

Эксклюзивное Таро

МЭРИ ФЕЙБЛС

ТАРО «БЕЗУМИЕ СУМРАЧНОГО ЛЕСА»

СТРАШНЫЕ СКАЗКИ ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ОТВЕТЫ



УДК 133.3
ББК 86.414.4
Ф36

*Все права защищены. Никакая часть данной книги
не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме
без письменного разрешения владельцев авторских прав.*

Фейблс, Мэри.

Ф36 Таро «Безумие сумрачного леса». Страшные сказки для тех, кто ищет ответы / Мэри Фейблс. — Москва : Издательство АСТ, 2025. — 160 с. — (Эксклюзивное Таро).

ISBN 978-5-17-162934-2

Таро «Безумие сумрачного леса» приглашает вас в мир жутких сказок — известных нам всем, но в пугающей интерпретации.

Эта колода — мрачное путешествие, где каждая карта — отражение ваших страхов, фобий и фантазий. Темные персонажи и символы Таро Уэйта помогут исследовать сокровенные уголки вашей души и разобраться в любой ситуации, предлагая ответы тем, кто готов найти истину в самых неожиданных местах.

Через образы знакомых нам с детства персонажей мы соприкасаемся с глубинной частью себя — с нашими темными сторонами, тайными желаниями — и проживаем их вместе с картами, в конце получая важный урок.

Эта колода для смелых, готовых взглянуть в лицо своим страхам и обрести мудрость. Она подойдет новичкам и профессионалам, которые готовы увидеть истинную суть вещей.

**УДК 133.3
ББК 86.414.4**

ISBN 978-5-17-162934-2

© Мэри Фейблс (текст), 2024
© Данияр Альжапар (иллюстрации), 2023
© ООО «Издательство АСТ», 2025

СОДЕРЖАНИЕ



ТЕМНОЕ ТАРО. МРАЧНЫЕ СКАЗКИ..... 6

Почему именно сказки..... 7

Старшие Арканы. Мифы и их архетипы..... 8

Младшие Арканы. Мрачные сказки..... 9

Расшифровка Арканов..... 10

СТАРШИЕ АРКАНЫ..... 12

0. Шут. Съеденное Солнце..... 12

I. Маг. Красная Шапочка..... 15

II. Верховная Жрица. Белоснежка..... 17

III. Императрица. Безручка..... 19

IV. Император. Синяя Борода..... 20

V. Иерофант. Миф об Аписе..... 22

VI. Влюбленные. Миф об изгнании
из Рая..... 25

VII. Колесница. Миф о Цербере..... 26

VIII. Сила. Блоха..... 28

IX. Отшельник. Сказка о лесной ведьме..... 30

X. Колесо Фортуны. Миф об Арахне..... 32

XI. Правосудие. Кощей Бессмертный..... 34

XII. Повешенный. Сказка о Врале..... 35

XIII. Смерть. Сказание о короле Артуре..... 38

XIV. Умеренность. Миф о Чаше..... 39

XV. Дьявол. История о Бафомете..... 41

XVI. Башня. Рапунцель..... 43

XVII. Звезда. Русалочка..... 45

XVIII. Луна. Одиссея..... 47

XIX. Солнце. Волшебник Изумрудного
города..... 49

XX. Страшный Суд. Сказка о мертвой
царевне и семи богатырях..... 51

XXI. Мир. Старуха с содранной кожей..... 52

МЛАДШИЕ АРКАНЫ. 54

Жезлы 54

Туз Жезлов. Миф о Прометее 55

Двойка Жезлов. Руслан и Людмила 56

Тройка Жезлов. Волшебник страны Оз 58

Четверка Жезлов. Двенадцать танцующих
принцесс 60

Пятерка Жезлов. Храбрый портняжка 62

Шестерка Жезлов. Легенда о леди Годиве . . . 63

Семерка Жезлов. Волк и семеро козлят 65

Восьмерка Жезлов. Гамельнский крысолов . . 67

Девятка Жезлов. Ослиная шкура 69

Десятка Жезлов. Карлик Нос 70

Паж Жезлов. Питер Пэн 72

Рыцарь Жезлов. Волшебная лампа
Аладдина 74

Королева Жезлов. Елена Премудрая 76

Король Жезлов. Сказание о короле
Артуре 78

Кубки 79

Туз Кубков. Белый голубок 80

Двойка Кубков. Миф о Диоскурах 81

Тройка Кубков. Три поросенка 83

Четверка Кубков. Приключения Буратино . . . 85

Пятерка Кубков. Миф о Кракене 87

Шестерка Кубков. Белаяночка и Розочка 89

Семерка Кубков. Король-лягушонок,
или Железный Генрих 91

Восьмерка Кубков. Русалочка 93

Девятка Кубков. Щелкунчик
и Мышиный король 94

Десятка Кубков. Приключения Алисы
в Стране чудес 96

Паж Кубков. Миф о Нарциссе 98

Рыцарь Кубков. Белая змея 100

Королева Кубков. Миф о Медузе
Горгоне 102

Король Кубков. Миф о Посейдоне 104

Пентакли 105

Туз Пентаклей. Звездные талеры 106

Двойка Пентаклей. Румпельштильцхен 108

Тройка Пентаклей. Три медведя 110

Четверка Пентаклей. Сундук-самолет	111
Пятерка Пентаклей. Красные башмачки	113
Шестерка Пентаклей. Гензель и Гретель	115
Семерка Пентаклей. Басня о зайце и черепахе	117
Восьмерка Пентаклей. Дикие лебеди	119
Девятка Пентаклей. Подарки феи	121
Десятка Пентаклей. Репка	122
Паж Пентаклей. Приключения Пинокио ...	124
Рыцарь Пентаклей. Стойкий оловянный солдатик	126
Королева Пентаклей. Алиса в Зазеркалье	128
Король Пентаклей. Красавица и Чудовище	130

Мечи	132
Туз Мечей. Кощей Бессмертный	133
Двойка Мечей. Всадник без головы	134
Тройка Мечей. Соловей и роза	136
Четверка Мечей. Спящая красавица	138
Пятерка Мечей. Джек и бобовый стебель ...	140
Шестерка Мечей. Бременские музыканты ...	142
Семерка Мечей. Золушка	143
Восьмерка Мечей. Рапунцель	145
Девятка Мечей. Принцесса на горошине ...	147
Десятка Мечей. Белоснежка	149
Паж Мечей. Дюймовочка	151
Рыцарь Мечей. Кот в сапогах	152
Королева Мечей. Снежная Королева	154
Король Мечей. Легенда о сове	156

ТЕМНОЕ ТАРО. МРАЧНЫЕ СКАЗКИ



Совсем рядом с нами лежит мир, в котором не действуют законы физической реальности. Этот мир называется сказочным, но «сказочный» не значит «нереальный». Сказки — это не всегда выдумка и волшебство. Часто они основаны на реальных историях, которые происходили и происходят до сих пор, будь то рассказ о бедной сиротке, ставшей королевой, или о мудрой женщине, живущей в лесу. Существует множество версий сказок, и это лишь отражение того, что сказочный мир, как и наш с вами, — многомерен.

Мы привыкли считать сказки детским развлечением, поучительными историями, которые объясняют нам

с раннего возраста, что такое добро и зло, и как их различать. Однако первые сказки рассказывались вовсе не детям — это были сюжеты, которыми развлекали друг друга взрослые люди: за работой, в пути, на привале у костра, за разговором в таверне. Вот где на самом деле рождались сказки. И появлялись они не из вымышленного мира, а из нашей с вами реальности. Это истории, которые когда-то происходили в мире в том или ином виде и оставили след в памяти человечества, став кодом, понятным каждому из нас, — архетипом.

Перед тобой — Таро Мрачных сказок. Оно поведает знакомые сказки, легенды и мифы в незнакомом, новом исполнении. Ведь сказки не так однозначны, как кажется на первый взгляд, и не всегда легки в понимании. Они многомерны. Раскладывая это Таро, ты будешь открывать портал в другие измерения сказочных реальностей. И в каждой из них увидишь отражение собственной жизни.



Все карты колоды основаны на известных сказках и мифах, но в мрачной интерпретации. Одни рассказывают, «а что было бы, если», вторые предлагают посмотреть

на историю с другой стороны, а третьи дают альтернативный конец сказки.

За основу колоды взята система Таро Уэйта. Поэтому карты носят те же названия, а иллюстрации отражают символику Уэйта-Смит. На них можно гадать, как на классическом Таро, но если потребуются конкретные значения карт в раскладах, пожалуйста, смотри их в других источниках. В книге даны описания уникальной для этой колоды символики и значений.

ПОЧЕМУ ИМЕННО СКАЗКИ

В детстве каждое слово в сказке звучит как заклинание. Ты словно оказываешься в другом измерении, где добро всегда побеждает зло, принцы и принцессы находят любовь и живут «долго и счастливо». Но когда вырастаешь — понимаешь, что реальная жизнь далеко не такая, как обещают сказки: зло процветает и радуется, принцессы выходят замуж вовсе не за принцев, а «долго и счастливо» длится до следующего приступа невроза.

«Сказки врут», — скажут разумные взрослые люди. Но это не так. Просто в детстве мы воспринимаем их иначе. Если почитать сказки во взрослом возрасте, то ты поймешь, что они намного больше, чем истории на ночь. В них есть глубина и мрачная сторона, которую не принято показывать детям. В них есть элементы реальной жизни — такой, какая она есть.

Взрослые люди редко читают сказки, а зря, ведь они помогают нам почувствовать себя. Через сказки можно понять, какие жизненные сюжеты мы выбираем — к чему стремимся в жизни, как видим сами себя. Подумай о своей самой любимой сказке или персонаже. Что она рассказывает о тебе? Возьмем, например, историю Красавицы и Чудовища. О том, как девушка добротой, смелостью и силой любви возвращает Чудовищу облик принца. Эту сказку в качестве любимой часто выбирают люди, у которых один из сценариев жизни — стремление переделать всех вокруг, превратить «Чудовищ» в принцев (подробнее об этой сказке — на карте Король Пентаклей).

А что насчет нелюбимого персонажа? Наверняка есть и такой. Который раздражал даже в детстве. Через него можно лучше понять свою тень: какие качества в себе мы отрицаем, не хотим признавать (по-

этому они вызывают сильное раздражение, когда мы замечаем их в других людях или персонажах). Например, Русалочка. Есть люди, которым она кажется до боли глупой, наивной и безответственной. Променять чудесный дар и стабильность на эфемерный шанс на счастье — какой кошмар! И в этом месте скрывается их тень — страх осуществить мечту, сделать шаг в неизвестность (отсюда и злость на Русалочку, которая не побоялась и вышла на поверхность; ее историю ты узнаешь на картах Звезда и Восьмерка кубков).

В этой колоде 78 карт — 78 мрачных историй, основанных на известных сказках, мифах и легендах. Есть несколько историй, которые повторяются — присутствуют в Старших и Младших Арканах одновременно (например, Русалочка или Кощей Бессмертный). Это сделано специально. Значит, что между картами Старшей и Младшей колод, для которых подобрана одна и та же сказка, есть связь. Больше всего сюжетов карт создано на основе сказок братьев Гримм и Ганса Христиана Андерсена. Есть тут также сказки Гауфа, Гофмана, Шарля Перро, истории из итальянских сборников, мифы Древней Греции и Древнего Египта.

Ты можешь не согласиться с интерпретацией сказки, увидеть в ней что-то другое. И это прекрасно! В этом

и кроется их волшебство — несмотря на наличие общих, понятных каждому архетипов, одна и та же история будет звучать по-разному, в зависимости от того, кто ее читает. То же самое происходит с картами Таро. Несмотря на существующую общепринятую символику и ее значения, карты рассказывают индивидуальную историю конкретного человека — кверента.



Эта колода, в первую очередь, — инструмент для эзотерических практик. Если кто-то найдет ее полезной и сможет использовать для психотерапевтической работы — здорово! Но это не было целью создания колоды. Изначально это карты Таро, и нужно воспринимать их именно так.

СТАРШИЕ АРКАНЫ. МИФЫ И ИХ АРХЕТИПЫ

Старшие Арканы колоды — это ключи к самым древним, самым глубинным пластам нашего сознания. Их персонажи архетипичны и потому едины в вос-

приятни для любого человека, вне зависимости от пола, возраста, образования и страны, где он живет. Что такое архетип? Это универсальный символ, образ, «мем», который отражает какую-то часть реальности. Например, небо и земля, дорога и движение, свет и тьма, кровь, бегство и так далее. Архетипичны образы колдуна, шамана, жреца, дома или дерева.

Главные архетипы человеческой души представлены в мифах. Миф — прародитель сказки. Каждая сказка — будь она фольклорная или современная, авторская — берет начало из мифа.

Истории Старшей колоды — это мифы. В каких-то Арканах, например в карте Мага или Императора, они облечены в одежду сказки. В других — это чистые мифы, и о каждом из них ты узнаешь, когда начнешь изучать Старшую колоду.

Старшие Арканы расскажут историю твоей жизни — но не ту, что ты помнишь с детства. Это история души, вечной, как время, и древней, как сам человек. Душа эта помнит все — и первую кровь на руках первобытного человека, и первый рисунок на стене пещеры, и первую искру, полученную при ударе камня о камень... Она помнит детство человечества, и в этом детстве таятся ответы на самые сокровен-

ные и неразрешимые вопросы. Поэтому, работая со Старшей колодой, откройся ей как дитя. Позволь своим детским страхам выйти наружу, трепещи, как ребенок, потерявшийся в дремучем лесу. И тогда они услышат твой зов и возьмут тебя в свою сказку-миф. На этом пути тебе придется приручить диких зверей, сразиться с чудовищами, обмануться фальшивой добротой злой ведьмы, спасти принцессу и наконец оказаться у истоков своего сознания — целого Мира.

МЛАДШИЕ АРКАНЫ. МРАЧНЫЕ СКАЗКИ

Младшие Арканы познакомят тебя с героями известных сказок и легенд.

У каждого героя есть свой путь и своя роль, которую он должен отыграть до конца.

Показывая человеку его сказочное отражение, Младшие Арканы призывают не отворачиваться от этой реальности, а прожить ее вместе с самим героем сказки.

РАСШИФРОВКА АРКАНОВ

Эта колода не похожа ни на одну другую. Имея определенную степень родства с классическим Таро Уэйта, она идет своим, сказочным путем — и ведет по этому пути гадающего. Вот почему Арканы этого Таро не могут быть разгаданы по общепринятой схеме. Их нужно читать в контексте сказки или мифа, к которому отсылает каждый Аркан. Разумеется, все эти сказки необходимо прочесть. Погружение в сказку — это погружение во все времена сразу: прошлое, настоящее и будущее. Изучив хотя бы одну сказку во всех вариациях, ты получишь ключ ко всей колоде. Так что начинай с любой, которая тебе ближе (или которая пугает тебя больше всего).

В каждой сказке-Аркане шесть пунктов, шесть ключевых точек: Герой, Магическая сила героя, Помощник, Вредитель, Точка пересборки и Чем сказка кончится.

Персонаж — герой Аркана

Герой сказки — *главный персонаж* Аркана. Он может быть изображен в самом центре, на первом

плане, а может выступать второстепенным персонажем (как бык Апис на аркане Иерофанта). В конце концов, героя вообще может не быть на карте (как в Тройке Мечей, где мы видим лишь пронзенное сердце).

Так или иначе, герой — тот, кто проходит путь сказки. Как у героя сказки есть своя цель (получить в жены царевну, освободиться из плена или раздобыть сокровище), так и гадающий преследует свою цель, задавая картам вопрос.

Не всегда Аркан показывает прямую связь героя с гадающим, и эту связь нужно отыскать самостоятельно. Построение связи — часть гадания, и часто, когда связь понятна, становится понятен и ответ.

Магическая сила персонажа

У каждого персонажа есть сила, которая помогает ему пройти сказочный путь. Как правило, это какое-то качество, черта характера, например, целеустремленность или смелость, или даже наивность (Шестерка Кубков).

В магической силе персонажа можно найти урок или совет, который поможет гадающему в его ситуации.

Персонаж-помощник Аркана

Помощник есть во всех сказках и мифах. Он обладает волшебной силой или же знаниями. Помощник помогает герою, но в чем? Мрачная сказка всегда низводит героя в адские глубины и бросает его на самое дно, заставляет испытать поражение и унижение. Помощник помогает герою на этом пути. И часто это тот человек, зверь или обстоятельство, которые подставляют герою подножку или толкают его в пропасть, когда он по узкой горной тропе взбирается на желанную вершину. Так что помощник в этой колоде — вовсе не друг героя, он — *двигатель* самой сказки, который помогает ей развиваться в нужном направлении.

Персонаж-вредитель Аркана

А кто же такой вредитель? Тот ли это, кто вредит герою? Узнав, какова роль Помощника, можно предположить, что Вредитель делает все ровно наоборот. И это действительно так. Вредитель вредит не Герою, а самому ходу сказки. Часто он стремится спасти героя, не дать ему упасть. Он вырывает из его рук отравленное яблоко и отгоняет Цербера. Но если Герой не отравится и не будет растерзанным — не будет и воскрешающего поцелуя; а мертвая и живая вода

никогда не пригодится. Так что Вредитель назван так недаром: он *вредит* ходу сказки.

Точка пересборки

Сказка — это история, а история имеет начало и конец. Она не обрывается посередине. Кай, прицепивший саночки к роскошным саням Снежной Королевы, уже не сможет отцепиться: он начал историю, она подхватила его и не отпустит, пока не сгинет ледяное царство.

Но между началом и концом есть важная остановка: точка пересборки. Что это такое?

Точкой пересборки в этой колоде называется место, где герой гибнет (*реально или метафорически*) — меняется морально или физически, совершает выбор, который изменит ход сказки. Что происходит с героем после точки пересборки? Некоторые сказки дают ответ на этот вопрос, но многие сказки на этом и кончаются, потому что герой в новом виде — это иное существо, путь которого лежит уже за пределами мрачной сказки. Его историю ты можешь писать сам/а.

Чем сказка кончится

Любая сказка, даже мрачная, подходит к концу. У нее не всегда счастливый финал, но всегда есть какой-то

урок. Усвоенный урок можно приравнять к благополучному окончанию сказки.



На каждой карте художник спрятал сердечко. Ведь даже в самых темных сказках есть свет и любовь. Попробуй найти их все.

СТАРШИЕ АРКАНЫ



О. Шут. СЪЕДЕННОЕ СОЛНЦЕ

Темная сказка Аркана: древнейший миф о поглощении света тьмой у разных народов воплощался в разных формах. Так, в скандинавской мифологии есть история о богине солнца Соль, которую стремится проглотить огромный волк Сколл. В Древнем Египте также бытовала сказка-миф о сыне фараона — образ солнечного бога — которому предначертано быть съеденным крокодилом.

Ключи к темной сказке: свобода, травестия, игра



Символика карты

Два важнейших символа этого Аркана — Солнце и Крокодил. Они означают свет и тьму, которые постоянно борются друг с другом, но в то же время не могут существовать по отдельности. Сплошной свет и сплошная тьма одинаково ослепляют, и лишь в сочетании друг с другом они являют объемный мир во всех его красках. Кроме того, солнце и крокодил — это символы мужского и женского начал. Женское поглощает мужское, и в результате этого слияния рождается мир. Сказки о проглоченном солнце — это мифы о творении материальной вселенной.

Персонаж — герой Аркана

Герой Аркана — Шут, который вместо солнца опускается в крокодилову пасть. Это своего рода жертва со стороны Шута, чтобы спасти короля-Солнце. И так же, как Шут заменяет короля, так и женское начало заменяет мужское, именно поэтому Шут представлен в образе женщины. Травести¹ — любимое театральное амплуа персонажа этой карты, ведь Шут любит

¹ Травести — исполнение переодетым актером роли другого пола. — Здесь и далее прим. редактора.

выходить за рамки и нарушать принятые нормы поведения. Вся жизнь для него — игра.

Магическая сила персонажа

Магическая сила Шута — в способности играть, представляться любым персонажем, обманывать не только людей, но и богов. Эту силу кверент и должен использовать для решения своей проблемы.

Персонаж-помощник Аркана

Персонаж-помощник в этом сюжете — шутовская личина, маска с пентаклем, которую Шут держит в правой руке. Эта личина позволяет Шуту прикинуться кем угодно (в том числе и Солнцем). Она помогает мифу свершиться.

Персонаж-вредитель Аркана

Персонаж-вредитель — собака, которая хочет спасти Шута от того, что она понимает как злую участь. Собака тянет женщину за подол, словно призывая ее проявить благоразумие. Но благоразумие не подходит для Шута, Шут должен быть безумен. Без этого безумства миф не свершится и мир не будет сотворен.

Точка пересборки

Она находится в утробе Крокодила. Когда Шут-солнце окажется внутри абсолютной тьмы, с героиней произойдет трансформация. Она освободится от марионеточных нитей, которые держали ее на сцене, доставляли боль, и от фальшивого мира искусственных облаков и солнца. Она сделает шаг в пропасть, и вместе с тем произойдет творение ее собственной вселенной.

Чем сказка кончится

Это миф о сотворении мира, и в финале его появляется мир. Аркан особенно благоприятен для людей творческих: он означает, что у них есть шанс сотворить свою вселенную, выраженную в картинах, словах, музыке или любом другом проекте (любой процесс есть по сути творчество). Но для этого придется опуститься в крокодилью пасть, а у каждого она — своя. Совет Шута: не бойтесь ступить в неизвестность. Страшно лишь в первые секунды.

I. МАГ. КРАСНАЯ ШАПОЧКА

Темная сказка Аркана: «Красная Шапочка» в мрачной интерпретации. История о том, как молодая девушка, встретив волка, вступила с ним в союз. И, отказавшись от человеческой природы, связала женскую энергию своего рода с дикой звериной силой. Никакого охотника-героя и несчастной Красной Шапочки. В темной сказке она сама вершит свою судьбу.

Ключи к темной сказке: сила, трансформация, переборка

Символика карты

Карта Мага изобилует символами, но ключевые в ней — те, что указывают на четыре стихии (и четыре масти Младшей Колоды). Кровь, стекающая в чашу, — это энергия, и в данном случае — энергия рода. Она нужна Красной Шапочке, чтобы вобрать в себя всю силу тех, кто жил до нее. Жезл в руках у девушки — магический инструмент, с помощью которого совершается трансформация. Меч — ору-

