. Quien encuentra la Náyade debe considerarlo un buen augurio y debe tener fe y esperanza en la resolución favorable de sus problemas.

**XVIII - La Luna:** el astro lunar tiene un extraño efecto sobre el pueblo de los Duendes que, más allá de sus típicas extravagancias, les provoca visiones, ilusiones y errores debidos a la imaginación, que varían en intensidad según las diferentes fases lunares.

**XIX - El Sol:** el Sol es el símbolo de la felicidad, de la armonía, de la amistad y de la sinceridad; para todos los Duendes, sus rayos vivificantes son el símbolo del amor y la gloria.

**XX - El Juicio:** el Espíritu de la Renovación es un Duende que se ha convertido en guardián de las almas de los difuntos; se dice que el sonido de su tromba es el signo de un gran cambio, de una renovación moral. Quien escucha este sonido es llamado a hacer un examen de conciencia y a intentar mejorarse a sí mismo.

**XXI - El Globo:** en la tradición de los Duendes, el mundo es un único ser viviente; conseguir contactar con esta entidad quiere decir lograr la perfección, es la consecución total, la coronación de cualquier empresa.



## Los arcanos menores

### Palo de Corazones

Este palo quiere representar todo el ámbito emotivo y sentimental de la sociedad de los Duendes. Las imágenes de estas cartas simbolizan los movimientos emotivos de este pueblo.

**Rey:** esta carta representa el deseo de seguridad, de estabilidad y de madurez que incluso el más despreocupado de los Duendes siente por lo menos una vez en la vida.

**Reina:** la Reina de corazones simboliza la sensibilidad de ánimo, pero también puede simbolizar una amiga sincera o la mujer amada.

**Caballero:** el Duende a caballo de una tortuga lleva siempre buenas noticias, propuestas ventajosas o dones; puede significar también un flechazo.

**Sota:** el Duende armado de ballesta representa un joven prometedor, un buen amigo con ideas geniales.

**10:** el pueblo de los Duendes está muy unido y es amigable; esta carta es el símbolo de la armonía y de las uniones felices.

**9:** los Duendes, de vez en cuando, meditan para confirmar su vínculo con la naturaleza; esta carta simboliza el bienestar físico y la satisfacción por los logros consolidados.

**8:** los Duendes permanecen siempre en estrecho contacto con la naturaleza; por su índole vagabunda y despreocupada, la naturaleza simboliza la estabilidad y lo concreto.

**7:** siendo seres mágicos, los Duendes dan mucha importancia a las visiones y a los sueños premonitorios; esta carta avisa al Consultante de que esté atento a los signos que le circundan.

**6:** la vida de los Duendes está llena de buenos momentos cuyo recuerdo alivia los momentos más oscuros; esta carta exhorta a buscar alivio en las cosas sencillas, como los buenos recuerdos.

**5:** la índole de estas criaturas es muy voluble; tener que

tratar con los Duendes significa tener a menudo temores justificados, acercarse a posibles pérdidas. Esta carta avisa de este riesgo.

**4:** a menudo el entendimiento y la iluminación llegan de improviso; en este caso, ya no hace falta titubear y hay que aprovechar esta situación.

**3:** la vida de un Duende puede durar siglos; es por ello que tienen mucho tiempo para el crecimiento interior, representado por esta carta.

**2:** esta carta quiere poner en guardia contra las ofertas ambiguas, las amistades interesadas y la falsa solidaridad; también entre los amables Duendes existen estos defectos.

**As:** el as de Corazones representa bondad, gran gozo, éxito y fertilidad; entre los Duendes, el cordero es el símbolo de esta abundancia.

### **Palo de Campanillas**

Estas cartas representan todo el ámbito de la obra manual, del trabajo y de la capacidad artesana del pueblo de los Duendes. Las imágenes de estas cartas se refieren por lo tanto a la capacidad en el ámbito profesional y de los negocios.

**Rey:** esta carta es el símbolo de la riqueza ganada con el trabajo y con la inteligencia; son pocos los Duendes que consiguen esforzarse en una única actividad, pero cuando lo logran llegan a ser grandes propietarios.

**Reina:** ni siquiera el éxito y la riqueza consiguen cambiar la naturaleza generosa de los Duendes; esta carta representa la generosidad y posibles regalos de parientes ricos.

**Caballero:** los Duendes que se dedican a una actividad deben viajar mucho y acumulan gran experiencia; esta carta representa el recurso a una consulta experta.

**Sota:** algunos Duendes jóvenes tienen ideas muy radicales cuando entran en el mundo de los negocios, que muchas veces van en contra de la tradición; esta carta representa un joven con ideas nuevas y brillantes.

**10:** es costumbre, para los Duendes, que cuando se recibe una herencia se de una parte a los necesitados; esta carta anuncia, por lo tanto, una herencia y también recuerda la necesidad de compartirla con los demás.

**9:** esta carta es el símbolo de la realización, del éxito; encontrarla en la consulta es un excelente presagio.

**8:** algunos Duendes intentan desarrollar sus capacidades no sólo para hacer bromas, sino también para ayudar a las criaturas del bosque; esta carta es signo de gran actividad y representa también las capacidades profesionales.

**7:** el pueblo de los Duendes tiene un gran cuidado de su bosque, que a cambio da a estas criaturas todo lo que necesitan; esta carta representa los frutos del propio trabajo.

**6:** la solidaridad es un valor muy apreciado por los Duendes; esta carta simboliza una ayuda dada o recibida.

**5:** la voracidad es una de las características típicas de algunos Duendes más bala perdida; esta carta quiere poner en guardia contra las ambiciones excesivas y los deseos irrealizables.

**4:** la prosperidad consecuencia del éxito en el trabajo da a los Duendes gran seguridad, estabilidad y fuerza interior.

**3:** para criaturas curiosas como los Duendes cada novedad es un gran evento; esta carta anuncia encuentros con personas famosas o de alta condición.

**2:** a pesar del esfuerzo y el trabajo, los Duendes siguen siendo criaturas despreocupadas e inconscientes; cuando aparece esta carta hay que temer problemas inminentes.

**As:** el conejito con la campanilla es el símbolo de un momento favorable, de gran éxito; su aparición es símbolo de ganancia, herencia y aumento de capital.

### **Palo de Bellotas**

El símbolo de estas cartas es la base de la dieta de invierno de los Duendes; la elección de este símbolo se debe al

hecho de que este palo trata sobre las dificultades, los momentos difíciles y los métodos para superarlos.

**Rey:** éste es un personaje autoritario pero cordial; en el crudo invierno, los alegres Duendes están obligados a ser más serios y buscan relacionarse con personas maduras.

**Reina:** esta carta representa una amistad intensa con una mujer madura, honrada y cordial.

**Caballero:** el frío invernal a menudo estropea las alas de los Duendes; esta eventualidad es considerada el signo de que es hora de partir, de emprender un viaje largo y lejano, sin miedo de dejar nada atrás.

**Sota:** los primeros colores primaverales tienen un efecto particular sobre los jóvenes Duendes, que se vuelven de improviso más descarados y arrogantes; esta carta simboliza un rival en el amor o un mensajero inesperado.

**10:** después de los rigores del invierno, la naturaleza se despierta y vuelve a nacer; esta carta anuncia los primeros éxitos después de una temporada dura.

**9:** algunos Duendes, durante el invierno, son presos de una extraña melancolía que los lleva a una total inactividad y los separa del resto de la comunidad; esta carta es el símbolo del retraso y de la suspensión de cualquier acción.

**8:** cuando una región del bosque se ha vuelto inhabitable es necesario trasladarse; esta carta representa la necesidad del movimiento.

**7:** a menudo los Duendes buscan, en sus disputas, aliados; esta carta representa un adversario en posición ventajosa.

**6:** raramente las controversias entre los Duendes desembocan en verdaderas y auténticas luchas, pero cuando ésto acontece la lucha es cruel y se requiere un vencedor absoluto; esta carta anuncia una lucha victoriosa.

**5:** la competición más difícil para los Duendes es la amorosa; por metáfora, esta carta representa una dura competición, un duro empeño en cualquier ámbito.

**4:** la vida en contacto con la naturaleza es la máxima aspiración de todos los Duendes; ésta es la carta del des-

canso, de la fertilidad, de una buena ocasión inesperada.  
**3:** esta carta representa la espera que prepara el inicio de una actividad, el Espíritu de iniciativa que atiende noticias estimulantes.

**2:** incluso el despreocupado pueblo de los Duendes puede tener incertidumbres y considera necesario, de vez en cuando, meditar sobre sus propias capacidades, aunque ésto pueda llevar a banales contratiempos.

As: la bellota es el símbolo del Espíritu de iniciativa, de la creatividad y del inicio de las empresas.

### **El palo de hojas**

Para los Duendes, la hoja es el símbolo del pensamiento, de las capacidades intelectuales, pero también los problemas existentes causados por crisis interiores.

**Key:** esta carta representa una persona culta y sabia a la cual se acude para recibir un consejo; en general, es el símbolo de la inteligencia en el trabajo.

**Reina:** la mujer Duende que vaga por la noche es el símbolo de la melancolía; esta carta indica una mujer sola con carácter difícil.

**Caballero:** hay jóvenes Duendes que deciden ofrecer a cambio de dinero su capacidad en las disputas; ésta es la carta de la energía juvenil pero también de la ayuda mercenaria.

**Sota:** a veces la curiosidad natural de los Duendes es exagerada y llevada al extremo; es así como surgen los espías que hacen contrabando de noticias sorprendentes y de mensajes secretos.

**10:** también las criaturas mágicas pueden enfermar; esta carta representa la imposibilidad de actuar, y más específicamente, la enfermedad.

**9:** cuando las noches de un Duende son turbadas por pesadillas, ello está considerado un mal presagio, portador de angustias y sospechas.

**8:** cuando un Duende actúa de forma más extraña que de costumbre se puede imaginar que hay en el aire malestar, una crisis interior o que su salud esté en peligro.

**7:** a menudo los Duendes buscan las opiniones más extrañas cuando quieren empezar una empresa; esta carta representa un proyecto que empieza a ser desarrollado o también tratos provechosos.

**6:** incluso teniendo el don del vuelo, a veces los Duendes deciden desplazarse por los medios más extraños; esta carta representa una partida imprevista o extrañas expediciones.

**5:** los Duendes son criaturas vagas y dispersas a quienes les sucede que a menudo olvidan sus pertenencias o pierden de vista a conocidos; esta carta representa la pérdida, la degradación, la destrucción material o espiritual, según las cartas cercanas.

**4:** a veces nace un Duende particularmente solitario, cuya vida transcurre en las partes más remotas del bosque; esta carta es el símbolo del retiro, de la soledad, del refugio del eremita.

**3:** cuando un vínculo entre dos Duendes se rompe es un momento muy triste y sufrido; ésta es la carta de la ruptura, de la división y de la desesperación.

**2:** a menudo los Duendes sienten la necesidad de demostrar a sí mismos y a los otros su valor, y se empeñan en empresas difíciles y arriesgadas; esta carta es el símbolo de coraje, de la búsqueda de un equilibrio y de la capacidad de adecuación. Dado que los Duendes son muy solidarios, puede representar también una ayuda que llega de amigos.

**As:** entre los Duendes, el puerco espín representa el triunfo obtenido a través del crecimiento; esta carta representa el grado máximo alcanzable en cualquier campo, la conquista y la victoria, recordando siempre la tribulaciones que han sido necesarias para obtenerlas.

## LES TAROTS DES LUTINS

Les Lutins sont des créatures magiques taquines qui vivent dans les bois. Ces minuscules petits diables pourvus d'ailes et très agiles animent la vie de toutes les créatures des bois avec leurs tours et leur bonne humeur innée. De ce fait, contrairement à leurs cousins les Gnomes, les Lutins ne sont doués ni pour le travail ni pour les choses sérieuses.

La curiosité et la gaieté leur sont propres et ce qui les amuse le plus consiste à courir entre les arbres en jouant des tours aux animaux et à leurs cousins Gnomes.

Vu leurs dons très particuliers il est rare que les victimes des lutins arrivent à les capturer et à les punir.

Malgré leur nature indisciplinée les Lutins ont à leur tête un empereur qui, secondé par son épouse, passe le plus clair de son temps à essayer de se faire obéir par ses sujets.

Créatures impatientes et peu portées pour les études, les Lutins n'ont pas réussi même à se donner un système de lois ni un gouvernement capable de faire respecter ce système.

Un beau jour le "Grand Magicien du Royaume Enchanté", c'est ainsi que les Lutins appellent le bois, se rendit chez le roi et la reine pour leur soumettre une proposition.

Il avait connu Sichen, le plus grand sorcier du peuple des Gnomes, qui lui avait parlé des cartes magiques des Tarots créées par lui comme souvenir éternel de ses extraordinaires expériences et qu'il utilisait pour sonder les mystères du futur. Par le biais d'images merveilleuses, ces 78 cartes décrivaient les différents aspects de la vie des Gnomes, elles donnaient des conseils et indiquaient les façons les plus appropriées d'agir. La proposition du Magicien était celle de créer un système similaire pour les Lutins. Leur curiosité naturelle et leur amour pour la beauté les auraient porté à mémoriser les images, à s'interroger sur leur signification et ainsi à apprendre enfin des règles.

Les têtes couronnées approuvèrent avec enthousiasme et le magicien se mit immédiatement à la recherche des meilleurs artistes du Royaume Enchanté.

L'achèvement de l'oeuvre demanda plusieurs années mais le résultat dépassa de beaucoup les espérances. Non seulement le Magicien avait représenté toutes les figures les plus importantes de la tradition des lutins mais aussi il était arrivé à donner aux cartes le pouvoir de se réunir en des combinaisons magiques dispensant conseils et avertissements pour celui qui le voudrait.

En effet, lorsqu'on interrogeait les cartes, celles-ci se disposaient de manière telle que les images constituaient une réponse.

Tous les Lutins du Royaume furent invités à la grande fête qui inaugurerait le Temple des Tarots où quiconque aurait pu se rendre pour demander un verdict. Les prévisions du Magicien se révélèrent justes: tous mémorisèrent immédiatement les images des cartes, inspirées des traditions et de leurs anciennes coutumes, en cimentant, à la fin, la société des Lutins et en lui donnant une identité.

A présent les Lutins avaient, non seulement un nouveau trésor et une nouvelle coutume, mais aussi le recours aux Tarots.

## **La méthode divinatoire**

Lorsqu'un Lutin, ou un être humain, désire interroger les Tarots, il doit avoir à l'esprit qu'il va accomplir un acte magique. Même s'il est très difficile pour des créatures aussi insouciantes que les Lutins de prendre la vie au sérieux, ils savent toutefois qu'il ne faut pas plaisanter lorsqu'on consulte les Tarots. Il est donc nécessaire de ne pas prendre à la légère la préparation à leur lecture. Celui qui veut apprendre à lire et à interpréter les Tarots doit apprendre quasiment par coeur les descriptions des Arcanes Majeurs et Mineurs en sachant que chaque carte a plusieurs significations et qu'il faut une certaine sensibilité pour en donner une lecture appropriée. Il est impor-



tant de tenir compte de la position respective de chaque Tarot, s'il est à l'endroit ou à l'envers, s'il est avant ou après. Tous ces éléments contribuent à donner une interprétation correcte des cartes.

De plus il y a la question des diverses clés de lecture. Le Grand Magicien avait longuement étudié les cartes des Gnomes et avait vu qu'il existait différentes combinaisons dans lesquelles on pouvait distribuer les cartes pour obtenir des oracles sur le passé, le présent et le futur.

On appelait ces combinaisons "clés de lecture" et elles se diversifient selon la question posée par le Questionneur.

### **Le Pentacle**

Cette clé de lecture (page 2) est utilisée par beaucoup de Lutins pour bien connaître chaque aspect de leur monde intérieur.

Bien qu'étant une des clés de lecture les plus simples elle est très suggestive et c'est un bon exercice pour apprendre à connaître et à interpréter les cartes et leur signification.

Le Consultant doit commencer par bien mélanger les cartes de façon à leur communiquer sa propre énergie. Lorsqu'on est sûr d'avoir bien "chargé" le jeu, on le pose sur la table et on le coupe. Le Questionneur prendra la moitié inférieure et placera 5 cartes selon la figure du schéma.

La première carte représente la situation interne actuelle du Consultant, la deuxième la direction vers laquelle il dirige sa vie, la troisième montre les obstacles qui se présenteront, la quatrième conseille comment surmonter ces obstacles. La dernière carte indique le but à poursuivre.

### **Les Arcanes Majeurs**

**0 - Le Lutin:** le Lutin typique est extravagant et insouciant, prêt à jouer des tours ou à faire des actions incompréhensibles. Il est tout à fait détaché des préoccupations matérielles.

**I - Le Bateleur:** le Grand Sorcier représente l'esprit d'initiative, l'habileté, la finesse et les arts diplomatiques. Il a toujours refusé toute suggestion et préjugé dans chaque entreprise dans laquelle il s'est engagé.

**II - La Papesse:** la Grande Prêtresse est une figure excentrique chez les Lutins: entièrement consacrée aux études et aux sciences occultes, elle est calme et sage. On craint son jugement car elle est très sévère pour les insouciantes Lutins.

**III - L'Impératrice:** l'épouse du chef des Lutins représente bien la vitalité de son peuple: toujours prête à l'action, à aider et à comprendre son prochain. Beaucoup de gens recherchent l'influence bénéfique de son intelligence.

**IV - L'Empereur:** le gouvernement du Royaume Enchanté désire donner de l'ordre à ses sujets indisciplinés en leur inculquant le sens de la légalité, de la stabilité et de l'intégrité. Les résultats par lui obtenus ne sont pas souvent satisfaisants étant donné la nature des Lutins mais le fait qu'il persiste toujours prouve sa volonté inébranlable.

**V - Le Pape:** le Grand Prêtre est le plus vieux des Lutins existants. Après de nombreux siècles de vie même la créature la plus distraite et frivole acquiert une grande sagesse, patience et modestie. Beaucoup de Lutins recherchent sa guide spirituelle parce que sa piété soulage des peines en tous genres.

**VI - Les Amants:** dans des cas exceptionnels certains Lutins décident de lier leurs vies. Vu leur nature turbulente ces événements sont vécus comme des épreuves très difficiles, un véritable examen des sentiments que les individus éprouvent les uns pour les autres. Un tel événement exige souvent de faire un choix.

**VII - Le Char:** l'usage veut que, après une querelle entre deux Lutins, le vainqueur fasse connaître l'issue du litige au peuple par le moyen d'un vol dans le Char du Triomphe pour couronner le succès obtenu.

**VIII - La Driade:** c'est un Lutin qui vit près d'un chêne géant et qui doit écouter les problèmes de son peuple et

mettre fin aux litiges avec justice et équité. L'usage veut que les jugements de la Dryade soient sans appel et qu'ils soient exécutés par ceux qui les ont demandés.

**IX - L'Ermite:** il y a un Lutin dans le Royaume Enchanté qui fuit la compagnie de ses semblables: sa réserve et son désir de solitude en font une étrange figure pour le peuple enchanté. L'Ermite est une personne austère mais aussi sage et prudente, qui distribue de bons conseils.

**X - L'Oréade:** c'est l'esprit de la Chance chez les Lutins: il voyage sans cesse dans le Royaume Enchanté sur sa Roue et celui qui le rencontre peut s'attendre à des occasions propices, des succès et des avantages nés fortuitement.

**XI - La Force:** au plus profond des bois on peut trouver l'esprit de la Force, un Lutin qui a renoncé au vol et aux extravagances pour augmenter sa force, son courage et son énergie. Il est en constant exercice mais n'importe qui peut lui demander de l'aide pour la conclusion de bonnes causes.

**XII - Le Pendu:** il est d'usage, dans le Royaume Enchanté, qu'on salisse les ailes des Lutins coupables de graves crimes et qu'on les pende tête en bas pour qu'ils aient le temps de réfléchir sur leurs actes, pour expier leurs fautes.

**XIII - La Mort:** l'esprit de la Mort signe toujours la fin de quelque chose et représente le destin inéluctable. Si un Lutin aperçoit cet esprit dans le bois, c'est le signe que quelque chose va radicalement changer dans sa vie.

**XIV - La Sylphide:** c'est l'esprit de la Guérison, dispensateur d'harmonie, de sérénité et de distractions. Ses caractéristiques sont la modération et la capacité d'adaptation, vertus rares chez les Lutins et donc très appréciées.

**XV - Le Troll:** ce monstre affreux vit en proximité des roches arides. Il est craint des Lutins car il essaie toujours de les capturer et de le transformer en de cruelles et perverses créatures à son service. Son pouvoir est grand puisqu'il dispose d'un fort magnétisme qui hypnotise et fascine les Lutins.

**XVI - La Tour:** on raconte, qu'il y a des siècles, l'un des premiers empereurs des Lutins défia les lois du Royaume Enchanté en se construisant un palais de pierre et en se proclamant supérieur aux Esprits qui, pour punir son arrogance et son orgueil, firent crouler la Tour et lui avec. A partir de ce moment aucun Lutin ne construisit d'habitation jugée symbole de prétention et porteuse de catastrophes.

**XVII - La Naïade:** la Naïade est un esprit nocturne dont l'apparition libère le ciel des nuages en révélant toute la voûte étoilée. Celui qui rencontre la Naïade doit le considérer comme un bon présage et doit avoir foi et espérance dans la favorable résolution de ses problèmes.

**XVIII - La Lune:** l'astre lunaire a toujours un étrange effet sur le peuple des Lutins qui, outre à ses habituelles extravagances, est sujet à des visions, des illusions et des erreurs dues à l'imagination qui est surexcitée par ses phases changeantes.

**XIX - Le Soleil:** le Soleil symbolise le bonheur, l'harmonie, l'amitié et la sincérité. Pour tous les Lutins ses rayons vivifiants sont le symbole de l'amour et de la gloire.

**XX - Le Jugement:** l'esprit du Renouveau est un Lutin devenu gardien des âmes et des défunts. On dit que le son de sa trompette est le signe d'un grand changement, d'un renouvellement moral. Celui qui l'entend est invité à se faire un examen de conscience et doit essayer de s'améliorer.

**XXI - Le Globe:** dans la tradition des Lutins le Monde est un unique être vivant. Réussir à entrer en contact avec cette entité signifie atteindre la perfection; c'est la réussite totale, le couronnement d'une quelconque entreprise.

## Les Arcanes Mineurs

### Coeurs

Cette enseigne représente l'émotivité et les sentiments de la société des Lutins. Les images de ces cartes illustrent par conséquent toute l'émotivité de ce peuple. La couleur remplace la couleur traditionnelle des Coupes.

**Roi** - Cette carte représente le désir de sécurité, de stabilité et de maturité que même le plus casse-cou des Lutins éprouve au moins une fois dans sa vie.

**Reine** - La Reine de coeurs symbolise la sensibilité de l'âme, mais elle peut aussi représenter une amie sincère ou une personne aimée.

**Chevalier** - Le Lutin à cheval sur une tortue est toujours porteur de bonnes nouvelles, de propositions avantageuses ou de dons. Il peut aussi symboliser un coup de foudre.

**Valet** - Le Lutin armé d'une arbalète représente un jeune plein de promesses, un ami fidèle aux idées géniales.

**10** - Le peuple des Lutins est très uni et amical, cette carte est le symbole de l'harmonie et des unions heureuses.

**9** - De temps à autre les Lutins méditent pour confirmer leurs liens avec la nature; cette carte symbolise le bien-être physique et la satisfaction pour les conquêtes consolidées.

**8** - Les Lutins sont toujours en étroit contact avec la nature qui symbolise pour ces être insoucians et vagabonds tout ce qui est stable et concret.

**7** - Des petites créatures magiques donnent beaucoup d'importance aux visions et aux rêves prémonitoires; cette carte attire l'attention du Consultant sur les signes qui l'entourent.

**6** - La vie des Lutins est pleine de bons moments dont le souvenir améliore les périodes les plus tristes: cette carte exhorte à rechercher un soulagement dans les choses simples.

**5** - La nature de ces créatures est très changeante. Avoir affaire avec les Lutins signifie risque de pertes, avoir des craintes injustifiées. Cette carte vous met en garde d'un tel risque.

**4** - Au cas où vous ayez un éclaircissement ou une illumination soudaine il faut sans tarder profiter d'une telle situation.

**3** - Un Lutin peut vivre des siècles, c'est pour cette raison qu'ils ont beaucoup de temps pour croître intérieurement.

Cette carte représente cette croissance.

**2** - Cette carte vous met en garde des offres ambiguës, des amis intéressés et de la fausse solidarité; même les gentils Lutins ont ces défauts.

**As** - Le grand Coeur représente la bonté, la grande joie, le succès et la fertilité; l'agneau est le symbole de cette abondance parmi les Lutins.

### **Clochettes**

Cette couleur représente le domaine des activités manuelles, du travail et des capacités artisanales des Lutins. Les images de ces cartes se réfèrent donc aux capacités professionnelles et aux affaires. La couleur replace la couleur traditionnelle des Deniers.

**Roi** - Cette carte est le symbole de la richesse gagnée avec le travail et l'intelligence. Les Lutins qui arrivent à s'engager à fond dans une seule activité sont fort rares mais lorsqu'ils y arrivent, ils deviennent de grands propriétaires.

**Reine** - Ni le succès ni la richesse ne peuvent changer la nature généreuse des Lutins. Cette carte représente justement la générosité et des cadeaux possibles provenant de riches parents.

**Chevalier** - Les Lutins qui ont une activité doivent voyager beaucoup et ils accumulent une grande expérience; cette carte représente le recours à l'avis d'un expert.

**Valet** - Certains jeunes Lutins ont des idées très radicales lorsqu'ils entrent dans les affaires qui vont souvent contre la tradition. Cette carte représente un jeune aux idées nouvelles et brillantes.

**10** - L'usage veut que, chez les Lutins, on donne une partie de l'héritage qu'on a reçu aux nécessiteux. Cette carte annonce justement un héritage et nous rappelle de le partager avec les autres.

**9** - Cette carte est le symbole de l'affirmation, du succès. Tomber sur elle lors d'une consultation est un excellent présage.

**8** - Certains Lutins essayent de développer leurs capacités

non seulement pour jouer de tours mais aussi pour aider toutes les créatures des bois. Cette carte est le signe d'une grande activité et elle représente aussi les capacités professionnelles.

**7** - Le peuple des Lutins prend grand soins du bois qui lui donne en échange tout ce dont il a besoin. Cette carte représente les fruits de son propre travail.

**6** - Les Lutins apprécient beaucoup la solidarité, cette carte représente une aide donnée ou reçue.

**5** - Certains Lutins casse-cou ont un vilain défaut: l'avidité. Cette carte met en garde contre les ambitions excessives et les désirs irréalisables.

**4** - Les Lutins qui ont abouti à la prospérité grâce aux succès de leurs activités, ont aussi obtenu une grande confiance, stabilité et force intérieure.

**3** - Chaque nouveauté est un événement pour des créatures aussi curieuses que les Lutins. Cette carte annonce des rencontres avec des personnes connues ou haut-placées.

**2** - Malgré l'engagement et le travail, les Lutins demeurent des créatures insouciantes et inconscientes. Lorsqu'on a cette carte on peut craindre des difficultés imminentes.

**As** - Le petit lapin à la Clochette est le symbole d'un moment favorable, d'un grand succès; son apparition est signe d'un gain, d'un héritage ou d'une augmentation de capital.

## **Glands**

Le symbole de cette enseigne est la base du régime hivernal des Lutins; le choix de ce symbole est dû au fait que cette graine traite des difficultés des moments difficiles et des méthodes pour les surmonter. La couleur replace la couleur traditionnelle des Batôns.

**Roi** - C'est un personnage autoritaire mais cordial. Pendant les rigueurs de l'hiver les joyeux Lutins deviennent sérieux et doivent chercher à avoir des rapports avec des personnes mûres.

**Reine** - Cette carte représente une amitié intense avec une femme mûre, honnête et cordiale.

**Chevalier** - Le froid hivernal abîme souvent les ailes des Lutins. Cette circonstance signifie qu'il est l'heure de partir, d'entreprendre un long et lointain voyage, sans crainte pour ce qu'on laisse derrière soi.

**Valet** - Les premières chaleurs du printemps ont un effet particulier sur les jeunes Lutins qui deviennent soudain effrontés et arrogants; cette carte représente un rival en amour ou un message inattendu.

**10** - La nature se réveille et commence à renaître après les rigueurs hivernales. Cette carte annonce les premiers succès après une période très dure.

**9** - Pendant l'hiver certains Lutins sont pris par une étrange mélancolie. Leur totale inaction les sépare du reste de la communauté. Cette carte est le symbole du retard et de la suspension de toute activité.

**8** - Il est nécessaire de se déplacer lorsqu'une région du bois est devenue inhabitable. Cette carte représente la nécessité du mouvement.

**7** - Souvent les Lutins cherchent des alliés dans leurs disputes. Cette carte représente un adversaire dans une position favorable.

**6** - Les controverses entre Lutins se terminent rarement par des vraies luttes, mais lorsque c'est le cas, le combat est rude et doit se terminer par la victoire incontestée d'un seul. Cette carte annonce une lutte victorieuse.

**5** - Les Lutins retiennent que la compétition la plus difficile est la compétition amoureuse. Cette carte représente donc une dure concurrence, un engagement lourd dans n'importe quel domaine.

**4** - L'aspiration majeure de tous les Lutins est la vie au contact de la nature. Cette carte est celle du repos, de la fertilité, d'une bonne occasion inattendue.

**3** - Cette carte représente l'attente qui annonce le début d'une activité, l'esprit d'initiative qui attend des nouvelles encourageantes.

**2** - Même l'insouciant peuple des Lutins peut avoir des



incertitudes et croit qu'il est nécessaire, de méditer, de temps en temps, sur ses capacités propres, même si cela peut porter à des légers contretemps.

**As** - Le Gland est le symbole de l'esprit d'initiative, de la créativité et du début d'entreprises.

### **Feuilles**

La feuille est, pour les Lutins, le symbole de la pensée, des dons intellectuels, mais aussi des problèmes existentiels, dus à des crises intérieures. La couleur replace la couleur traditionnelle des Épées.

**Roi** - Cette carte représente la personne cultivée et sage à qui on demande un conseil, plus généralement c'est le symbole de l'intelligence au service du travail.

**Reine** - La femme Lutin qui rôde la nuit est symbole de mélancolie. Cette carte indique une femme seule au caractère difficile.

**Chevalier** - Il y a, parmi les Lutins, des jeunes qui décident d'offrir, moyennant finances, leur bravoure dans les conflits. Celle-ci est la carte de l'énergie juvénile mais aussi de l'aide mercenaire.

**Valet** - Parfois les Lutins poussent leur curiosité naturelle à l'extrême; c'est ainsi que naissent les espions qui font contrebande de nouvelles surprenantes et de messages secrets.

**10** - Même les créatures magiques peuvent tomber malades; cette carte représente l'impossibilité à l'action en général et, plus particulièrement, la maladie.

**9** - Lorsque les nuits d'un Lutin sont perturbées par des cauchemars, cela est considéré comme un mauvais augure, porteur d'angoisses et de soupçons.

**8** - Si un Lutin agît de manière plus étrange que d'habitude, cela laisse supposer un certain embarras, une crise intérieure ou un péril pour la santé.

**7** - Les Lutins recherchent souvent les avis les plus étranges lorsqu'ils veulent commencer une entreprise; cette carte représente un projet qui prend corps ou aussi des négociations rentables.

**6** - Malgré le don du vol, parfois les Lutins décident de se déplacer avec les moyens les plus extravagants. Cette carte représente justement un départ imprévu ou des échappatoires étranges.

**5** - Les Lutins sont des créatures vagues et qui se dispersent. Il leur arrive souvent en effet d'oublier leurs possessions ou de perdre de vue leurs connaissances. Cette carte représente la perte, la dégradation, la destruction, matérielle ou spirituelle, et cela selon les cartes qui se trouvent à proximité.

**4** - Parfois naît un Lutin particulièrement solitaire qui passe sa vie au fond du bois; cette carte est le symbole du retrait, de la solitude, du refuge de l'ermite.

**3** - Les Lutins ont quelquefois des liens tourmentés et très tristes; celle-ci est la carte de la rupture, de la division et de la dispersion.

**2** - Souvent les Lutins sentent le besoin de montrer aux autres et à eux-mêmes leur valeur et ils s'engagent dans des entreprises difficiles et risquées. Cette carte est le symbole du courage, de la recherche d'un équilibre et de la capacité d'adaptation. Les Lutins étant très solidaire, ceci peut aussi représenter une aide de la part d'amis.

**As** - Chez les Lutins le Porc-épic incarne le triomphe dû à une croissance. Cette carte décrit le degré maximum que l'on peut atteindre dans tous les domaines, la conquête et la victoire mais en ayant toujours à l'esprit les tribulations qui ont été nécessaires pour les obtenir.

## ELFEN TAROT

Elfen sind neckende, zauberhafte Wesen, die in den Wäldern leben. Ausgestattet mit Flügeln und einer unglaublichen Behendigkeit, füllen diese winzig kleinen Geister den Wald mit Leben dank ihrer Späße und ihrer innewohnenden Euphorie. Tatsächlich lieben die Elfen, im Gegensatz zu ihren Verwandten, den Gnomen, weder Arbeit noch Ernsthaftigkeit. Ihr grundsätzlicher Charakterzug ist Neugier und Heiterkeit und ihr größter Spaß ist es, umherzufliegen und mit Tieren und ihren ruhigeren Verwandten herumzualbern. Selten gelingt es den Opfern der Elfen diese kleinen Schelme zu fangen oder zu bestrafen, denn sie sind besonders clever. Trotz ihrer undisziplinierten Natur haben die Elfen einen Herrscher, der mit Hilfe seiner Gefolgschaft versucht, seinen Untertanen Gehorsam abzuverlangen. Elfen, die ungeduldig sind und nicht dazu neigen, ihre Zeit mit Studien zu verbringen, hatten niemals ein erfolgreiches Gesetzeswerk oder eine stabile Regierung, die in der Lage war, ein solches zu erzwingen. Aus diesem Grunde ging der "Große Magier des verzauberten Königreiches" - so nennen die Elfen die Wälder - mit einem Vorschlag zum königlichen Paar. Während seiner Reisen traf er Sichen, den größten Zauberer des Volkes der Gnomen, der ihn von den magischen Karten, Tarot genant, erzählte. Das Tarot war von Sichen als Erinnerung an seine besonderen Erfahrungen und als ein Werkzeug, die Mysterien der Zukunft zu untersuchen, erschaffen worden. Diese 78 Karten beschrieben, durch wundervolle Bilder, viele Aspekte des Lebens der Gnome, freigebig Ratschläge verteilend und den richtigen und angemessenen Handlungsweg weisend. Der Vorschlag des Zauberers war, ein ähnliches System für die Elfen zu erschaffen: ihre natürliche Neugier und ihre Liebe für hübsche Dinge würden dem Volk helfen, Bilder zu erinnern und auch über ihre Bedeutung nachzudenken und damit einige Gesetze einzuprägen. Die Souveräne zoll-

ten dem Vorschlag enthusiastischen Beifall und der Zauberer begann sofort mit seiner Arbeit und rief die besten Künstler des verzauberten Reiches. Die Arbeit erforderte viele Jahre, aber schließlich war das Ergebnis besser als erwartet. Außerdem gelang es dem Zauberer, durch die Darstellung der bedeutendsten Figuren der Elfentradition, den Karten die Macht zu verleihen, sich zu magischen Kombinationen zu vereinigen, so daß sie zu jeder Gelegenheit Ratschläge und Warnungen erteilen konnten.

Tatsächlich konnten die Karten bei einer Befragung ihre Bilder so arrangieren, daß eine Geschichte entstand, bei der der Ratsuchende seine Probleme und mögliche Lösungswege dazu finden konnte. Jede Elfe des Reiches war zur Party im neuen Tempel des Tarots eingeladen, einem Gebäude, wo die magischen Karten aufbewahrt wurden und

wo jede Elfe nach antworten suchen konnte. Die Voraussagen des Zauberer waren korrekt: Jeder erinnerte sofort die Bilder und Bedeutungen der Karten, inspiriert sowohl durch alte Traditionen als auch Gewohnheiten. Nun hatte die Gemeinschaft der Elfen ihre eigene Einheit und Identität. Die Elfen entdeckten ebenfalls einen neuen Schatz - das magische Tarot.

## **Die vorhersehende Methode**

Wenn ein Elf (oder ein Mensch) das Tarot befragen möchte, muß er wissen, daß er eine magische Handlung vollziehen wird. Sogar naive und gedankenlose Kreaturen wie Elfen, für die es sehr schwer ist, irgendetwas ernstzunehmen, wissen, daß es kein Scherz ist, das Tarot zu befragen.

Daher dürfen die notwendigen Vorbereitungen für das Lesen nicht nachlässig sein. Jeder, der lernen möchte, wie man das Tarot liest und interpretiert, muß auch die Bedeutung der Großen und Kleinen Arcana beherrschen und sich immer daran erinnern, daß jede Karte mehr als

eine Bedeutung hat - und insofern vorsichtig bemüht sein, sie richtig zu lesen. Es ist wichtig, die Position der Tarotkarten auf dem Tisch in Betracht zu ziehen, wenn sie in der richtigen Richtung oder auf dem Kopf liegen usw., alle diese Elemente wirken bei der korrekten Interpretation der Karte mit. Es ist auch möglich, verschiedene Leseschlüssel zu benutzen. Der Große Zauberer hat lange das Tarot der Gnome studiert und dabei gelernt, daß es viele verschiedene Kombinationen gibt, die Karten zu arrangieren. Jede andere Kombination gab über andere Aspekte Auskunft: die Gegenwart, die Vergangenheit, die Zukunft, Liebe, Geschäfte etc. Diese Kombinationen wurden Leseschlüssel genannt und unterschieden sich abhängig von der jeweiligen Frage des Ratsuchenden.

### **Das Pentagramm**

Dieser Leseschlüssel (Seite 2) wird oft von Elfen gebraucht, um jeden Aspekt ihrer inneren Welt genau zu kennen. Auch wenn dies der leichteste Leseschlüssel ist, ist das Pentagramm sehr vielsagend und eine gute Übung um zu lernen, wie man die Karten und ihre Bedeutungen interpretiert.

Der Ratsuchende mischt die Karten mit der Absicht, seine Energie in die Karten zu leiten. Wenn er sich ist, die Karten richtige "aufgeladen" zu haben, legt er sie auf den Tisch und teilt sie.

Der Ratsuchende nimmt den unteren Teil der Karte und legt fünf Karten, so wie im folgenden Bild zu sehen. Die erste Karte repräsentiert die innere Situation des Ratsuchenden, die zweite Karte repräsentiert die Richtung, die sein Leben nimmt, die dritte repräsentiert die Hindernisse, die auftauchen werden, die vierte Karte schlägt einen Weg vor, die zu überwinden. Die letzte Karte stellt den Zweck heraus, den der Ratsuchende seinem Leben geben sollte.

## Das Große Arcanum

**0 - Der Kobold** - Der typische Elf ist sonderbar und gedankenlos, er macht Späße und reagiert unvorhersehbar. Er ist völlig unbeeinflusst von materiellen Sorgen.

**I - Der Magier** - Der große Zauberer repräsentiert Unternehmungsgeist, Fähigkeit, Klugheit und Diplomatie. Immer, in jedem seiner Abenteuer, lehnt er Vorschläge und Vorurteile ab.

**II - Die Hohepriesterin** - Dies ist eine exzentrische Figur des Elfenvolkes: Dem Studium und okkulten Wissen ergeben ist sie ruhig und weise, gedankenlose Elfen fürchten ihr Urteil, denn ihre Ernsthaftigkeit ist ihnen unverständlich.

**III - Die Herrscherin** - Die Gefolgschaft der Elfenherrscherin verkörpert die Vitalität ihres Volkes, sie ist immer bereit zu handeln, ihren Nachbarn zu helfen und für sie begreifbar zu sein. Viele suchen den wohl-tuenden Einfluß ihrer Intelligenz.

**IV - Der Herrscher** - Der Herrscher des verzauberten Reiches möchte sein undiszipliniertes Volk zu Ordnung rufen, ihnen den Sinn für Gesetz, Stabilität und Integrität geben. Doch die Natur der Elfen verhilft seinen Bemühungen nicht immer zum Erfolg. Sein unerschütterlicher Wille läßt es ihn eifrig weiter versuchen.

**V - Der Hierophant** - Der Hierophant ist der älteste lebende Elf. Nach einem viele Jahrhunderte währenden Leben erlangt sogar das verträumteste und frivolste Wesen große Weisheit, Geduld und Bescheidenheit. Die Elfen suchen seine spirituelle Führung, weil sein Mitleid ihre Schmerzen erleichtert.

**VI - Die Liebenden** - Außergewöhnlich wenige Elfen entscheiden sich zu einer gefühlsmäßigen Bindung. Wegen der ruhelosen Natur dieser Wesen werden solche Ereignisse als äußerst vertrackte Unternehmungen gesehen, als echte Prüfung der Gefühle einer Elfe. Oftmals ist ein solches Ereignis mit einer Entscheidung verbunden.

**VII - Der Wagen** - Einer Tradition zur Folge gibt nach einem Zwist zwischen zwei Elfen der/die obsiegende dem ganzen Volk der Elfen die Ursache des Streits bekannt und flieht im Triumpfwagen. Diese Flucht symbolisiert den erlangten Erfolg.

**VIII - Waldnympfe** - Die Dryade ist ein Elf, die in der Nähe eine riesigen Eiche lebt. Sein Aufgabe ist es, ein Ohr für die Probleme seines Volks zu haben und unparteiisch und gerecht zu urteilen. Die Überlieferung sagt, daß der Spruch von Dryaden unanfechtbar ist und daß derjenige, der ein Urteil erbittet, es auch vollstrecken muß.

**IX - Der Eremit** - Es gibt einen Elf im Verzauberten Königreich, der jegliche Gesellschaft meidet. Für die Elfen ist er wegen seiner Reserviertheit und seines Wunsches nach Einsamkeit ein merkwürdiges Wesen. Er ist eher streng, klug und weise und ein guter Ratgeber.

**X - Die Oreaden** - Das Rad des Schicksals steht für das Glück. Es reist durch das Verzauberte Königreich, und wer ihm begegnet, kann mit günstigen Umständen, Erfolg und mit in den Schoß gefallenem Glück rechnen.

**XI - Die Stärke** - Ganz tief im Wald kann man möglicherweise dem Geist der Kraft begegnen, ein Elf, der Flucht und widrigen Umständen aus dem Weg ging, um seine Kraft, seinen Mut und seine Stärke zu vermehren. Er übt sich ständig, und ein jeder darf ihn um Hilfe bitten, wenn es um eine gerechte Sache geht.

**XII - Der Gehängte** - Nach Sitte und Gewohnheit im Verzauberten Königreich wird Elfen, die sich eines schweren Verbrechens schuldig gemacht haben, die Flügel verklebt und mit dem Kopf nach unten aufgehängt, damit sie über ihre Taten nachdenken und ihre Sünden bereuen können.

**XIII - Der Tod** - Der Geist des Todes markiert ein Ende und steht für unentrinnbares Schicksal. Wenn ein Elf diesem Geist im Wald begegnet, bedeutet das, daß ein radikaler Wechsel bevorsteht.

**XIV - Der Luftgeist** - Dies ist der Geist der Gesundheit,

der Spender von Harmonie, Heiterkeit und Ablenkung; seine grundlegenden Eigenschaften sind Mäßigung, Fähigkeit zur Anpassung, die, da sie unter Elfen sehr seltene Tugenden sind, sehr geschätzt werden.

**XV - Der Troll** - Dieses schreckliche Ungeheuer lebt im kahlen Felsengebirge. Elfen fürchten sich vor ihm, da er ständig versucht, sie sich durch Schmeicheleien und Betrug als grausame und böartige Wesen dienstbar zu machen. Wegen seines Magnetismus, der Elfen anzieht und hypnotisiert, ist die Kraft des Trolls außergewöhnlich stark.

**XVI - Der Turm** - Man sagt, daß vor Jahrhunderten einer der ersten Herrscher der Elfen das Gesetz des Verzauberten Königreichs herausforderte, indem er seinen eigenen Palast bauen und sich selbst als über den anderen Geistern stehend ausrufen ließ. Diese wiederum zerstörten seinen Turm, während er sich darin aufhielt, um seine Arroganz und seinen Hochmut zu bestrafen. Seit dieser Zeit wagte es kein Elf mehr, ein Haus, Symbol der Anmaßung und Vorzeichen einer Katastrophe, zu bauen.

**XVII - Wassernymphe** - Die Najade ist ein Nachtgeist, dessen Erscheinen den Himmel aufklärt und das Sternenzelt freigibt. Wer immer die Najade trifft, es ist ein gutes Zeichen, und er/sie darf auf eine gute Lösung seiner Probleme hoffen.

**XVIII - Der Mond** - Dieser Planet hat schon immer einen merkwürdigen Einfluß auf das Volk der Elfen ausgeübt. Tatsächlich sensibilisieren die Mondphasen die Vorstellungskraft der Elfen und rufen Visionen, Illusionen, Fehler hervor und begünstigen seltsame Vorfälle.

**XIX - Die Sonne** - Sie ist das Symbol des Glücks, der Harmonie, Freundschaft und Aufrichtigkeit; für alle Elfen bedeuten ihre kräftigenden Strahlen Liebe und Herrlichkeit.

**XX - Gericht** - Der Geist der Erneuerung ist ein Elf, der zum Wächter der Seelen der Verstorbenen wurde. Der



Klang der Trompete, so sagt man, ist das Zeichen von großen Veränderungen und moralischer Erneuerung. Ihr Klang ermahnt einen jeden, sein Gewissen zu prüfen und ein besserer Mensch zu werden.

**XXI - Der Globus** - Nach der Überlieferung der Elfen ist die Welt das einzige lebende Wesen. Mit dieser Einheit Kontakt aufzunehmen heißt, Vollkommenheit zu erlangen. Dies bedeutet absoluten Erfolg, es ist die Krönung eines jeden Unternehmens.

## **Das Kleine Arkanum**

### **Herzen**

Diese Farbe repräsentiert die emotionale und gefühlsmäßige Sphäre der Elfen. Die Bilder dieser Karten symbolisieren jeden emotionalen Zug der Elfenvölker. Die Farbe bezieht sich auf die traditionelle Farbe der Kelche.

**König:** Diese Karte steht für den Wunsch nach Sicherheit, Beständigkeit und Reife, ein Wunsch, den selbst der tollkühnste aller Elfen wenigstens einmal im Leben verspürt.

**Königin:** Die Königin der Herzen steht für Herzenswärme, aber sie kann auch einen echten Freund oder eine geliebte Frau bedeuten.

**Ritter:** Der Elf, der eine Schildkröte reitet, ist immer ein Überbringer guter Nachrichten, vorteilhafter Vorschläge oder Geschenke. Vielleicht steht er auch für Liebe auf den ersten Blick.

**Bube:** Bewaffnet mit einer Armbrust verkörpert er einen jungen und vielversprechenden Mann, einen guten Freund mit glänzenden Ideen.

**10:** Elfen sind sehr freundliche Wesen, die sehr viel Wert auf die Gemeinschaft legen. Diese Karte steht für Harmonie und glückliche Einheit.

**9:** Hin- und wieder meditieren Elfen, um sich ihrer Bindungen zur Natur bewußt zu werden. Diese Mysterien sind die Symbole für das physische Wohlergehen und der Zufriedenheit über den Gemeinschaftserfolg.

**8:** Elfen sind immer im Kontakt mit der Natur, die für ihr müßiges und unbekümmertes Temperament für Stabilität und Festigkeit steht.

**7:** Als magische Kreaturen sind Elfen sich ihrer Visionen und warnenden Träume sehr bewußt. Diese Karte warnt den um Rat Fragenden vor den Zeichen, die um ihn herum sind.

**6:** Das Leben der Elfen ist voller unbesorgter Momente, und die Erinnerung daran ist eine Erleichterung in schweren Zeiten. Diese Karte lädt ein, Erleichterung in einfachen Dingen zu sehen, wie z.B. eine schöne Erinnerung.

**5:** Das Temperament dieser Kreaturen ist sehr verletzlich. Beziehungen mit Elfen ziehen häufig ungerechtfertigte Ängste und möglichen Verlust nach sich. Diese Karte warnt vor diesem Risiko.

**4:** Aufklärung und Erleuchtung kommen meist sehr plötzlich. In diesem Fall ist es notwendig, nicht zu verharren, sondern die Situation zu nutzen.

**3:** Elfen können etliche Jahrhunderte leben. Insofern haben sie viel Zeit für ihr seelisches Wachstum. Diese Karte repräsentiert dieses Wachstum.

**2:** Diese Karte will warnen vor zweideutigen Angeboten, vor eigennützigem Freundschaften und vor falscher Solidarität.

**As:** Das große Herz repräsentiert Güte, große Freude, Erfolg und Fruchtbarkeit; unter Elfen ist das Lamm das Symbol des Überflusses.

## **Glocken**

Diese Karten repräsentieren die Sphäre der körperlichen Arbeit, Kraft, Geschicklichkeit und die Arbeit des Volkes der Elfen. Somit beziehen sich diese Zählkarten auf professionelle Fertigkeiten und Geschäfte. Die Farbe bezieht sich auf die traditionelle Farbe der Münzen.

**König:** Diese Karte steht für den Reichtum erreicht durch intelligente Arbeit. Elfen sind Wesen, die sich nur selten einer einzigen Aktivität widmen können. Wenn sie

es jedoch schaffen, dann werden sie reich.

**Königin:** Selbst Erfolg und Reichtum können die charakterliche Großzügigkeit der Elfen nicht verändern. Diese Karte repräsentiert die Großzügigkeit und mögliche Geschenke von reichen Verwandten.

**Ritter:** Elfen, die Geschäfte machen, müssen viel reisen und eigenen sich dabei viel Erfahrung an. Diese Karte rät, sich Rat bei Fachmenschen zu holen.

**Bube:** Bei Geschäften verfolgen junge Elfen manchmal radikale Ideen, die im Widerspruch zur Tradition stehen. Diese Karte repräsentiert einen jungen Menschen, der brillante und neue Ideen hat.

**10:** Entsprechend ihrer Gewohnheit repräsentieren Elfen den ärmeren Teil, wenn sie eine Erbschaft machen. Diese Karte kündigt eine Erbschaft an und erinnert daran, mit anderen zu teilen.

**9:** Diese Karte ist das Symbol für Leistung und Erfolg. Wenn es um Ratgebung geht, dann ist es ein wunderschönes Omen.

**8:** Einige Elfen entwickeln ihre Fähigkeiten nicht nur zum Spaß, sondern um allen Kreaturen in Wald zu helfen. Diese Karte ist ein Symbol für große Aktivität und professionelle Fähigkeiten.

**7:** Die Elfen achten sehr auf ihren Wald, der wiederum diesen Wesen alles bietet, was sie brauchen. Diese Karte repräsentiert die Früchte der eigenen Arbeit.

**6:** Solidarität ist ein geschätztes Gut unter Elfen. Diese Karte repräsentiert eine gegebene oder bekommende Hilfe.

**5:** Habgier ist ein typischer Charakterzug unter unbekümmerten Elfen. Diese Karte ist eine Warnung vor extremen Ansprüchen und unerfüllbaren Wünschen.

**4:** Wohlstand, der durch Erfolg zustande kam, ist ein Zeichen großer Gewißheit, Festigkeit und innerer Stärke für jene Elfen, die sich der Arbeit zugewandt haben.

**3:** Für neugierige Wesen wie Elfen ist alles ein großes Ereignis. Diese Karte läßt ein Treffen mit berühmten und wichtigen Menschen vorahnen.

**2:** Trotz ihres Engagements und ihrer Arbeit bleiben Elfen im Grunde unbekümmerte und unverantwortliche Wesen. Wenn diese Karte auf dem Tisch liegt, ist es wichtig, auf Gefahren zu achten.

**As:** Der kleine Hase mit der Glocke ist ein Symbol für günstige Momente und großen Erfolg. Seine Erscheinung bedeutet Gewinn, Erbschaft und Kapitalzuwachs.

### **Eicheln**

Das Zeichen dieser Zählkarten basiert auf der Nahrungsgrundlage der Elfen im Winter. Dieses Symbol wurde gewählt, weil diese Zählkarten sich mit Schwierigkeiten und Widrigkeiten und deren Überwindung befaßt. Die Farbe bezieht sich auf die traditionelle Farbe der Stäbe.

**König:** Er ist ein autoritärer aber freundlicher Mensch; während harter Winter müssen die fröhlichen Elfen ernst werden und Kontakt zu reifen Menschen suchen.

**Königin:** Die Karte repräsentiert ein intensive Freundschaft zu einer reifen, ehrlichen und freundlichen Frau.

**Ritter:** Die anhaltende, starke Winterkälte ruiniert häufig die Flügel der Elfen. Dieses Ereignis ist ein Zeichen dafür, daß die Zeit für den Aufbruch gekommen ist. Die Zeit ist reif für eine lange Reise zu einem fernen Land, ohne zurückzuschauen.

**Bube:** Die ersten warmen Strahlen des Frühlings haben einen besonderen Effekt bei jungen Elfen. Sie werden ganz plötzlich arrogant und frech. Diese Karte deutet auf einen Rivalen in der Liebe oder einen unerwarteten Kurier hin.

**10:** Nach den Härten des Winters erwacht die Natur und die Wiedergeburt nimmt ihren Lauf. Diese Karte sagt den ersten Erfolg nach einer harten Zeit voraus.

**9:** Während des Winters leiden einige Elfen unter einer besonderen Melancholie, die sie häufig zu einer totalen Inaktivität treibt und sie somit zu Außenseitern einer

Gemeinschaft macht. Diese Karte ist das Symbol für Verzögerung und Ungewißheit.

**8:** Wenn ein Gebiet eines Waldes unbewohnbar wird, dann ist es notwendig umzuziehen. Diese Karte zeigt die Notwendigkeit der Bewegung an.

**7:** Elfen sind häufig auf der Suche nach Verbündeten bei ihren Streitigkeiten. Diese Karte steht für einen Feind in einer privilegierten Stellung.

**6:** Selten endet ein Streit zwischen Elfen in einem Kampf, aber wenn es passiert, dann muß ein Sieger her. Diese Karte sagt einen Sieger voraus.

**5:** Der schwierigste Kampf zwischen Elfen ist der um die Liebe. Diese Karte ist eine Metapher für jegliche Art von harter Auseinandersetzung und für jede beschwerliche Aufgabe.

**4:** Die höchste Inspiration für Elfen ist, wenn sie im Kontakt mit den Schönheiten der Natur leben. Dies ist die Karte der Muße, der Fruchtbarkeit und einer guten, unerwarteten Gelegenheit.

**3:** Diese Karte zeigt das lange Warten, welches Schatten auf die neu beginnende Aktivität wirft. Es repräsentiert den Geist von Unternehmungen, die bestimmt sind für ermutigende Neuigkeiten.

**2:** Selbst unbekümmerte Elfen können Unsicherheiten spüren und den Wunsch nach Meditation hegen. Dies kann, aufgrund ihrer Veranlagung, manchmal zu unglücklichen Ergebnissen führen

**As:** Eicheln ist ein Symbol für den Geist von Unternehmungen, von Kreativität und Aufbruch.

## **Blätter**

Blätter sind für Elfen Zeichen der Gedanken und der Intellektualität, aber ebenso auch Zeichen von existenzieller Schwierigkeiten aufgrund innerer Krisen. Die Farbe bezieht sich auf die traditionelle Farbe der Schwerter.

**König:** Der König stellt einen kultivierten und weisen Menschen dar, den man um Rat fragen kann. Im

Allgemeinen ist es ein Symbol von Schläue im Handeln.

**Königin:** Die weibliche Elfe, die in der Nacht wandelt, ist das Symbol der Melancholie. Dies Karte deutet auf eine einsame Frau mit einem schwierigen Charakter hin.

**Ritter:** Einige junge Elfen sind bereit, in axistenzialen Krisen als Söldner (innen) zu kämpfen. Dies ist die Karte jugendlicher Kraft und entlohnter Hilfeleistung.

**Bube:** Manchmal wird die natürliche Neugierde der Elfen ins Extrem gesteigert. Deshalb ist es möglich, Spione zu finden, die überraschende Neuigkeiten und heimliche Nachrichten übermitteln.

**10:** Sogar magische Kreaturen können krank werden. Diese Karte ist in der Tat ein Symbol dafür, daß Wesen immer aktiv sein können. Es ist im besonderen ein Symbol für Krankheit.

**9:** Alpträume, die den Schlaf von Elfen stören, werden als böses Omen gewertet, als Zeichen von Leid, Kummer und bösen Vorahnungen.

**8:** Wann immer ein Elf ungewöhnlicher als sonst agiert, dann ist es möglich, daß er irgendwie aus dem Gleichgewicht ist, daß er unter einer seelischen Krise leidet und das seine Gesundheit in Gefahr ist.

**7:** Elfen sind offen für und suchen nach den verwegentesten Ideen und Meinungen, wenn sie etwas Neues unternehmen wollen. Diese Karte repräsentiert den Beginn eines neuen Projekts und profitablen Verhandlungen.

**6:** Trotz ihrer Gabe zum Fliegen kann es passieren, daß die Elfen sich ganz ungewöhnlich fortbewegen. Diese Karte repräsentiert einen plötzlichen Start oder ein ungewöhnliches Hilfsmittel.

**5:** Elfen sind nebelhafte und zerstreute Wesen, die häufig ihre Besitztümer vergessen und ihre Bekanntschaften aus dem Auge verlieren. Diese Karte zeigt Verlust, Erniedrigung, Zerstörung im geistigen oder auch materiellen Sinne. Dies kann in Bezug auf die Karten der Umgebung stehen.

**4:** Manchmal werden Elfen allein und einsam geboren. Sie verbringen ihr Leben ein-sam in einem abgelegenen

Teil des Waldes. Diese Karte ist das Symbol für Rückzug, Einsamkeit, Schutz und Einsiedelei.

**3:** Wenn die Verbindung zwischen zwei Elfen bricht, dann ist es ein Moment der Trauer und des Leids. Diese Karte symbolisiert Auflösung, Trennung und Verlust.

**2:** Elfen haben häufig das Bedürfnis, sich selbst und anderen ihren Wert und ihre Bedeutung zu zeigen. Und sie engagieren sich in schwierigen und riskanten Unternehmungen. Diese Karte symbolisiert Mut, Anpassungsfähigkeit und die Suche nach der eigenen Balance. Da Elfen recht zuverlässig sind, symbolisiert diese Karte auch freundschaftliche Hilfe.

**As:** Das Stachelschwein zeigt Triumph unter den Elfen, der durch innere Größe zustande kam. Diese Karte symbolisiert das Höchstmaß, das in einem Bereich erreicht werden kann, Erfolg und Sieg. Dabei wird nicht vergessen, welche Widerwärtigkeiten und Leid dabei aufgewendet werden mußten, um dieses Ziel zu erreichen.

# FAIRY TAROT

**P. Alligo & A. Lupatelli**

**Artwork by**

**Richard Doyle & Antonio Lupatelli**



graphics by Pietro Alligo  
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.

**© 2004 Copyright Lo Scarabeo**

*Via Varese 15c 10152 Torino Italy*

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

*E-mail: [info@loscarabeo.com](mailto:info@loscarabeo.com)*

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