

## Предисловие от автора

**В**первые я увидел карты Таро в пять лет. Это были 22 Старших аркана «Марсельского Таро», напечатанные в польском журнале для художников *Sztuka* (с польск. «Искусство»), который выписывали мои родители — художники. Миниатюрные старинные гравюры поразили меня лаконичностью и яркостью образов.

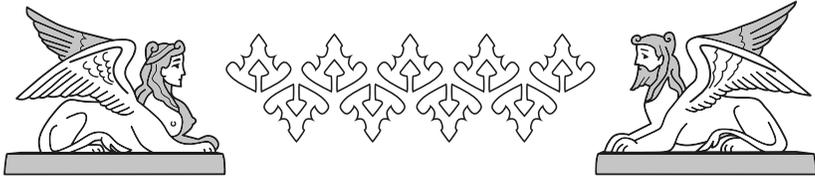
Спустя годы, в 18 лет, во время учебы на факультете книжной графики в Московском полиграфическом институте мой друг привез ксерокопии книги Владимира Шмакова «Священная книга Тота. Великие Арканы Таро», изданной в 1916 году. Меня опечалило отсутствие иллюстраций в книге. Я стал целенаправленно искать материалы по картам Таро, по истории их оформления.

Еще студентом я задумал создать собственную колоду Таро. Было много набросков и разных версий в процессе поиска своего стиля. Изучая историю карт, я все больше увлекался книжной миниатюрой Средневековья и раннего Ренессанса, что постепенно сформировало мой художественный почерк.

Перед тем как создать колоду «Таро Изумрудной скрижали», я нарисовал более семи авторских колод карт Таро, но ни одна из них не казалась мне завершенной. По этой причине я не предлагал их издательствам. Сегодня я профессиональный художник, создаю иллюстрации

для книг и журналов. Также я продолжаю изучать Таро и делаю это уже более 20 лет.

«Таро Изумрудной скрижали» и книга по этой колоде — результат многолетнего исследования и художественного поиска, воплощенного в создании целостной и продуманной колоды Таро. Я надеюсь, что мой труд поможет вам лучше понять символику карт и увидеть их многогранный смысл.

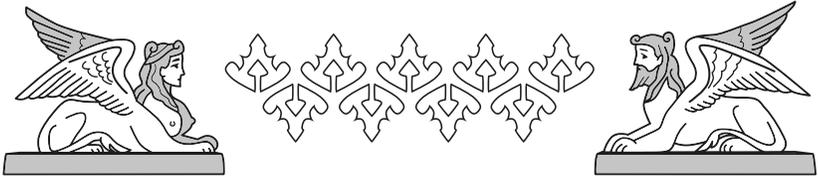


## О концепции авторской колоды Таро

Отличительной особенностью колоды «Таро Изумрудной скрижали» является синтез трех традиций (школ): итальянской, французской и английской. Эта авторская колода сочетает традиционную символику Таро с новым прочтением, основанным на многолетнем изучении его истории и традиций.

Старшие арканы расположены по принципу французской и итальянской школ. Буквы иврита распределены по традиции Элифаса Леви и французской школы Таро. В Младших арканах объединены два подхода: в верхней части карты присутствуют символические обозначения мастей французской школы, а сюжетные композиции следуют традиции школы Уайта.

Визуальный стиль колоды основан на эстетике книжной миниатюры европейского Средневековья и раннего Ренессанса. Каждая карта тщательно прорисована, содержит богатую символику и продуманную цветовую композицию. Колода включает 22 Старших аркана и 56 Младших арканов (всего 78 карт), а также три дополнительные карты и одну белую карту. Всего в колоде 82 карты. Дополнительные карты необязательны, они могут использоваться по усмотрению таролога. Их предназначение подробно раскрывается в соответствующем разделе книги.



## О названии колоды «Таро Изумрудной скрижали»

«Изумрудная скрижаль» Гермеса Трисмегиста считается фундаментальным свидетельством и памятником эзотерической философии в европейской традиции мистицизма и духовных знаний. Гермес Трисмегист — легендарный мудрец, философ и духовный наставник всех, кто изучает древние эзотерические знания. Где и когда он жил — неизвестно. Легенды о нем получили распространение в Средние века и эпоху Ренессанса.

Гермес Трисмегист считался автором множества трудов по магии, медицине, астрологии, алхимии и мистической философии. Не вполне ясно, являются ли все эти труды переводами подлинных древних текстов или же представляют собой более поздние интерпретации и адаптации древнего эзотерического наследия. Согласно эзотерическим легендам Средневековья и эпохи Ренессанса, Гермес Трисмегист был бессмертным — или почти бессмертным (потому что обладал тайными знаниями о философском камне и эликсире бессмертия, но эти аспекты представляют собой отдельную тему для исследований) — мудрецом, жившим в Египте времен Древнего царства (III тысячелетие до н. э.). В Египет он,



по преданию, прибыл из легендарной Атлантиды. Будучи жрецом, магом и пророком древней божественной мудрости, Гермес сохранил для человечества духовные истины и этические постулаты в форме зашифрованных знаний и аллегорий — тех самых, которые были искажены и утеряны в Атлантиде, что привело к ее духовному упадку и гибели. Цивилизация Атлантиды была уничтожена, согласно тексту Платона в книге диалогов «Критий», божественным гневом, который выразился в виде землетрясений, бурь, цунами и наводнений — такова была кара за искажение сакральной истины.

Споры об Атлантиде идут в мире более двух тысяч лет. Один из наиболее реальных исторических объектов легендарной Атлантиды, по моему мнению, — это острова Санторин и Крит времен Минойской цивилизации, уничтоженной после извержения вулкана на Санторине в середине XV века до н. э. и огромной волны цунами, разрушившей селения, дворцы и города владык Средиземного моря. Отражение Атлантиды в мифах — это Минотавр и Тесей, который убивает Минотавра, спасает юношей и девушек, которых хотели принести в жертву чудовищу, и уходит на корабле с прекрасной Ариадной, давшей ему спасительную нить. Эта нить до сих пор соединяет нас с исчезнувшей цивилизацией. Цивилизация Крита ушла, дав место Египту Среднего царства, предприимчивой Финикии с Сидоном, Библом, Тиром и Карфагеном, великой Греции времен Трои, народам моря во главе с Голиафом, новым торговым путям и новому алфавиту. Возможно, прототипы образов карт Таро имели отношение к этой цивилизации.

Гермес Трисмегист был пророком и обладал даром предвидения, потому сумел спастись, получив

откровение от Бога. По одной версии, он построил некий большой корабль (ковчег), с помощью которого спас группу своих учеников и древние книги, полные божественной мудрости. Этот сюжет отсылает к мотиву Великого потопа, встречающемуся в мифологии шумеров, аккадцев, вавилонян, ассирийцев, индийцев, жителей города-государства Угарита, финикийцев, израильтян (Библия), а также в мифах Китая, Греции и других культур. По другой версии, предвидя гибель Атлантиды, Гермес заранее покинул ее и переселился с преданными учениками в безопасное место — предположительно, в Мемфис, древнюю столицу Египта, где впоследствии возникли государство Та-Кемет, «черная, благодатная плодородная земля», и цивилизация Древнего Египта. Там он выбрал среди местных жрецов еще несколько учеников и передал им ряд сочинений по эзотерической философии. Позже эти труды перевели и пересказали мудрецы Древней Греции и философы древнего Рима первых веков его существования, времен ранних царей и правителей этрусской династии, таких как династия Тарквиниев — Луций Тарквиний Приск и Луций Тарквиний Гордый, 534–509 годы до н. э.

Многие из сочинений, приписываемых Гермесу Трисмегисту, относятся к неоплатонической философии. Считается, что изначально они существовали в устной форме и напоминали эпические сказания, которые позже были записаны. Одним из ключевых трудов, связанных с именем Гермеса Трисмегиста, является «Книга Тота» — эзотерическое сочинение, играющее особую роль в традиции Таро. В Древнем Египте этого мудреца жрецы отождествили с богом мудрости и учености Тотом, поэтому к его имени прибавилось еще одно — Тот.



«Книга Тота» в эзотерической традиции Таро считается литературным прототипом и первоисточником аллегорий — образов арканов Таро. Этот труд многократно пересказывался, переводился на латынь и европейские языки, снабжался обширными комментариями философов, мистиков и эзотериков.

В период раннего Ренессанса в Италии появилась аллегорическая колода карт, известная сейчас как символическая система Таро. Она рассматривалась как визуальное воплощение «Книги Тота» Гермеса Трисмегиста. Более ранние изображения арканов Таро на сегодняшний день неизвестны. Все современные колоды в той или иной степени восходят к образной системе итальянского Ренессанса или ее более поздним вариантам.

Помимо «Книги Тота» на формирование системы Таро оказала влияние и легенда об «Изумрудной скрижали». По одной из версий, «Скрижаль» была найдена в Египте времен Нового царства воинами Александра Македонского — в храме или гробнице. Согласно другой версии, она была обнаружена в эпоху Птолемея, во времена римского владычества. Есть также ряд исследователей, относящих этот памятник к периоду смешанной культуры эллинистического Египта. По преданию, автором «Изумрудной скрижали» был либо сам Тот Гермес Трисмегист, либо его ученики. Считается, что она была спрятана или утеряна, а до нас дошли лишь латинский текстовый перевод (получивший широкое распространение) и два арабских перевода; греческий вариант исчез. Согласно легенде, первоначальный текст «Изумрудной скрижали» был оставлен Гермесом Трисмегистом на пластине из изумруда (возможно, сотворенного самим мудрецом)

в египетском храме. Существуют также предания о том, что Гермес сам построил себе гробницу и запечатал в ней знания, включая «Изумрудную скрижаль». При этом он, будучи бессмертным, исчез, скрывшись в неизвестном месте.

Текст «Изумрудной скрижали» представляет собой сжатую формулировку основных учений герметической философии. Это своего рода герметический «символ веры». По одной из интерпретаций, в ней изложен секрет Великого Делания — алхимического процесса создания философского камня и бессмертия. По другой — это аллегорический ключ к совокупности древних знаний: магии, алхимии, философии. Именно поэтому латинский текст перевода «Изумрудной скрижали» стал предметом изучения философов, мистиков и эзотериков Средневековья и Ренессанса.

Латинский перевод был впервые опубликован в 1541 году в трактате «Об алхимии», подписанном именем Хрисогонус Полидорус (*Chrysogonus Polydorus*). Этот текст много раз переиздавался и до сих пор остается основным источником сведений об «Изумрудной скрижали». Также исследователями были найдены два средневековых перевода на арабском языке. Один из них приводится в работах алхимика Джабира ибн Хайяна — его в 1923 году обнаружил исследователь Э. Дж. Холмъярд во «Второй книге о стихии мироздания». Второй арабский перевод помещен в книге «Тайна Творения» и приписывается Аполлонию Тианскому. Этот вариант был переписан с еще более древнего текста в составе сборника наставлений для правителя — «Тайная Тайных», считающегося письмом Аристотеля, адресованным Александру Македонскому. По-видимому, это арабский перевод с греческого оригинала, вероятно утерянного.



Приведу текст «Изумрудной скрижали»:

*Истинно — без всякой лжи, достоверно и в высшей степени истинно.*

*То, что внизу, аналогично тому, что вверху.*

*И то, что вверху, аналогично тому, что внизу, чтобы осуществить чудеса единой вещи.*

*И подобно тому, как все вещи произошли от Единого, так все вещи родились от этой единой сущности через приспособление.*

*Солнце — ее отец, Луна — ее мать.*

*Ветер носил ее в своем чреве. Земля — ее кормилица.*

*Вещь эта — отец всяческого совершенства во всей Вселенной.*

*Сила ее остается цельной, когда она превращается в землю.*

*Ты отделишь землю от огня, тонкое от грубого осторожно и с большим искусством.*

*Эта вещь восходит от земли к небу и снова нисходит на землю, воспринимая силу как высших, так и низших областей мира.*

*Таким образом ты приобретешь славу всего мира.*

*Поэтому от тебя отойдет всякая темнота.*

*Эта вещь есть сила всяческой силы, ибо она победит всякую самую утонченную вещь и проникнет собою во всякую твердую вещь.*

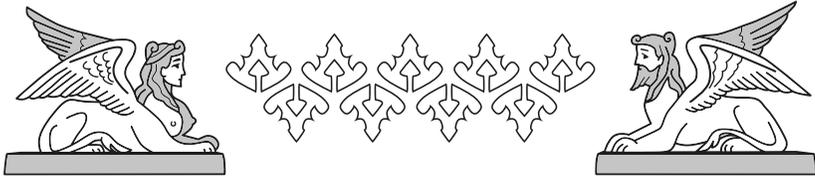
*Так был сотворен мир.*

*Отсюда возникнут удивительные приспособления, способ которых такой.*

*Поэтому я был назван Гермесом Трижды-величайшим, так как я обладаю познанием трех частей вселенской философии.*

*Полно то, что сказал о действии солнца.*

В этом тексте в сжатой форме иносказательно и аллегорично даны ключи эзотерической философии. В период раннего Ренессанса и в более позднее время он считался одним из первоисточников символов, образов и аллегорий системы Таро. Именно поэтому моя авторская колода получила название «Таро Изумрудной скрижали».



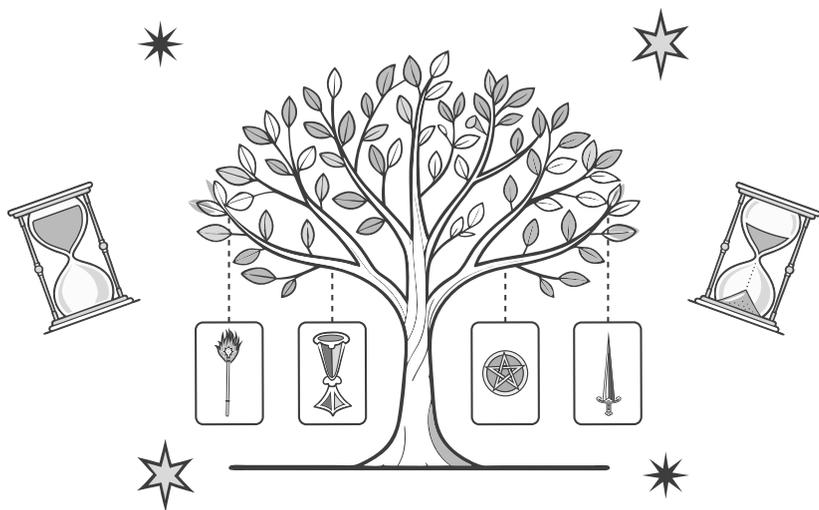
## Значение орнамента на рубашке карт «Таро Изумрудной скрижали»

**О**рнамент на рубашке карт называется «Цветок жизни». Это современное название очень древнего орнамента времен IV династии Древнего Египта (около 2589–2566 годов до н. э.), периода строительства пирамид Хуфу и Микерина.

«Цветок жизни» — это орнаментальный геометрический мотив, состоящий из равномерно расположенных пересекающихся окружностей одинакового радиуса, которые образуют симметричный шестилучевой узор, напоминающий цветок с шестью лепестками. Композиция повторяется многократно. Мотив орнамента встречается в искусстве разных народов: в символике храмов Карнака XVIII династии Древнего Египта, в Древней Индии, в средневековом китайском орнаменте шара под лапой льва, скульптура которого охраняет дворец императора. Орнамент присутствует также в архитектуре Византии, в декоре средневековых храмов Западной Европы.

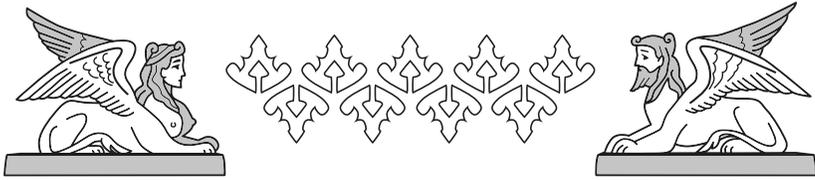
Этот традиционный орнамент исполняется в разных цветах. Однако его композиция всегда остается неизменной, олицетворяя идею мировой гармонии.

Я выбрал решение в золотисто-желтых и изумрудно-зеленых оттенках — это символизирует чистоту, процветание и благополучие. Однако его композиция всегда остается неизменной, олицетворяя идею мировой гармонии. Именно поэтому я выбрал этот символ для оформления рубашки карт моей авторской колоды Таро.



# ИСТОРИЯ ТАРО





## Краткая история карт Таро

**К**арты Таро — уникальное явление в истории мировой культуры. Первое упоминание о картах, похожих на Таро, относится к 1440-м годам в Италии. О картах под названием *Trionfi* («Триумфы») написал флорентийский нотариус. А в 1450 году уже были созданы первые сохранившиеся колоды, например Таро Висконти — Сфорца. Изначально Таро использовались как игральные карты, но со временем стали инструментом гадания, философских размышлений и самопознания. Хотя некоторые исследователи Таро считают, что эти карты с самого начала создавались для эзотерических целей — как шифр, краткий конспект мистической философии.

Современные игральные карты произошли от итальянской колоды Таро XV века, однако со временем их структура упростилась. Когда и где именно появились самые первые карты Таро — остается загадкой, но их влияние на культуру и мистическую традицию не подлежит сомнению.

Существует несколько легенд о происхождении символики карт Таро. Согласно одной из самых известных, ее истоки восходят к фрескам тайного мемфисского храма богини Маат в Древнем Египте. Фрески содержали изображения, ставшие прообразами сюжетов Таро. Когда Египет был завоеван в конце Нового царства, эти символы могли быть зашифрованы в 78 аллегориях, чтобы

сохранить древнюю мудрость на века. На протяжении столетий смысл аллегорий оставался неизменным. Вариации легенды о египетском происхождении Таро многочисленны, однако археологические исследования пока не нашли подтверждений этой теории, равно как и опровержений.

Другая легенда относит истоки Таро к Атлантиде. Согласно этой версии, атланты передали книгу Таро Древнему Египту еще до времен пирамиды Джосера и мудреца Хеси-Ра (около 2780 года до н. э.). Теория о возможном расположении Атлантиды на островах Крит и Санторин предполагает тесные связи и торговый и культурный обмен между крито-микенской цивилизацией бронзового века 3000–1000 годов до н. э. Ее связи с Египтом, Ханааном и Финикией, верхним Евфратом-Нахаринной, с Троей, Кипром, Грецией с этрусской Италией и всеми средиземноморскими городами и городами Черного моря, где вначале критяне, а затем финикийцы и греки селились, как лягушки на берегах пруда, как писал Геродот. На Черном море это Корсунь — колония греков, ныне Херсон, и Колхида с ее золотым руном с Медеей и Язоном. Можно трактовать этот миф как попытку похищения высших знаний, где золотое руно — символ этих знаний и страшный финал этой авантюры. Образ Медеи может быть прослежен и в карте Волшебница, и в карте Жрица.

Исходя из этого, символика карт Таро, безусловно, может иметь корни в искусстве и знаниях крито-микенской цивилизации и ее поздних проявлениях.

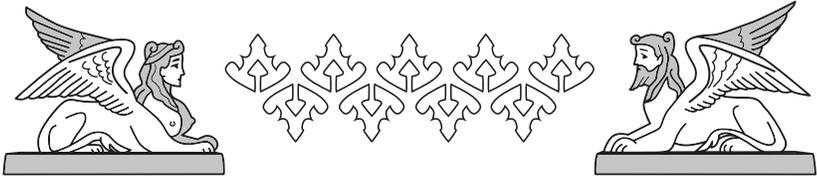
Есть также гипотеза о восточном происхождении карт. В VII–VIII веках в арабском Египте и Леванте появились карты мамлюков, которые могли попасть в Европу через торговые пути Венеции и Генуи. В султанских дворцах и гаремах, где плелись интриги и велась игра престолов,



карты Таро имели благодатную почву, развиваясь в контексте гаданий. В средневековой Европе на фоне становления империй борьба за власть приняла особенно изощренные формы, которые потребовали инструментов для анализа и предвидения событий. Примечательно, что в 1314 году тамплиеров обвинили в применении магии и гаданий, якобы привезенных с Востока. Инквизиция жестко пресекала такие практики, что привело к уничтожению ордена.

Историческое становление империй и есть основа появления Таро в Европе. Это были времена Каролингов, Вильгельма Завоевателя и Филиппа Красивого. О французских королях и их интригах писал Морис Дрюон. Борьба за власть привела к Столетней войне — эпохе величия и подлости. Множество авторов и исследователей освещали это время. Активное развитие народов, а также торговые пути между странами объясняют появление карт Таро именно в Италии, через которую проходили морские торговые маршруты и налаживались связи с Востоком. Позже на развитие Таро могли повлиять итальянские аристократические кланы: Колонна, Медичи, Борджиа и Висконти. В этих кругах было распространено увлечение картами и гаданиями. Карты того времени изготавливались вручную итальянскими художниками-миниатюристами на пергаменте (выделанной коже) или картоне, расписывались темперными красками и позолотой. В период раннего Ренессанса возрос интерес к античной философии и гностицизму, что могло стать основой для создания Старших арканов Таро. Они были дополнением к Младшим, заимствованным как раз с Востока.

Полная колода карт Таро в привычном для нас виде, вероятнее всего, появилась в Европе в XIV–XV вв. в Италии, откуда и распространилась по всей Европе. В истории она известна как карты Таро Висконти — Сфорца.



## Структура Таро

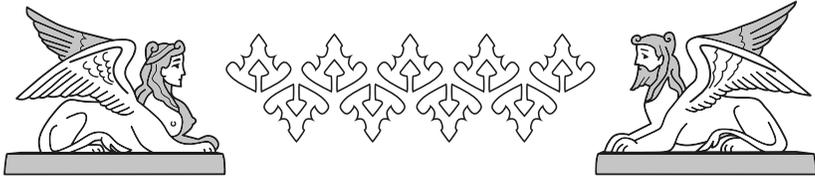
**К**олода Таро традиционно состоит из 78 карт, разделенных на 22 Старших аркана и 56 Младших арканов. Слово *аркан* происходит от латинского *arsanum*, что означает «тайна», «шифр» или «аллегория». Каждый аркан символизирует определенный архетип или жизненную ситуацию. Старшие арканы считаются фундаментом системы Таро, а Младшие дополняют и конкретизируют ее значения.

Младшие арканы состоят из четырех мастей:

- ❖ Мечи (Сабли, Шпаги);
- ❖ Кубки (Чаши);
- ❖ Посохи (Жезлы, Скипетры, Булавы);
- ❖ Пентакли (Монеты, Динарии).

Каждая масть включает:

- ❖ 10 числовых карт (от Туза до Десятки),
- ❖ 4 придворные карты: Король, Королева (Дама), Рыцарь (Всадник), Паж (Вестник).



## Региональные и исторические масти

Современные игральные карты произошли именно от Младших арканов, но были упрощены. В них остались только три придворные фигуры — Король, Дама и Валет (объединенный образ Пажа и Рыцаря). Масти были также изменены для удобства производства: Посохи превратились в трефы (♣), Кубки — в червы (♥), Мечи — в пики (♠), Пентакли — в бубны (♦). Эти символы были заимствованы из европейской геральдики, что делало их логичными и понятными.

Первоначально карты использовались в военной среде, а также среди аристократии и дворянства. Их часто брали с собой солдаты и офицеры, например наемники ландскнехты. Благодаря военным карты быстро распространились по Европе и всему миру. Удобно, что символы мастей карт обладали нейтральным значением и не имели отношения ни к одной из религий. Например, трефы (от фр. *trèfle* — клевер) произошли от стилизованного изображения клеверного листа.

В XV веке в Южной Германии появилась собственная система карточных мастей: желуди, листья (в некоторых колодах — дубовые листья), сердца и бубенцы. Эти масти получили распространение не только в Германии,

но также в Австрии, Венгрии, Словакии, Словении, Чехии, Закарпатье и частично в Швейцарии. В самой Швейцарии сформировалась собственная карточная система на основе старинной немецкой традиции. Здесь мастями стали:

- ↻ щит (с изображением меча, креста или их комбинации) — соответствует пиковой масти;
- ↻ роза (геральдический цветок) — соответствует червам;
- ↻ желуди — соответствуют трефам;
- ↻ бубенцы — аналог бубен.

Швейцарская система распространилась лишь на ограниченной территории и сохранилась в основном в немецкоязычной Швейцарии и некоторых регионах Южной Германии.

В период XV–XVII веков в Германии, Австрии и Швейцарии активно велись поиски новых мастей для игровых и малых арканов, отличных от итальянских традиций. Символами мастей могли становиться любые изображения — все зависело от фантазии художника и пожеланий заказчика: цветы, предметы быта, животные, оружие, элементы доспехов.

Из большого разнообразия символов в немецкоязычных регионах постепенно выделились три особенно популярные масти: Сердца, Кристаллы, Листья. Однако в немецких картах встречались и гораздо более оригинальные символы: лопаты, книги, бочки, печатные штемпели, оловянные стаканы (изготавливавшиеся на местных мануфактурах), керамические вазы и пивные кружки. Часто масти украшались изображениями животных: львов, обезьян, оленей, медведей, попугаев и других. В качестве мастей также использовались растения и цветы: колосья, виноград, плоды граната, розы, гвоздики,

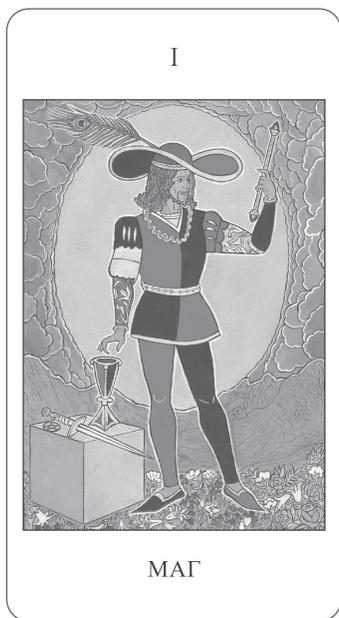


водосборы и иные флористические мотивы. В масти Лист существовали различные вариации, например дубовые или березовые листья. Со временем именно лист березы стал наиболее распространенным и в процессе стилизации превратился в масть пик.

Французская карточная система, которая появилась позже немецкой, заимствовала часть популярных символов, придав им более упрощенную и универсальную форму. Так, березовый лист стал основой масти пик, масть Кристаллы трансформировалась в ромбы и стала называться в русской версии карт «бубны», а Сердца сохранили свой образ. Кроме того, французы добавили четвертую масть — трефы, изображавшие клеверный трилистник. В немецких колодах этой масти не было, ее место занимали другие символы — желуди, бубенцы и щиты.

Сегодня эти региональные масти сохранились лишь в традиционных немецкоязычных колодах, которые продолжают использоваться в Германии, Австрии и Швейцарии. Однако наиболее широко распространилась французская система мастей — благодаря своей простоте, наглядности и нейтральности символов она стала универсальным стандартом в игральных картах по всему миру.

# I. Маг (Волшебник)



*Другие названия карты:*  
Волшебник, Мастер,  
Фокусник

*Буква иврита:* א (Алеф)

*Астрологический символ:*  
Меркурий

*Основной графический образ:* мужчина среднего возраста; сильный, динамичный деятельный, энергичный; олицетворение творческой энергии

## Описание карты

Ясный день. На залитом солнцем лугу среди ярких летних цветов и трав стоит Маг — уверенный в себе мужчина зрелого возраста. У него темные выющиеся волосы, местами тронутые легкой сединой. Она связана не с возрастом, а с испытаниями, которые преодолел Маг на своем пути. У мужчины небольшая аккуратная борода и усы. Его лицо сосредоточенно: губы сжаты, лоб прямой, с легкими межбровными складками.

Глаза Мага темные, меняющиеся, неопределенного цвета.

Маг стоит у мраморного куба-стола. Это алтарь голубовато-белого цвета. Маг находится справа. На алтаре

разложены магические инструменты — символы четырех стихий: чаша (Вода), меч (Воздух), пентакль (Земля). Двусторонний золотой магический жезл-скипетр (стихия Огонь) Маг держит в поднятой левой руке. Правая рука опущена к чаше. Положение рук напоминает начертание буквы Алеф (ℵ), отражая соединение небесного и земного.

В одежде Мага чередуются синие, красные и золотые цвета, есть и немного белого. На голове — шляпа с полями в виде символа бесконечности. Поля разного цвета: одна сторона — красная, другая — синяя, а края — золотисто-желтые. Купол тульи — глубокого пурпурного цвета. Шляпа украшена павлиньим пером — символом ясновидения, бессмертия, любви и божественного покровительства. Камзол разделен на крупные красные и синие квадраты, подвязан золотистым поясом, украшенным цепочкой. На предплечьях рукава украшены вышивкой в виде цветов лилии — символов духовной чистоты и благородства. На шее Мага крупная золотая цепь. Штанины Мага разного цвета: одна — синяя, другая — красная. Туфли — остроконечные, в духе средневековой моды, синего и красного цветов, с золотой оторочкой. Маг одет в богатые одежды позднего Средневековья и раннего Ренессанса.

Позади — лиловая горная гряда, исчезающая в дымке. Небо ясное, с легкими светло-синими облаками. Они образуют овальный просвет, напоминающий отдаленно магический портал, или воздушные врата. Маг уверенно стоит на земле. Он воплощает баланс сил, мастерство и соединение духовного и материального. Он творит. Он знает. Он действует.

«Энергия Бога есть Его Воля; Его Сущность есть Желание, чтобы Вселенная была, ибо Бог, Отец и Добро суть не что иное, как Бытие того, что еще не существует», — Гермес Трисмегист.



## Буква иврита

א (Алеф) — первая буква еврейского алфавита, символ первопричины, единства, невидимого духовного источника. В ее форме отражены две противоположные силы, соединенные уравнивающим элементом посередине. Это символ равновесия между небом и землей. Числовое значение Алеф — 1, символ первоисточника, начала, неделимого единства.

### Архетип: карта в прямом положении

Архетип карты Маг — это высшее проявление человеческой души, наделенной божественными силами. Маг соединяет в себе небесное и земное начала. Ключевые слова аркана: уверенность, мастерство, инициативность, профессионализм, успех, удача. Маг — карта действия, воли, энергии. Основное значение: творческое начало. Это внутренне уравновешенный человек, осознающий свои сильные стороны и умеющий ими пользоваться. Представляет быстроту и ловкость Меркурия, финансовую успешность, аналитический склад ума и лидерские качества.

Жезл, кубок, меч и пентакль означают атрибуты стихий, которыми владеет Маг. Применение сверхъестественных сил. Творение и созидание. Изменение реальности с помощью силы, ума и воли. Владение духовной мощью и гипнозом. Обучение и обретение практических навыков. Блестящее мастерство. Артистичность, импровизация. Умение показать себя и свои достижения в лучшем свете. Основная задача: твори и изменяй, созидай, создавай новую реальность.

Маг — первая карта Старших арканов и несет в себе энергию творческого начала. Это единица, первоисточник,

божественный импульс, посылаемый в мир для Творения. В нумерологии — символ действия, индивидуальности, лидерства и самосознания. Творец во всех своих проявлениях, в высшем созидательном смысле и в плане творчества, мастерства и ремесла. Карта Маг означает состояние созидания: умение силой воли творить все и изменять реальность. Девиз Мага: «Возможно все. Я всего достигну. Я все могу, могу и осуществляю. Все сбудется благодаря моей всепобеждающей воле».

Карта Маг — это ответ «да» на любой вопрос, но с оговоркой: точная формулировка вопроса принципиально важна. Маг подчеркивает: реальность изменяется в зависимости от того, как мы с ней взаимодействуем.

На карте мы видим мужчину — это указывает, что в жизненной ситуации часто речь идет о мужчине и мужском архетипе. В данной колоде предусмотрен и женский аналог этой карты — Волшебница. Она будет рассмотрена отдельно.

Маг — это тот, кто знает тайну мироздания. Карта обозначает человека действия, а также динамичность, подвижность, быстроту реакций, уверенность. Ловкость. Мастерство. Внутренняя гармония. Баланс между внешним и внутренним мирами, между духовным и материальным. Самостоятельность. Способность влиять на материальный мир. Владение всеми стихиями. Разностороннее гармоничное развитие. Черты характера лидера.

Маг — это Мерлин из легенд о короле Артуре, мудрец, советник, чародей и учитель. Он ведет, созидает, вдохновляет.

## Профессии

Ученый. Изобретатель. Конструктор. Экстрасенс. Гипнотизер. Шоумен. Фокусник-иллюзионист. Врач. Фармацевт,



разработчик лекарств. Высокопрофессиональный хирург. Успешный художник-портретист или знаменитый художник любых жанровых направлений. Композитор. Дирижер. Кутюрье, модельер. Архитектор. Ювелир. Высокопрофессиональный интеллектуальный спорт, снукер (разновидность бильярда), шахматы. Игрок в бридж. Писатель. Драматург. Успешный актер. Режиссер. Профессиональный психолог. Мастер-маэстро во всех видах искусств и ремесел. Творческий человек во всех видах деятельности. Успешный человек, совмещающий творческие и деловые качества.

Литературные и исторические образы: Мастер из романа Булгакова «Мастер и Маргарита».

Хесира — мастер пирамид Джосера, Хирам — мастер первого храма Иерусалима, Леонардо да Винчи, Рафаэль, Микеланджело, Андрей Рублёв, Дионисий.

## Карта в перевернутом положении

Маг в перевернутом положении предупреждает о фокусничестве, ловкости рук, обмане. Это карта жульничества, фиглярства, кривляния и притворства. Попытка обмануть, сбить с толку и манипулировать; также может указывать на воровство. Частичная удача, обусловленная неопытностью. Перевернутая карта означает недостаток профессиональных качеств, слабость, нерешительность и неспособность использовать свои таланты. На старинных итальянских картах на этом аркане часто изображали ярмарочного фокусника, обманщика. Это жулик, который водит публику за нос с помощью нехитрых фокусов и манипуляций с перевернутыми стаканчиками или наперстками и шариком.

Перевернутая карта также может означать трусость, нерешительность, робость. В некоторых случаях — эмоциональная неустойчивость, нарушения психики. Возможно, такой человек обладает хитростью и умом, а также некоторыми навыками мастерства. Но эти качества могут быть направлены на достижение неблагоприятных целей. Если карты в колоде оказываются перевернутыми, нужно обратить на это особое внимание. Значение таких карт можно воспринимать как препятствия или затруднения.

Литературное соответствие: Авантюрный волшебник Фауст из Гёте, эгоистичные действия которого приносят вред. Доктор Фауст из народных немецких легенд как мистик и маг. Негодяй, который обрел сверхъестественные способности и власть над временем, приносящий беды другим людям.