

СОДЕРЖАНИЕ

Об Авторе	5
Создание Колоды	6
Предисловие	7
Внешние Земли и их обитатели - Люди-Кошки.....	8
Пять королевств Внешних Земель	11
Старшие Арканы	13
0. Шут	14
1. Маг	16
2. Верховная Жрица	18
3. Императрица	19
4. Имератор	21
5. Верховная Жрица	23
6. Влюбленные	25
7. Колесница	27
8. Правосудие	29
9. Отшельник	31
10. Колесо Фортуны	33
11. Сила	35
12. Повешанный	37
13. Смерть	39
14. Умеренность	41
15. Дьявол	43
16. Башня	45
17. Звезда	47
18. Луна	48

19. Солнце	50
20. Возрождение	52
21. Мир	54
Младшие Арканы	57
Мечи.....	58
Жезлы	73
Кубки	89
Пентакли	105
Раслад из десяти карт	120

ОБ АВТОРЕ

Карен Кайкендалл родилась в 1928 году. Ее детство и юность прошли в Сан-Диего, штат Калифорния. В 1950 году она получила степень бакалавра искусств в Государственном Университете Сан-Хосе и до 1953 года продолжала получать образование в области дизайна костюмов для кинофильмов и иллюстраций в Художественном центре и Институте искусств в Лос-Анджелесе. В 1960 году она была удостоена степени магистра истории искусств от Университета Аризоны.

Разнообразный список достижений в карьере Кайкендалл отражает ее постоянно растущий творческий потенциал. В конце 1950-х годов она разработала для компании «Jamestown Longue Furniture Company of New York» линию мебели в средневековом стиле, иллюстрации которой до сих пор можно найти в их каталоге.

Более девяти лет она преподавала в государственных школах Аризоны, а также вела курсы повышения квалификации в Центральном Аризонском колледже и в Университете Аризоны. Она выступала экспертом на многих художественных выставках на юго-западе США и была председателем на фестивале искусств, прошедшем в 1977 году в городе Каса-Гранде, штат Аризона.

Ее картины висят во многих домах по всей территории США, а ее работы, в том числе скульптуры из папье-маше, демонстрировались на выставках искусств и ремесел всюду в Аризоне. Ее работы также были показаны в Художественном музее Феникса и Художественном музее Тусона. В 1965-66 годах Кайкендалл была единственной в США женщиной-редактором в отделе карикатур: она работала в издательстве «Casa Grande Dispatch». Ее книга «Искусство и дизайн в папье-маше» была опубликована в 1968 году издательством «Hearthside Press», штат Нью-Йорк. Она также сочинила и опубликовала книги «Люди-кошки» и «Кошки Карен». Эти

книги представляют собой описание ее собственных кошек и богато проиллюстрированы их фотографиями.

В настоящее время Карен Кайкендалл продолжает заниматься живописью и создавать линию ювелирных изделий из папье-маше, похожих на те, которые изображены на картах *Таро людей-кошек*. Она приходит на собрания любителей научной фантастики в роскошных, свободных костюмах, с изящными украшениями людей-кошек. В области ее профессиональных интересов можно назвать такие темы, как красивая одежда, фэнтези и научная фантастика, наездники и, конечно, кошки, сделанные по образцу десяти кошек, которые во время ее работы составляют ей компанию у нее дома, посреди пустынного ландшафта.

Создание колоды

Эта художница посвятила более двух лет созданию неповторимого дизайна *Таро людей-кошек*. Каждая оригинальная карта была нарисована акриловыми красками на холсте размером 24 x 38 см. Используя зубную щетку, Карен «набрызгала» фон с большим мастерством и точностью. Потрясающие образы людей и кошек можно увидеть в мире, названом Внешними Землями. Наше издательство с гордостью публикует эту замечательную колоду Таро, в которой символика Таро удачно сочетается с завораживающими образами из научной фантастики.

Стюарт Каплан (издательство «U.S. Games Systems»)

Нью-Йорк, 1985 год

ПРЕДИСЛОВИЕ

Полная колода Таро из 78 карт разделена на две части из 22 карт Старших арканов и 56 карт Младших арканов. 22 картам Старших арканов, с аллегорическим содержанием, присвоены номера от I до XXI, а еще одна карта этих арканов (Шут) не имеет номера.

Карты Старших арканов, как правило, представляют физические и духовные силы, влияющие на человечество: *болезнь, смерть, невзгоды, силу, власть, любовь и религию.*

Младшие арканы делятся на четыре масти (Мечи, Жезлы, Кубки и Пентакли) и принадлежат, соответственно, к пикам, трефам, червам и бубнам. Карты Младших арканов обычно представляют *профессии, общественное положение и ситуацию в делах.*

Люди, знающие Карен Кайкендалл, создательницу *Таро людей-кошек*, прозвали ее *Кошатницей*. На ее творчество оказали влияние не только кошки, но и архитектура, антропология, история искусств и костюмов, ее путешествия по Европе, Мексике и США, особенно расположение ее нынешнего дома – в пустыне Аризоны.

ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ И ИХ ОБИТАТЕЛИ – ЛЮДИ-КОШКИ

Описания Внешних Земель взяты из отчета путешественника:

Внешние Земли – это обширная область неизвестных и неизведанных территорий, находящихся за границей ойкумены, что-то невероятно далекое, таинственное и абсолютно чуждое нам. Эти земли из-за своей удаленности и невероятной суровости тамошнего климата окутаны легендами, подпитываемыми рассказами тех немногих отважных исследователей и бесстрашных торговцев, которые вернулись оттуда с экзотическими артефактами и редкостными драгоценностями.

Для того чтобы достичь географических границ Внешних Земель, необходимо преодолеть пересеченную местность с высокими горными перевалами, периодически останавливаясь на отдых. Границу с тем миром пропустить невозможно, потому что в какой-то миг ты смотришь вниз с холодной, продуваемой всеми ветрами высоты, и перед тобой вдруг открывается плоскость желтых равнин пустыни, мерцающих далеко внизу и постепенно исчезающих в дымке у далекого горизонта. Это необъятное пространство вызывает не только благоговейный трепет, но и страх, поскольку там, внизу лежит явно безжизненная, неведомая земля. С этого момента путешественники могут полагаться только на свои силы.

Во Внешних Землях днем нещадно палит солнце, но с наступлением темноты температура там падает ниже нуля. Это страна огромных расстояний и бесконечных перспектив. Ее ландшафт состоит из самых пустынных

и неприступных, но в то же время и из самых причудливых, разнообразных и обворожительных пейзажей. Их особенностью является удивительная тишина. Именно это безмолвие и чувство глубокого одиночества так пугают большинство людей. Крик животного, журчание воды, грохот падающего валуна, завывание ветра, тихий шелест крошечных песчинок, подпрыгивающих в мягких воздушных потоках над гладкими камнями – что-то из этого становится желанным облегчением от этой звенящей тишины. Когда возникает какой-то звук, его можно услышать за много миль.

То, что путешественникам кажется враждебной и пугающей дикой природой, вовсе не является таковым для тех, кто живет здесь, ведь это их родной дом. Жители Внешних Земель поддерживают мистическую связь с природой: они приспосабливаются к ней, а не пытаются бороться с ней или эксплуатировать ее.

Что касается облика народа Внешних Земель, то большинство жителей этих мест худощавы, жилисты и подвижны. Их кожа обычно золотистая до выраженного бронзового оттенка, а у тех, кто работает на открытом воздухе, кожа еще темнее. Цвет волос варьируется, хотя наиболее распространенным является иссиня-черный. Они ухаживают за своими волосами – они у них длинные, густые и пышные. Мужчины и женщины носят, по большому счету, одежду одинакового вида и стиля, а различия в ней зависят от ранга или статуса, а также от различных областей Внешних Земель. Их одежда, как правило, длинная, свободная и струящаяся. Она защищает тело от солнечных лучей и в то же время хорошо пропускает воздух. Более облегчающую одежду обычно носят те, кто занимается физическими упражнениями. Жители

Внешних Земель любят сложные прически, изысканные украшения и дорогие ткани.

Искусство и ремесла настолько вплетены в жизнь этого народа, что там даже не придумали понятие прикладного искусства. Все, что используют или носят эти люди, сделано ими вручную. Музыка, пение, танцы и спорт играют большую роль в их обществе. Как для одиночек, так и для целых групп найдется дело из широкого спектра различных видов деятельности.

И хотя в каждом из пяти королевств Внешних Земель есть свои верования, ритуалы, обычаи, традиции и легенды, все они объединены общей верой в космический порядок. По существу, космический порядок определяет правильность вещей, место для всего и каждого. Он считается силой, управляющей природой, и олицетворяется солнцем, часто представленным в виде кошачьей головы. Обитатели Внешних Земель верят, что все элементы природы (ветер, звезды, песок, камни, небо, животные и люди) заключают в себе духов, или сущности. Люди почитают эти сущности, которых они не считают богами и никак не персонифицируют их. Организованной религии у них нет, хотя у многих кочевых племен есть шаманы, обладающие магическими и целительными способностями. Ритуалами и другими формами поклонения занимается элита, правящий класс, но иногда люди совершают их сами, по зову души.

Повсюду во Внешних землях любят, почитают и даже боготворят кошек. Домашние кошки – любимые питомцы и друзья. Черные пантеры – стражи и дозорные. Леопарды, как хищники, контролируют размер и здоровье пасущихся на природе стад путем естественного отбора. Редкий и великолепный длинношерстный

и пушистый голубой леопард является спутником королей, королев и императоров, но только если это благородное животное из семейства кошачьих само пойдет за правителем. Если кто-то заслужил доверие голубого леопарда, его будет всю жизнь сопровождать верный и любящий спутник.

Кошки там повсюду, в живом виде и как темы в скульптуре, украшениях и музыке. А некоторые инструменты идеально имитируют их звуки. В качестве любимого занятия люди там рассказывают друг другу истории о кошках. Во всех городах и деревнях Внешних Земель к кошке относятся с большим почтением и любовью.

Пять королевств Внешних Земель

Географически Внешние Земли разделены на пять королевств, границы которых так и не были официально определены, из-за обширности этих территорий и трудностей, сопряженных с перемещением из одной точки в другую. Но пограничных споров у них нет, поскольку никому нет дела до того, где именно проходят границы. Пять королевств Внешних Земель соответствуют Старшим арканам и четырем мастям Младших арканов.



СТАРШИЕ АРКАНЫ

Вапала – Алмазное королевство, жителей которого называют Небесным народом.

Если Старшие арканы – это синтез всех карт в колоде, то Вапала – синтез жизни во Внешних Землях, то вместилище в этой империи, где все объединяется. Это самое космополитическое королевство Внешних Земель. В нем царят процветание и стабильность. Именно там находятся самые передовые технологии во Внешних Землях, а жители этого королевства деятельны и изобретательны. Ландшафт представляет собой ровные луга и обширные скалистые участки голых возвышенностей, с которых открывается вид на лежащие далеко внизу пустыни. Глубокие лабиринты каньонов охраняют подходы к этим плоскогорьям.



О. Шут

О. Шут

Шут – это юноша без царя в голове, плывущий по течению, недисциплинированный и легкомысленный. Его больше волнуют разные пустяки, чем вопросы, по-настоящему важные для жизни. Он довольно женственный (сразу и не разберешь, какого он пола), вид у него наивный и простодушный. Вокруг него зияет пустота, символизирующая все возможности, открытые для него и ожидающие, когда он ими воспользуется. Он, по-видимому, в своем юродстве не осознает раскрывшуюся перед ним пропасть, потому что заботы и тревоги, не дающие покоя более зрелому человеку, ничуть не волнуют его. Его спутник, кот, предупреждает его, но безрезультатно – шут ничего не замечает.

В нормальном положении: Начало приключения; энтузиазм; новые возможности манят; безграничные возможности; удовольствие; страсть; опрометчивость; одержимость; мания; глупость; недомыслие; отсут-

ствии дисциплины; незрелость; легкомысленность; бред; спонтанность; ветреность; бесконечное изобилие; безрассудная страсть; неосторожность; склонность начинать реализацию задуманного без скрупулезного изучения всех нюансов; нежелание прислушиваться к советам.

В перевернутом положении: Неправильный выбор или плохое решение; нерешительность; апатия; колебание; неспособность усердно трудиться.



I. Mag

Маг одет в просторное и струящееся, как пончо, одеяние, которое больше скрывает его, чем показывает. Лицо в татуировках придает ему таинственный и даже злобный вид. Он держит свои секреты при себе. Его головной убор в форме кошки символизирует его единство с кошками. И хотя даже маг не может разгадать, что на уме у кошки, и постичь ее сверхъестественные способности, маг и кошка прекрасно ладят. Благодаря своему творческому подходу, воображению и ловкости маг способен заставить три предмета (меч, кубок и пентакль), три символа мастей Таро, зависнуть в воздухе, управляя ими с помощью жезла, символа четвертой масти.

В нормальном положении: Оригинальность; творческий подход; воображение; самостоятельность; навык; сила воли; уверенность в себе; проворство; изобретательность; пластичность; ремесло; ма-

стерство; самоконтроль; обман; ловкость рук; единство мыслей и эмоций; упорное решение задачи до конца.

В перевернутом положении: Слабая воля; неумелость; ненадежность; беспокойство; задержка; бедное воображение; воля, направленная на достижение дурных целей.