

## EL TAROT DE CIRCE

En su conjunto y en su esencia, el Tarot representa un puente tendido entre el ser humano y la Magia. La acción mágica, acto ancestral que guarda una estrecha asonancia con la antigua palabra persa que designa la purificación y el contacto con el fuego, es un proceso de pura elevación espiritual, un contacto con el Mundo Superior y su vibrante energía. Igualmente estrecha es la unión entre el Mito y la Magia, en una relación constante que abarca el deseo de la humanidad de dialogar con las Entidades Superiores y –a través de la acción del Mago– obtener de ellas respuestas y profecías, beneficios y gratificaciones. El Mito y la Magia encuentran en Circe la unión más elevada, la perfecta fusión de la memoria con la Obra. Circe es la primera Hechicera que aparece en los relatos homéricos; es la precursora del alquimista, una divinidad nacida de la luz y del elemento líquido. Helios y Perseidas –el dios solar que se une con el Agua– generan el compendio de la gran obra Circe, diosa de fascinante belleza y canto sublime, cuyas manos tienen la habilidad de tejer las prendas reales destinadas a las divinidades. Experta en las artes mágicas, conocedora del poder de las hierbas, divina artífice del destino humano, esta diosa está relegada a los confines de la isla de Eea, a un mundo propio en el que Naturaleza y Magia encuentran el equilibrio perfecto. Circe tiene la capacidad de rodearse de bestias feroces, amansadas por su Obra, devueltas a una condición esencial y primordial: despojado de la apariencia, el ser humano se encuentra desnudo, obligado por la Obra mágica a manifestar su verdadera esencia. Circe es por tanto el crisol alquímico en el que tiene lugar la purificación y la transmutación del Ser Humano. El papel que se le asigna tanto en el ciclo homérico como en composiciones posteriores no es casual: divinidad de hermoso aspecto solar y voz melodiosa, hábil hechicera, expresa toda su capacidad para dominar la naturaleza y al propio ser humano. Relegada a la isla, en una franja de tierra alejada del Olimpo, Circe adquiere las características mágicas del Crisol Alquímico: Atanor viviente, es capaz de transformar al ser humano en una necia bestialidad, llevándolo a la condición primigenia y conducirlo luego, con sus propios poderes, a su verdadera esencia, hacia su armónica belleza física y espiritual. Sin embargo, como todo ser generado por la unión de los dioses, Circe tiene una faceta expuesta que la asemeja a lo humano. Los veintidós compañeros de Ulises, tras caer en la trampa tejida por las manos de la Hechicera, son devueltos a su estado bestial al beber una poción mágica, un extracto de hierbas cuya composición sólo ella conoce. Veintidós de ellos, número mágico que remite al Tarot, se embriagan de esta bebida y emprenden el viaje hacia la cruda realidad de su propia esencia. La elección de la mezcla de hierbas no es casual: se trata de una poción ritual consumida en las celebraciones dionisiacas en honor de Deméter y Perséfone, divinidades subterráneas que conducen al hombre hacia las oscuras profundidades, en un viaje iniciático que los despoja de todo oropel. Es la llave que conduce al Inframundo, un viaje necesario para despertar las energías y fuerzas ocultas. Circe, guía en el camino, redescubre su esencia humana en su encuentro con Ulises: el héroe, advertido por el mensajero divino Hermes, se presenta ante la diosa con el remedio necesario para contrarrestar el artificio de la hechicera y emerge así la faceta humana de Circe, que devuelve a la dimensión humana a los compañeros de viaje de Ulises. Al igual que en el viaje mitológico, el *Tarot de Circe* representa a la perfección la idea del itinerario elevado y mágico en las imágenes ancestrales capaces de despertar la condición espiritual del Ser humano. No es casual la elección de Giordano Bruno, en el *Cantus Circaeus*, de considerar la divinidad como manifestación de la Magia Natural: divina y humana al mismo tiempo, tiene el poder de conducir al ser humano a su propia naturaleza oculta. Señora indiscutible de una tierra perdida en el Océano, amansa a las bestias feroces, equilibrando así la relación entre el ser humano y la naturaleza, en una justa

coexistencia de los seres. El *Tarot de Circe* se convierte entonces en una guía, vehículo de un viaje a la interioridad, un itinerario con múltiples interpretaciones capaz de despertar antiguas energías. En la diosa hechicera emerge su doble aspecto: divino y humano, capaz de sentir amor por Ulises, igualmente proclive a dar consejos al viajero para afrontar nuevas pruebas y nuevos itinerarios. Si el nombre de Circe nos remite a su significado más antiguo –el de Gavilán–, su hija solar representa el carácter arcaico de la magia, del ave celeste; ella, la Hechicera por excelencia, dominadora de los animales, es capaz de tejer la trama del tejido de la vida. En ella reside tal vez la memoria antigua de una sociedad en la que prevalecía el concepto de matrilinealidad, lo femenino perfecto y la síntesis de la femineidad. En Circe, todo se manifiesta como una mutación continua, visualmente aún más fascinante por las ilustraciones de Fabio Visintin, en su rasgo que remite a la esencia de la Gran Tejedora, aquella que encarna el papel de las tres Moiras en el acto de hilar, tejer y cortar el hilo de la materialidad. Así, la Señora de la isla encantada de Eea guía los destinos de la humanidad, revelando en el Tarot el camino principal y los senderos en los que se cruzan otros destinos.

El binomio entre Circe y la Magia es inseparable: ella, la primera Hechicera, vidente y divina depositaria de la sabiduría, no podía encontrar mejor lugar que en el Tarot. Los Arcanos Mayores, con su número, representan precisamente a los compañeros de viaje de Ulises, cada uno de los cuales podría reconocerse en una de las cartas que aparecen en esta Baraja. La idea misma del viaje encuentra en el *Tarot de Circe* el concepto de circularidad, una experiencia ancestral que pertenece al alma humana. Tampoco es casual la idea de la transformación relativa a los hombres del héroe Ulises: atraídos por el banquete que les ofrece la divina Circe, sufren la transmutación que los devuelve al estado bestial. Su condición se verá luego modificada por otra intervención de la Hechicera: será siempre su pócima de hierbas la que los conducirá a un estado elevado que no sólo concierne a su aspecto físico –de hecho, se encontrarán más jóvenes e incluso con un aspecto más agraciado–, sino también a su lado espiritual, que cambiará de rumbo tras la purificación posterior a su primera transformación. Cada uno de los compañeros de viaje de Ulises tiene su propia alteridad en las cartas del Tarot, cuyo significado profundo se manifiesta en la interpretación artística y eficaz de Fabio Visintin. Para el autor, la reinterpretación de las figuras de la mitología clásica es un maridaje entre la idea y la iconografía del Tarot renacentista y las imágenes de las divinidades evocadas por el imaginario colectivo: del mismo modo Circe, en cuanto divina e inmortal, transita a través del tiempo y de los tiempos humanos, encontrándose con generaciones de héroes que han vivido en distintas épocas.

### **Tirada de tres cartas**

La tirada de tres cartas del Tarot es una de las prácticas más populares para obtener una respuesta rápida y concisa a las propias preguntas. Tener la baraja entre las manos para familiarizarse con cada carta, luego hay que mezclarlas muy bien y concentrarse en la pregunta. A continuación, se sacan tres cartas y se disponen ante sí, de izquierda a derecha. La carta de la izquierda representa el pasado, la del centro el presente y la de la derecha el futuro. El siguiente paso consiste en analizar detenidamente cada carta, interpretando su significado en relación con la pregunta formulada. Una concentración adecuada permite encontrar una asociación entre cada carta y la propia vida. Por último, se reflexiona sobre las respuestas recibidas y cómo pueden interpretarse para tomar

mejores decisiones o actuar de forma más consciente, para comprender mejor la propia situación actual y encontrar nuevas perspectivas y soluciones.

La carta de la izquierda –el pasado– representa influencias o acontecimientos pasados que han llevado a la situación actual, pautas o comportamientos que pueden influir en el presente.

La carta del centro –el presente– representa la situación actual y las energías que están en juego, así como proporciona una visión de los retos u oportunidades que interactúan en el momento.

La carta de la derecha –el futuro– representa el resultado potencial o la dirección de la situación, e indica lo que podría suceder si las cosas siguen su trayectoria actual, o proporciona orientación sobre cómo proceder.

Cabe recordar que el significado de las cartas puede verse influido por su posición en la baraja y sus cartas cercanas. Por ejemplo, si dos cartas son del mismo palo o valor pueden reforzar mutuamente su significado, mientras que si son de palos o valores opuestos pueden indicar un conflicto o tensión en la situación.

## **Interpretaciones y significados**

### **Arcanos Mayores**

#### **0. El Loco**

Es Dioniso, el dios nacido de Zeus y de la reina del mundo de los muertos, la divina Perséfone. Es el padre de la embriaguez y la jovialidad, el inspirador de la locura ritual, de la danza mágica que lo lleva a adentrarse en lo que parece el abismo de la vida. Destruído por los Titanes, envidiosos de su belleza juvenil, Dioniso es salvado por su divino progenitor, en un viaje ritual de vida, muerte y renacimiento. Dios danzante y salvaje, simboliza los nuevos comienzos y la sabia locura: el hombre encuentra en él el destello de la inocencia y la euforia. Por otro lado, Dioniso es el incumplidor, el gran engreído, el que vive más allá de las leyes utilizando una máscara.

**Palabras clave:** Inicio del viaje, Anticonvencionalidad

#### **I. El Mago**

Hermes, el dios mensajero, protector de los viajeros. Él mismo encarna la idea del viaje, entendido como camino material o esfuerzo espiritual. No es casualidad que empuñe en sus manos el caduceo, bastón sagrado en el que se enroscan dos serpientes: el término griego de caduceo tiene el significado de heraldo, anunciador. ¿Qué carta podría ser más apropiada en la vía iniciática del Tarot que la representación de Hermes? Es el que anuncia y el intermediario en el diálogo entre la divinidad y la humanidad, encarnando la idea de un puente tendido entre lo inmaterial y lo cotidiano, entre lo sagrado y lo profano. Carismático y poderoso, adopta distintas apariencias, presentándose a Ulises para sugerirle la mejor estrategia, el camino a seguir, y para contrarrestar el poder de Circe.

**Palabras clave:** Habilidad, Capacidad, Iniciativa

## II. La Sacerdotisa

La Sacerdotisa encuentra su representación en la figura de Casandra, hija de Príamo, rey de Troya, y de Hécuba, consorte y reina. Desde temprana edad está dotada del don de la previsión: ve el más allá y posee las habilidades oraculares que la hacen –a veces– antipática a los ojos de sus consultores. Pero Casandra es también el símbolo de lo oculto: sentada entre las dos columnas del Templo, que llevan los nombres de Fuerza y Belleza, sostiene en sus manos un pergamino que contiene vaticinios y respuestas. Envuelta en regios ropajes, sentada en el trono del Templo dedicado a la Gran Deidad, comprende plenamente su futuro y el de los demás. Guía y oráculo, es ella quien desvela, entre palabras mágicas, el destino y el futuro.

**Palabras clave:** Relaciones del alma y del espíritu, Estudio

## III. La Emperatriz

La Emperatriz, señora de la Tierra. Deméter estrecha en sus manos los símbolos de poder que proceden de la unión de sus padres: el Titán Cronos, divinidad preolímpica y señor indiscutible de la fertilidad, el tiempo y la agricultura, y Rea, progenitora divina de Zeus y señora de la cosecha y de toda la naturaleza. El culto a Deméter está estrechamente vinculado a la religión misteriosa, y es el símbolo de la fertilidad y la actividad divina y humana. Los ornamentos de la realeza divina la designan como la guía capaz de indicar la reinención y de presidir las actividades humanas que necesitan la semilla del éxito.

**Palabras clave:** Belleza, Fertilidad

## IV. El Emperador

Océano, el último de los grandes Titanes. Es el emperador del mundo submarino y el soberano de los elementos. La fuerza y el poder le fueron transmitidos por sus padres: Urano, señor del Cielo, y Gea, madre de la Tierra. La unión del Aire y la Tierra tiene un valor alquímico. Así, Océano engloba en su poder toda la fuerza y la resolución. Domina los elementos ocultos, las aguas y las tempestades, y es capaz de dominar la calma del mar o las terribles tormentas. El Emperador tiene aptitud para el mando y resolución firme en su liderazgo: el marinero puede confiar en Océano para saber qué viento puede guiar mejor su embarcación, evitando tormentas y calmerías, apuntando la proa hacia los mejores vientos.

**Palabras clave:** Poder, Responsabilidad, Autoridad

## V. El Papa

Hierofante, guía, maestro y hábil médico. Quirón es uno de los más sabios del linaje de los Centauros, erudito en todas las ciencias manifiestas y ocultas. Es el que representa el camino elevado en la educación de los héroes: asimismo, se convierte en el guía que muestra el camino correcto en la senda de la vida. Su enseñanza se lleva a cabo mediante rito. Quirón encarna la duplicidad del ser humano, la multiplicidad del alma que se orienta hacia lo divino. Hombre y Caballo combinados en el Centauro, expresión de fuerza y sabiduría, el que sabe instruir y curar las heridas del cuerpo y del espíritu.

**Palabras clave:** Sabiduría

## **VI. Los Enamorados**

Amor y Psique. Ante sus cuerpos arde la llama de la Pasión. Los Enamorados tienen los rasgos de los dos personajes mitológicos narrados en la antigüedad: ella, Psique, es entre las mujeres la más bella, tanto que es cortejada por Cupido. La carnalidad y la pasión tienen como primer teatro de cortejo la oscuridad de la noche, hasta el punto de que la propia Psique desconoce la identidad de su amante. Su unión es la síntesis de la seducción que llevará a la mujer al rango de divinidad: el erotismo del cortejo es un viaje por etapas que debe cumplirse conjuntamente.

**Palabras clave:** Manifestación y madurez de sentimientos, Elección

## **VII. El Carro**

Hades es el señor indiscutible del reino de los muertos, soberano de un mundo lejano y desconocido en el que se mezclan el silencio y las sombras para confundir a quienes, como Ulises, descienden a las profundidades de la Tierra. Es Hades quien organiza el rapto de Perséfone, la hermosa Core, engendrada por Zeus y Deméter. Hija de la divinidad que gobierna la generación y regeneración de la naturaleza, es conducida en el carro de Hades contra su voluntad y llamada a participar en el banquete ofrecido por el señor de las tinieblas. Perséfone, diosa solar, come seis granos de granada, sin saber que al consumir los frutos del reino de los muertos se convertirá en su esclava. Fruta asociada al misterio, a la regeneración y al paso a la condición iniciática, la granada convertirá a Core/Perséfone en Reina de ese reino, pero sólo durante seis meses: durante los otros seis se le permitirá ascender a la Tierra para hacer florecer de nuevo la naturaleza. El Carro es su medio y su vehículo. Símbolo de fuerza y combate, encarna el paso de las estaciones, la repetición cíclica de los tiempos.

**Palabras clave:** Trayectoria de avance, Triunfo

## **VIII. La Fuerza**

Es el León de Nemea, el felino invencible criado por Hera, símbolo de poder e invulnerabilidad. La fuerza está en él y se manifiesta en cada una de sus acciones, tan terroríficas como ingeniosas. La diosa, consorte de Zeus, guía su crecimiento dotándolo de un inmenso poder. El León es invencible, tanto que se convierte en el símbolo del terror para los habitantes de la ciudad de Nemea. Será Hércules, Heracles, quien lo derrotará con igual ingenio. Sin embargo, no obstante su muerte, el León de Nemea sigue manifestando su fuerza hasta tal punto que Hércules, quien lo mató y se apoderó de su espeso pelaje, se ha vuelto invencible y protegido de toda arma. El León es la encarnación de la fuerza de la naturaleza, una vitalidad que supera la muerte aparente: un devenir continuo y cíclico entre la muerte y la vida, entre la debilidad y la fuerza. Al final triunfará la fuerza, invencible más allá de la muerte física.

**Palabras clave:** Unión, Coraje

## **IX. El Ermitaño**

Es el misterio divino que se agita en Cronos, el último de los Titanes, nacido de la unión de Urano, el Cielo Estrellado, y Gea, la Gran Madre Tierra. En él vive la sabiduría que procede de la conjunción de los padres divinos, en él se agitan sabiduría y misterio en un equilibrio mágico que conduce al cambio y a la revolución. El tiempo, el ciclo de la vida y la muerte, la fertilidad, la agricultura, el poder y la fuerza, la lucha entre lo viejo y lo nuevo, la capacidad de cortar y separar: esto es Cronos, el Anciano, el viejo caminante que, asociando estrechamente Tiempo y Destino, guía con su sabiduría la transición de una época antigua a un nuevo amanecer.

**Palabras clave:** Soledad meditativa, Renuncia

## **X. La Rueda de la Fortuna**

Sentadas ante la rueda, las tres Moiras tejen los destinos. El número de la perfección vive en ellas, en su síntesis y acción al unísono. Hijas de la noche, encarnan la naturaleza cíclica de la vida en sus tres fases: Cloto, Láquesis y Átropos son las hijas divinas de Zeus, señor del Cielo, y de Ananké, diosa del destino y de la necesidad inalterable. Las Moiras tienen el privilegio de asistir al nacimiento de los héroes celestiales, presagiando su destino. Triples y únicas, están ligadas por el papel ineludible que las ve como protagonistas de la vida y los destinos humanos: Cloto, la hilandera, sostiene el huso, Láquesis teje la trama de la vida misma, y la inexorable Atrope corta el hilo, poniendo fin a la vida. Así, el camino del hombre es circular, semejante a la rueda movida por las tres Moiras que, una a una, eligen el destinatario del destino.

**Palabras clave:** Recorridos y trayectorias, Ciclos

## **XI. La Justicia**

Zeus es el Arquitecto del Mundo, padre de todas las divinidades, tan poderoso que es el supremo dispensador de Justicia. En sus manos se mueve la balanza que, con sus brazos iguales, marca la capacidad de ponderar y evaluar las acciones no sólo de los dioses sino de todos los seres vivos. Dispuesto a dispensar beneficios a los valientes y a los justos, Zeus es igualmente inexorable a la hora de castigar a quienes se desvían del camino de la justicia divina. Esta divinidad suprema juzga las acciones y los comportamientos de los seres humanos y de enteras ciudades, a él recurren quienes se sienten víctimas de abusos o injusticias. Juez inapelable, vigila todas las acciones que se realizan y, en esta función, interviene en los asuntos terrenales.

**Palabras clave:** Momento de la verdad, Equilibrio

## **XII. El Colgado**

Prometeo, Titán condenado por Zeus, eterno rebelde hijo del Titán Jápeto, tiene el don de la astucia y la inteligencia: como su nombre lo indica –el que piensa con anticipación–, representa la alteridad y lo opuesto. Encarna una distinta visión del mundo, una mirada que tiene la capacidad de observar las cosas bajo otro aspecto. Prometeo es quien roba a Atenea el cofre en el que se conservaban celosamente las virtudes de la inteligencia y la memoria, entregadas al hombre para liberarlo de las cadenas de la necedad y la incapacidad de atesorar los acontecimientos pasados. Iniciado en las

ciencias arcanas, representado con las piernas en escuadra en observancia de su capacidad para medir las vicisitudes de hombres y dioses, Prometeo es castigado por Zeus por haber robado el Fuego Sagrado: encadenado y despedazado por el águila celeste, recuperará finalmente su libertad gracias a la intervención de Heracles. El héroe, capaz de valorar la acción del Titán, logrará romper las ataduras impuestas por la divinidad para devolver la esperanza al ser humano a través de la luz irradiada por el fuego.

**Palabras clave:** Cambio de perspectiva, Dificultad

### **XIII. La Muerte**

El Caballero armado con la Hoz, de nombre desconocido. Corre y actúa en los campos de batalla o en los confines domésticos, sin importar el rango o la posición social, la riqueza o la pobreza. Aliado de los héroes, compañero silencioso ante la batalla, es invocado por los intrépidos y temido por los cobardes. Se oculta entre los sueños nocturnos y los miedos de quienes temen el juicio, mientras acuna los recuerdos de los combatientes por la noche. Observador mudo en el momento del nacimiento, acompaña la existencia humana con su sombra. Aterradora luce su máscara a los ojos de quienes tienen dolores que expiar, pero es dulce y afectuoso con quienes han dado su vida por el bien de los demás. Andrógino por excelencia, es Caballero y Dama, que transborda a un mundo distinto y desconocido: invocado y ahuyentado, decide los destinos de los hombres, sopesando su valor y osadía.

**Palabras clave:** Transmutación, Transformación

### **XIV. La Templanza**

Iris, diosa del Arco Iris. Hija del titán Taumante y de Electra, es hermana de las tres terribles Arpías, personificaciones de la tormenta. Seres monstruosos con rostro de mujer y cuerpo de ave, tienen la misión de raptar y conducir a los hombres a costas poco propicias: Electra es su opuesto. Zeus la ha dotado de una belleza radiante y de alas doradas con las que surca velozmente los aires. Tiene una misión: llevar los mensajes del dios a todos los destinatarios de la voluntad de Zeus, ya sean hombres o dioses, seres del bosque o habitantes de ríos lejanos. Encarna la templanza y la alquimia, dones que le ha otorgado el Padre Celestial de todos los dioses. Es de una belleza poco común, e igualmente radiante es el vestido que lleva, iridiscente con gotas de agua que esplenden a su paso. El espectro de colores la hace etérea, su aparición es anunciada por el haz de luz que la precede.

**Palabras clave:** Fuerza regeneradora, Serenidad

### **XV. El Diablo**

El Minotauro engendrado por Pasífae, hermana de Circe, ayudada por ésta a dar a luz, es el símbolo de la bestialidad enloquecida, del instinto animal que prevalece sobre el intelecto humano. El símbolo del Minotauro esconde la rebeldía: la misma rebeldía que caracteriza a Minos al negarse a sacrificar el maravilloso toro enviado por Zeus. El rey de Creta será amargamente castigado por su desobediencia a la divinidad suprema, con un epílogo que verá a Pasífae, su consorte, unirse con el toro divino. De esta carnalidad se generará el Minotauro, expresión de la insana animalidad

encarnada en un cuerpo semihumano. Feroz e impulsivo, incapaz de obedecer las pautas divinas, es privado de su libertad y encerrado en un laberinto a la vez material y espiritual. En este lugar metafísico se manifiesta toda su fuerza destructiva, primigenia e incontrolada.

**Palabras clave:** Secretos y mentiras, Engaño

### **XVI. La Torre**

Ícaro, el desobediente, el loco, el temerario, el que extiende su vuelo hacia arriba despreocupándose de la potencia del Sol. Es hijo de Dédalo, el constructor, arquitecto y proscrito de la isla que lo hizo famoso por construir el laberinto, y engendrado por Naucrates, una esclava enamorada del hábil artista. La huida de Dédalo e Ícaro es ingeniosa en su organización y ejecución, pero el carácter de Ícaro, su intolerancia a las normas y consejos, se convierte en su perdición: su vuelo excitante será el viaje hacia la destrucción. Así, la ira del cielo cae sobre Ícaro, condenándolo –en su ruinoso caída– a la muerte. La Torre simboliza su ruina y su caída repentina, como inesperado es el rayo que derriba la enorme construcción. Nada puede oponerse a la fuerza divina y a la grandeza de la naturaleza, ningún ser humano puede escapar a las elevadas reglas dictadas por la divinidad.

**Palabras clave:** Tormento, Destrucción

### **XVII. La Estrella**

Ninfa de los manantiales, de belleza incomparable y encanto silencioso. Es la doncella de la maravillosa Artemisa y, como el agua que recoge de los manantiales más puros, representa la esperanza y la catarsis, la evolución continua de la magnificencia de la naturaleza. La Ninfa es tan radiante como la Estrella, se convierte en punto de referencia para el viajero que busca iluminación en la oscuridad de la noche y es fuente de optimismo en los momentos más sombríos. Ella llega como elemento salvador en los momentos de la vida, en el camino oscuro, cuando todo parece perdido. El agua, elemento vital, saciará la sed del viajero desorientado, del mismo modo que su brillo y claridad se convertirán en un faro en el camino.

**Palabras clave:** Luz guía, Punto de referencia, Deseos

### **XVIII. La Luna**

Selene, divinidad lunar con manto blanco, hija de Hiperión y Tea: la diosa de rostro pálido representa la ciclicidad continua, el movimiento imperecedero que rige las mareas y las fases de la vida. Lleva consigo el aura del misterio y de lo insondable, el símbolo arcano de lo que se oculta a los ojos humanos. Muestra su rostro y al mismo tiempo es capaz de ocultarlo y velarlo, circundada por la Estrella de la que es Reina y maestra. Selene es la que trae la instrucción e imparte las enseñanzas ocultas. Se muestra con su rostro etéreo e impalpable, de contornos que pueden aparecer esfumados o bien perfilados. Corresponde al hombre, a quien busca en la oscuridad la antorcha de la sabiduría y la doctrina pura, identificar su forma y aprender de ella la gran enseñanza.

**Palabras clave:** Dimensión mental, Ilusiones



## **XIX. El Sol**

Hijo de Hiperión y Tea, Helios es el padre de Circe, conductora del carro solar. El Sol radiante vela por los hombres y sus vidas, infundiendo vitalidad y prosperidad, es quien gobierna el nacimiento de las flores y las plantas, y da su calor a las semillas para que germinen y crezcan. Último de los Titanes, vela por Eetes, el hermano menor de Circe.

**Palabras clave:** Seguridad, Felicidad

## **XX. El Juicio**

Tánatos convoca con su tromba las almas al Hades. Él, nacido por partenogénesis de la divina Astrea, convoca a todos los humanos para someterlos a juicio. Fuerte e impetuoso, es hijo de la noche y de las tinieblas: gobierna la oscuridad y, como su madre, se mueve con agilidad cuando se oculta la luz del sol. Tánatos es el revolucionario, el que se libra de las reglas y somete a un destino preciso a quienes han sido convocados ante él. El toque de tromba resuena en la oscuridad, sacudiendo los espíritus de los inseguros y los temerosos, mientras que los que han llevado una existencia cristalina y pura oyen la llamada del instrumento como un sonido melodioso. Tal es la misión de Tánatos: sopesar y evaluar, recompensar por un lado y por otro –con severidad y justicia–, mostrar el camino hacia la redención y el arrepentimiento. Señor de las tinieblas, sin embargo, ofrece también una vía de salvación a quienes han seguido caminos equivocados en la vida. No es casualidad que su nacimiento sea el resultado de una génesis materna milagrosa: venido al mundo celeste para cumplir su misión, Tánatos es el señor indiscutible de las tinieblas, pero ofrece la Luz a quienes se han sometido, con integridad, a su juicio.

**Palabras clave:** Cada comienzo tiene su razón, Despertar

## **XXI. El Mundo**

El Mundo y sus cuatro elementos: el Toro que simboliza la Tierra, el Ángel que representa el Agua, el León que simboliza el Fuego y el Águila que representa el Aire. La combinación perfecta de esta composición encuentra su expresión angélica en el Mundo. Creado y a la vez creador, Madre y Padre, vínculo indisoluble que une a todos los seres que lo habitan. Tierra, Agua, Fuego y Aire tienen valor alquímico en su combinación, y El Mundo es el crisol en el que todo nace, se desarrolla y termina, para luego continuar por otros caminos más elevados. Es la cuna donde cada ser vivo tiene la oportunidad de emprender su propio camino. El peregrino inicia, con sus primeros pasos, un viaje hacia un destino tal vez desconocido, pisando la Madre Tierra, el Mundo Consolidado y Sublime. El inicio está pleno de euforia y expectativas, en la idea de que cada paso conducirá a lugares desconocidos hasta ahora. Para guiar al viajero llegan los espíritus guías: el Toro, con la fuerza necesaria para afrontar el largo itinerario; el Ángel, con el líquido sagrado que reconforta y sacia la sed de la fatiga; el León, cuyo fuego da calor en la oscuridad de la noche; y finalmente el Águila, la Majestuosa, la Reina del Cielo, que muestra el camino recto. Cada uno de estos elementos se une en el gran crisol alquímico del Mundo.

**Palabras clave:** Empezar la circularidad, Plenitud

## **Arcanos Menores**

## **Copas**

Las Copas representan el alma atravesada por emociones y sentimientos, son recipientes espirituales capaces de encerrar en su forma transpuesta toda imaginación, los sueños lejanos y el amor.

### **As de Copas**

De la copa de Circe brota el líquido mágico capaz de mutación y transformación, una sustancia que conduce al estado de éxtasis. Así, los viajeros de Ulises se embriagan de emoción y redescubren su propia esencia. Su viaje tiene muchas etapas y su cuerpo se reconduce a su estado primario, el de la bestialidad, para luego –bebiendo la poción mágica– redescubrir la pureza del alma. Con esta libación y en la euforia inicial, el viajero encuentra la esencia del amor.

**Palabra clave:** Abundancia

### **2 de Copas**

Circe ofrece a Ulises un cáliz con el filtro que debe transformarlo, al igual que a sus compañeros de viaje, en su esencia animal. Ulises, gracias a la advertencia del divino Hermes, vence a Circe conduciendo el alma de la Señora de la Isla por los senderos del amor. Lo que parecía imposible se transforma en ternura, resaltando la afinidad entre las dos almas. Opuestos que se encuentran y atraen en un juego que los llevará al matrimonio místico, unión que dará origen a Telégono.

**Palabra clave:** Idilio

### **3 de Copas**

De todas partes llegan las numerosas princesas enviadas a la isla de Circe, la bella Eea, un lugar mágico y exuberante. Llegan a la tierra encantada para aprender antiguas enseñanzas, para conocer el poder curativo de las hierbas. A través de la erudición impartida por la Reina Circe, conocerán la amistad y la plenitud física, introducidas en la misteriosa gruta donde el placer físico se mezcla con el éxtasis supremo del alma y los sentidos que proceden de ella.

**Palabra clave:** Fiesta

### **4 de Copas**

Paris, el joven pastor que será llamado como juez por las diosas, yace dormido bajo un gran roble, árbol de espeso follaje que con su lento movimiento hace eco de la voz del gran Zeus, el árbol sagrado bajo el cual finalmente encuentra descanso. En ese sueño largo y reparador, llegan a la mente del joven algunos presagios y profecías que comunicará a las diosas.

**Palabra clave:** Aburrimiento

### **5 de Copas**

Laertes, padre de Ulises, observa el mar y siente su inmensidad y su poder. En él vive el legado de sus antepasados y la constante espera de su regreso. Aún recuerda a sus compañeros de viaje, los cincuenta argonautas guiados por Jasón, que lo acompañaron en busca del Vellocoino de oro. Lo invade una inquietante expectación que llena su corazón de antiguos pensamientos por los antepasados que una vez lo guiaron. Dos grandes templos representan los límites de lo conocido, más allá de los cuales se abre el gran mar de lo inesperado.

**Palabra clave:** Miedo

## **6 de Copas**

Es un largo viaje por la memoria el que emprende Himeneo. Divinidad del matrimonio y la fertilidad, protector de las uniones conyugales, es hijo de Dioniso, dios de la embriaguez y la locura sagrada, y de Afrodita, de belleza y sensualidad incomparables. De ellos ha heredado las sublimes cualidades que lo hacen fascinante. Su novia, cuyo nombre se desconoce, representa y encarna la belleza femenina en su plenitud, combinando en sí misma toda la conciencia de su propio ser y todo afecto del pasado. Himeneo entrega una copa colma de flores a su amada, en señal del más puro amor y como sello de lo que nunca podrá olvidarse.

**Palabra clave:** Recuerdos

## **7 de Copas**

La Sibila se sitúa ante los símbolos sagrados. Ante ella arde un brasero que exhala humos divinos. Ella es la manifestación de la voluntad de Dios, intermediaria entre el hombre y la entidad suprema que todo lo gobierna. A través de su imaginación es posible definir los presagios que se manifiestan ante sus ojos. Su singularidad es un don del cielo, al igual que las visiones que se abren en su mente. Lujosamente adornada, luce las joyas reales que le regalan los hombres en señal de gratitud y respeto.

**Palabra clave:** Imaginación

## **8 de Copas**

Ulises regresa a Ítaca disfrazado de viejo mendigo, gracias a la intervención divina de Atenea, protectora de las artes, las estrategias de batalla y la sabiduría. En su largo viaje se apoya en un bastón que lo sostiene en el camino: su senda está iluminada y delineada por una luna resplandeciente. Liberado de las ataduras de la vida cotidiana, el viajero tiene la capacidad de orientarse hacia delante, habiendo soltado el peso de los asuntos humanos. Al fondo aparece la amada Ítaca, la ciudad del espíritu y de los amores lejanos, la meta codiciada.

**Palabra clave:** Concreción

## **9 de Copas**

Eolo, el dios de los vientos, está sentado en un regio trono. Opulento como las tormentas que tiene el poder de desatar, luce orgulloso su cabellera movida por las corrientes que es capaz de agitar. Gobierna las olas y mareas que corren libres sobre la superficie de las aguas, como corceles salvajes

que galopan sobre el líquido elemento. Eolo vela por los marineros que llevan sus mercancías a tierras lejanas, metas de ganancias proficuas y deseos cumplidos.

**Palabra clave:** Satisfacción

### **10 de Copas**

Princesa de las tierras en los confines del mundo conocido. Es la mujer que por fin cumple su deseo de vivir en un entorno feliz y libre de todo odio humano. En tierras lejanas, fuera del alcance de todo ser viviente, surge una feliz ermita en la que encuentra a su familia y a sus seres queridos. El Príncipe y la Princesa, rodeados de sus hijos pequeños, se presentan a la vida en la plena alegría del encuentro. Todo se manifiesta en bondad y alegría. Los pequeños, acompañados a la vida por sus padres, juegan y aprenden las reglas del vivir, en pleno contacto con la naturaleza circundante. Respeto por todo ser vivo, por todo lugar que adquiere un significado sagrado.

**Palabra clave:** Armonía

### **Paje de Copas**

Nereida, Ninfa del Reino Marino del Océano de Poseidón. La inmortal Nereida posee el don de la eterna juventud. En ella se manifiestan todas las bellezas procedentes de su genealogía. Doris es su progenitora, y de ella recibió el don de la apariencia magnificente. Inmensos son su fuerza y su poder, posee además la capacidad de interactuar con el ánimo humano y comprender cada uno de sus pensamientos. Dominadora de las corrientes marinas, posee la copa de las beatitudes y la contemplación. Se caracteriza por su manto bicolor, que representa la perfecta conjunción de los opuestos.

**Palabra clave:** Novedad

### **Caballero de Copas**

Corre por las profundidades la divina Ninfa del mar. Cabalga sobre el hipocampo enviado por Zeus. Dispuesta a cabalgar entre las criaturas ocultas, se revela al hombre a lo largo de las orillas bañadas por el gran mar. Adornada con joyas donadas por los cielos, la ninfa Tetis es de una belleza deslumbrante y encabeza el cortejo real que acompaña al dios Océano. Hija predilecta de Nereo y Doris, ejerce una fuerte atracción sobre el hombre: representa el progreso constante y, gracias a su hermosura, es una incesante invitación para los divinos contendientes.

**Palabra clave:** Seductor

### **Reina de Copas**

Arete, la gran Reina, soñadora cuyo rostro pocos conocen. De esplendente belleza, es la devota esposa de Alcínoo, rey de los feacios, y madre de Nausicaa y Laodamante. Soñadora y empática, ayuda a Ulises a completar su viaje intercediendo ante su consorte para que proporcione al héroe herramientas útiles para continuar su camino. A ella, Reina reconocida por sus dotes de vidente,

acuden humanos y dioses. Ella es la voz profética, y a través de ella los dioses hablan a los hombres. Sentada en el trono, tiene a su lado un felino negro, una pantera devota y misteriosa.

**Palabra clave:** Comprensión

### **Rey de Copas**

Alcínoo, rey de los feacios y descendiente de Poseidón. Amado consorte de la fiel Arete, observa su rico y próspero reino desde el trono. De inteligencia sublime, el soberano se dedica a las artes y las ciencias y es célebre entre los pueblos por su imparcialidad y su capacidad para resolver disputas y controversias. En su gran jardín, los frutos maduran en todas las estaciones, con una mágica repetición de la vida. Creativo y sincero, sorbe la copa real colma del dulce néctar de las uvas divinas.

**Palabra clave:** Protector

### **Oros**

La semilla de los Oros representa el mundo material, las finanzas, el trabajo, el éxito y la prosperidad. Los Oros se asocian a la tierra, la concreción y el pragmatismo, simbolizan nuestra relación con el dinero y los recursos materiales.

### **As de Oros**

Plutón, deidad de la riqueza, tiende la mano al viajero afortunado para darle comodidades y bienes materiales. Es el dios de la embriaguez y la felicidad. Nieto del intrépido Dárdano, fundador de Troya, nació de Deméter y Yasión. Corre feliz por los frondosos bosques transmitiendo alegría y euforia al afortunado viajero que tiene el honor de encontrarse con él. Plutón es la divinidad de la revelación y la gran moneda de oro que lleva en sus manos tiene –en su cara oculta– la efigie del misterio y de lo desconocido.

**Palabra clave:** Ganancia

### **2 de Oros**

Baila graciosamente adornado con joyas el joven Agditis, perfecta unión del masculino y femenino. Hijo hermafrodita de Zeus, nace de la semilla fértil del padre de los dioses, semilla que cayó a la tierra tras una unión fallida con la gran diosa Cibeles. En él se mezclan el placer y el ocio, la diversión desenfundada y la belleza de la unión de la dualidad en la unidad. Agditis es la frivolidad controlada, la alegría que suscita la danza incontenible, la despreocupación en el paso y el movimiento.

**Palabra clave:** Diversión

### **3 de Oros**

Circe y Ulises observan complacidos los progresos de su joven hijo. Bajo el frontón del templo de la isla de Eea, Telégono es el representante de la aristocracia espiritual que lo hará fuerte y valiente. Desde temprana edad, sabrá cumplir con laboriosidad todos los dictados y enseñanzas impartidos por sus padres. Aprenderá con destreza todas las artes, tanto la del canto –don materno– como el dominio de los oficios.

**Palabra clave:** Oficio

#### **4 de Oros**

Agelao, pastor de Paris, laborioso y trabajador, estrecha en sus manos el oro al que está indisolublemente ligado. Son los bienes materiales que ha acumulado gracias a las riquezas que ha heredado y a los regalos que ha recibido de su señor. Se ha unido al palacio real, experimentando una nueva vida de comodidad y facilidad.

**Palabra clave:** Avidez

#### **5 de Oros**

Rechazados y alejados vagan los dos mendigos, expulsados del palacio y de sus cónyuges. Emprenden un camino desconocido y difícil, una senda en la que encontrarán pruebas abrumadoras que los pondrán constantemente en la cuerda floja, entre peligros e incertidumbres.

**Palabra clave:** Carencias

#### **6 de Oros**

Circe resplandeciente en su reino, en la isla encantada de Eea, es generosa con quienes sufren y los marginados. Es comprensiva con quienes lo han perdido todo por mantenerse firmes en sus principios, del mismo modo que es acogedora con los necesitados. Sostiene en sus manos la balanza de la justicia, que todo lo iguala y lo hace cristalino a los ojos del mundo.

**Palabra clave:** Generosidad

#### **7 de Oros**

Telémaco trabajando en los campos de Circe. El hijo único de Ulises y Penélope se dedica con energía a labrar una tierra fértil y generosa. En él, aún joven, aflora profundamente una conciencia cristalina, mientras a lo lejos se suceden riñas y altercados. Contempla ingenuamente, custodiado por la mansa fiera de Circe, la lejana tierra que lo vio nacer.

**Palabra clave:** Intercambio

#### **8 de Oros**

En su oscura caverna, el divino Hefesto, hijo de Hera, crea y templea las poderosas armas de los dioses. Forzado en esta cueva oculta, el valiente artesano forja cada instrumento con destreza y maestría, dando al gran soberano del Olimpo los poderosos rayos destinados a derrotar a todo

enemigo. Él combina la precisión del trabajo y el gran ingenio, habilidades puestas al servicio de los hijos de Zeus.

**Palabra clave:** Compromiso

### **9 de Oros**

Medea, la hechicera y adivina, la gran sabia nieta de Circe. Ha amasado imponentes riquezas gracias a su talento y a su gran astucia. En calidad de iniciada en los misterios divinos, entiende el lenguaje de las aves; el halcón es su mensajero y el ojo que todo lo escruta y vigila.

**Palabra clave:** Prudencia

### **10 de Oros**

El anciano Homero canta, compone en versos tocando la mística lira. Aunque sus ojos no pueden ver, ve todo lo que está vedado a los humanos. Recita historias antiguas en las que todo se repite cíclicamente. Cuenta historias de familias y sus generaciones, en el círculo de la vida donde todo vuelve al principio.

**Palabra clave:** Herencia

### **Paje de Oros**

El príncipe Idas, hijo de Afareo de Mesenia, se alza sobre la roca azotada por el viento. Dedicado al estudio de numerosas disciplinas, posee una vasta erudición y es capaz de organización y planificación. De linaje real, en él se manifiesta tenazmente toda voluntad de mando.

**Palabra clave:** Estudio

### **Caballero de Oros**

Atalante, la virgen guerrera que participó en la expedición de Argos, amamantada y criada por la Osa del monte Pelión. Su linaje real se manifiesta en su generosidad, en su deseo innato de proteger a los débiles y necesitados. Corre libre por los bosques y los valles, ceñida de oro y riquezas, audaz y valiente ante cualquier eventualidad, y cabalga grácilmente con suprema destreza, disfrutando la brisa que agita el follaje del claro. Sensual en sus movimientos, íntegra en su alma.

**Palabra clave:** Seriedad

### **Reina de Oros**

Hija de Helios y de la ninfa del océano Perseidas, Pasífae es la ingeniosa reina de Creta. La sensualidad caracteriza su alma, al igual que es propensa a todos los placeres sensoriales: generosa de espíritu, es igualmente proclive a ofrecer acogida y protección. En ella se manifiesta toda la femineidad que la llevará a enamorarse a pesar de estar casada y ser madre. Engendra por voluntad divina al Minotauro. Su corte resplandece de oro y joyas elegidas con esmero, acordes con su rango, saboreando la libertad de la que disfruta.

**Palabra clave:** Magnificencia

## **Rey de Oros**

Minos, Rey de Creta, hijo divino de Zeus y de Europa –princesa de Tiro y reina de Creta–, es el soberano de los mares. Con sus flotas, dedicadas al comercio entre las islas, derrota siempre a los piratas que saquean sus riquezas. Rey valiente dedicado a múltiples actividades, preside el antiguo trono de la ciudad de Cnosos, contemplando el gran mar Egeo. Dedicado a la construcción de bienes inmuebles, es el promotor de la construcción del gran laberinto.

Comerciante

## **Bastos**

El palo de Bastos representa la energía, la creatividad, el entusiasmo y la pasión. Los bastos se asocian al fuego, la vitalidad y la fuerza interior, simbolizan nuestra capacidad de realizar nuestros sueños y perseguir nuestros objetivos con determinación y valentía. Son símbolo de la búsqueda espiritual que arde con fuerza en el hombre.

## **As de Bastos**

La princesa Dríope sujeta entre sus manos enjovadas la rama naciente de una nueva planta. Entre sus dedos fluye la energía que dará fuerza al tallo. Una mano llena de magia capaz de descubrir fuentes ocultas: involuntario fue su gesto que en el pasado la llevó a dañar un árbol sagrado para los dioses. Desde entonces se ha unido a las Hamadriades, reina de las Ninfas del bosque, que con pasión y amor cuida de los antiguos espíritus de los árboles.

**Palabra clave:** Empresa

## **2 de Bastos**

Dédalo, ingenioso constructor del laberinto y amante de Circe, tiene en sus manos la vara con la que construyó el imponente edificio encargado por Minos. Se debate entre dos mundos, el del amor y el de la riqueza material. La dualidad encuentra su encarnación en el arquitecto, en sus intuiciones que despiertan el asombro entre sus admiradores.

**Palabra clave:** Incertidumbre

## **3 de Bastos**

Mélite, la Náyade hija del dios del río Egeo, corre con sus sinuosas vestiduras revelando su belleza corporal. Sube a lo alto de la colina para recoger la madera sagrada que entregará a los osados hombres que están a punto de zarpar en sus naves hacia las lejanas tierras del comercio. Estos arbustos mágicos protegerán a los viajeros en su empresa, guiando sus proas mar adentro, por rutas desconocidas y aún no trilladas.

**Palabra clave:** Descubrimiento



#### **4 de Bastos**

En las tierras contempladas con benevolencia por los dioses, en los campos donde dos jóvenes bailarines celebran el culto a la gran Deméter, diosa de la agricultura y los prados. Han erigido un templo arbóreo en las afueras de la ciudad, adornado con hojas recién cosechadas. Las uvas, símbolo de prosperidad, acompañan los pasos de los dos amantes, que viven en la abundancia de los frutos que les brinda la tierra. Los muros de su hogar resuenan con la felicidad de la pareja, agradecida a los dioses por velar por su unión.

**Palabra clave:** Prosperidad

#### **5 de Bastos**

Cinco luchadores se enzarzan en una danza frenética y salvaje. Simulan luchar con la que fue una de las armas más antiguas de la humanidad. Aferran bastos nudosos en una lucha ritual para la buena suerte. Es la danza antigua, el ritmo que resuena en las notas de la conquista.

**Palabra clave:** Imitación

#### **6 de Bastos**

Los heraldos abren la procesión del gran rey de Cnosos. Victorioso, hace su entrada en la gran ciudad construida con pompa y magnificencia. Los bastos, símbolo del poder real, se elevan en alto en señal de saludo y honor. Minos lleva la corona de sus antepasados, trayendo a la población noticias de las impresionantes batallas libradas contra los predadores del mar. En la ciudad se eleva el júbilo de los súbditos y el canto de fiesta resuena por las calles y plazas.

**Palabra clave:** Condecoración

#### **7 de Bastos**

Pentesilea es la reina de las Amazonas. Su aspecto orgulloso y su belleza la hacen única, al igual que su valor y su audacia. Se prepara para el asalto y es consciente de su posición de ventaja, fruto del intelecto y la obstinación con que persigue cada objetivo. Se la considera una de las intocables y desempeña un papel clave en las controvertidas negociaciones entre ejércitos enfrentados.

**Palabra clave:** Desafío

#### **8 de Bastos**

Las murallas de la ciudad de Troya arden mientras al fondo arde también el caballo de madera construido por Epeo con ayuda de Atenea. Los guerreros de Ulises han tomado posesión de la fortaleza, objetivo de los griegos en la larga lucha contra los ejércitos dirigidos por Laocoonte. Los dardos de la envidia se lanzan a la batalla y la máquina de guerra se convierte en el primer objetivo de los bastones ardientes.

**Palabra clave:** Movimiento

#### **9 de Bastos**

Cleta es una de las doce Amazonas que acompañan a Penthesilea en su largo viaje. Es una temible antagonista de sus adversarios. Los nueve bastos que representan su armamento son un símbolo de su clarividencia y su enorme fuerza para oponerse al enemigo. Ante el temor de un encarcelamiento deshonroso, hace alarde de las armas y la inteligencia de su linaje.

**Palabra clave:** Vigilancia

### **10 de Bastos**

Hércules, el más poderoso de los héroes, semidiós hijo de Zeus y Alcmena, luchador inquebrantable gracias a su fe en Hera. Sus victorias en el campo le cargan grandes responsabilidades y su fortuna será presagio de opresión para sus enemigos.

**Palabra clave:** Cansancio

### **Paje de Bastos**

Vigila las murallas de Troya el combatiente, dispuesto a recabar cualquier información sobre enemigos al acecho. Fortalecido por su valor y su espíritu aventurero, el paje se concentra apasionadamente en su tarea, consciente también del amor que le une a su mujer, a quien ha jurado lealtad.

**Palabra clave:** Compañero

### **Caballero de Bastos**

Montado en un corcel blanco de aspecto imperioso, es el joven caballero que escapó de la destrucción de Troya, huyendo no por cobardía sino para reorganizar un ataque. Obligado al éxodo en la noche de la derrota, lleva encendida la antorcha de la esperanza.

**Palabra clave:** Viajero

### **Reina de Bastos**

Eníó, divinidad menor de las hazañas y aventuras, compañera y amante del dios de la guerra Ares, está absorta en su trono real rodeada de oro y joyas divinas. Governa con alma noble y sincera los ciclos de la naturaleza, tan acogedora y generosa como ella. Supervisa con su gracia toda empresa exitosa, del mismo modo que vela por las nuevas empresas y su progreso.

**Palabra clave:** Amiga

### **Rey de Bastos**

Príamo, rey de Troya, último hijo de Laomedonte y Estrimo, gobernante de la ciudad asediada por muchos enemigos. Encarna la fortaleza y el amor propio, un gobernante de carácter genuino forjado en el cuerpo y pródigo de salud.

**Palabra clave:** Honestidad

## **Espadas**

El palo de Espadas representa la mente, la racionalidad, el intelecto y la verdad. Las Espadas se asocian al aire, el pensamiento y la comunicación, simbolizan nuestra capacidad para analizar y comprender el mundo que nos rodea con lucidez y objetividad.

### **As de Espadas**

Circe aferra con fuerza entre sus manos la espada forjada por Hefesto. Hechicera y reina, sostiene con vigor el símbolo de su poder. En ella viven los antiguos cuentos y narraciones de tiempos pasados. Es la coronación de sueños lejanos, reina de un mundo incontaminado donde todo vuelve a su esencia.

**Palabra clave:** Potencia

### **2 de Espadas**

Derinoe, amazona y guerrera, compañera de batalla de Penthesilea, empuña las poderosas y temibles armas. Ella combina el equilibrio y la audacia en la lucha, en el dualismo que simboliza la perfecta armonía. Manifiesta todo su corazón al acompañar a la Reina en la batalla por la defensa de la gran ciudad.

**Palabra clave:** Equilibrio

### **3 de Espadas**

Dido, fundadora y primera reina de Cartago, está arrodillada, devastada y amargada por el abandono de Eneas, su amado y adorado compañero. Empuña con decisión la espada que le ha dado el guerrero del que el Destino la ha separado. Ella, traicionada en sus afectos, hará el gesto extremo con el corazón partido.

**Palabra clave:** Tristeza

### **4 de Espadas**

Aquiles duerme en su tienda exhausto por la batalla. Se ha encerrado en un aislamiento necesario para comprender plenamente su propia alma. Sólo la reclusión y la introspección lo ayudarán a decidir sus próximas acciones. El descanso restaura la mente y los miembros del héroe.

**Palabra clave:** Vigilia

### **5 de Espadas**

Neoptolemo, el joven guerrero hijo de Aquiles y la princesa Deidamia, se prepara para la batalla. Empuña las armas que llevarán a la ruina y el fracaso, instrumentos de humillación para sus enemigos.

**Palabra clave:** Infamia

## **6 de Espadas**

La barca de los mensajeros corre veloz, surcando las aguas del Escamandro. El viaje de los emisarios se realiza en gran secreto. Los viajeros son conscientes de la misión a la que han sido llamados, en un itinerario que los ve protagonizar la importante expedición.

**Palabra clave:** Viaje

## **7 de Espadas**

Hestia, la ambiciosa, audaz y gloriosa, de voluntad tenaz. Deidad de sangre fría, experta en alejar el mal de los lugares domésticos: esencia de la fuerza y la belleza, es capaz de dar consejos y profecías sobre las acciones humanas, guiando a los inciertos por caminos seguros y libres de peligros.

**Palabra clave:** Subterfugio

## **8 de Espadas**

Andrómeda, hija de Cefeo y Casiopea, es salvada por Perseo de una muerte horrible. Encadenada en su remordimiento, siente todo el peso de la antigua culpa. Reina de tierras lejanas, se asoma ante el acantilado rodeada de espadas, entre presentimientos de horribles noticias.

**Palabra clave:** Trampa

## **9 de Espadas**

La esclava Briseida llora la muerte de Aquiles. Envuelta en la desesperación y el luto, la joven sierva es consciente de la hipocresía de la gente que la rodea. Capaz de amar e igualmente amada, llora desconsolada la pérdida del Pélido.

**Palabra clave:** Pesadilla

## **10 de Espadas**

Patroclo, portando las armas de Aquiles, es asesinado por los troyanos: es la perdición de un amor y de una complicidad de armas que viene de lejos. El joven Patroclo sólo ve desolación y desesperación ante sí, con los últimos destellos de vida observa la mutilación en cuerpo y espíritu.

**Palabra clave:** Lágrimas

## **Paje de Espadas**

Aquiles, el indomable y valiente, héroe impulsor de mil batallas, observa los acontecimientos y los enfrentamientos con audacia e indignación. Listo para desenvainar su espada, el Pelis es un espejo de audacia y valor, un luchador heroico forjado en cuerpo y alma.

**Palabra clave:** Cautela

## **Caballero de Espadas**

Memnón, soberano de Etiopía, acude al rescate de Troya ataviado con armas terroríficas. Con valentía libra una batalla que se torna en derrota. Las poderosas armas de Aquiles atraviesan su cuerpo y, no obstante su valentía, yace indefenso en el campo de batalla.

**Palabra clave:** Ímpetu

### **Reina de Espadas**

La poderosa Clitemnestra, hija de Tindáreo y Leda, sentada en un trono de oro ostenta vigorosamente su afilada arma. Lucha con fuerza e inteligencia y se entrega a la batalla en la que destaca por su agudeza mental.

**Palabra clave:** Esterilidad

### **Rey de Espadas**

Agamenón, rey de Argólida, jefe supremo de los Aqueos en la guerra de Troya. Imponente guerrero y líder militar, encarna las dotes de mando y gobernante ante cuyo juicio se someten sus súbditos y soldados.

**Palabra clave:** Carisma