

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 4

O FIM DO VIVER E O PRINCÍPIO DA SOBREVIVÊNCIA • O CÍRCULO DRUÍDICO
A TRADIÇÃO DRUÍDICA – A NOSSA HERANÇA ESQUECIDA
OS NOSSOS PROFESSORES ANIMAIS • ENRAIZADO NO TEMPO
XAMANISMO E ANIMAIS DE PODER • O OUTRO MUNDO CELTA
ANIMAIS INTERIORES, ANIMAIS DE PODER, GUILAS TOTÊMICOS
RECTIFICANDO O EQUILÍBRIO – DANÇANDO O SONHO ACORDADOS

CAPÍTULO UM

ORÁCULOS 12

AS ÁGUAS DO TEMPO • O CONHECIMENTO BRILHANTE
O ORÁCULO ANIMAL DOS DRUIDAS

CAPÍTULO DOIS

OS ANIMAIS SAGRADOS DA TRADIÇÃO DRUÍDICA 16

MELRO 18 • CORÇA 22 • VEADO 26 • URSO 30 • RAPOSA 34 • JAVALI 38
FALCÃO 42 • CÃO 46 • CORUJA 50 • GATO 54 • GROU 58 • RÃ 62 • CORVO 66
CISNE 70 • LOBO 74 • VÍBORA 78 • ÁGUIA 82 • JAVALINA 86 • TOURO 90
GANSO 94 • CARNEIRO 98 • LEBRE 102 • SALMÃO 106 • ABELHA 110
LONTRA 114 • VACA 118 • CAVALO 122 • CARRIÇA 126
DRAGÃO DA ÁGUA 130 • DRAGÃO DA TERRA 134 • DRAGÃO DO AR 138
DRAGÃO DO FOGO 142 • FOCA 146

CAPÍTULO TRÊS

COMO USAR AS CARTAS 150

COMEÇAR UMA LEITURA • ESPAÇO SAGRADO – O CÍRCULO DRUÍDICO
FORMULAR A PERGUNTA • BARALHAR AS CARTAS • ESCOLHER AS CARTAS
AS TIRAGENS – TRABALHAR COM UMA CARTA • A TIRAGEM TRIPLA • A TIRAGEM DO AWEN
A TIRAGEM DOS ELEMENTOS • A TIRAGEM DOS ESPÍRITOS DO CÍRCULO
A TIRAGEM DA LAREIRA • A TIRAGEM DE ARIANRHOD • INTERPRETAÇÃO DAS CARTAS
EXEMPLOS DE LEITURAS – A TIRAGEM DOS ESPÍRITOS DO CÍRCULO
A TIRAGEM DA LAREIRA • TRABALHO ADICIONAL COM OS ANIMAIS SAGRADOS
OS ANIMAIS SAGRADOS DÃO-NOS PODER

GUIA DE PRONUNCIÇÃO 174

LEITURA ADICIONAL 175

O ORÁCULO ANIMAL E O CAMINHO DRUÍDICO 176

INTRODUÇÃO

Fértil vale de lagos plenos de peixe
belos são os teus montes arredondados de trigo;

Lembrar-te causa-me mágoa,

Vale de abelhas e touros bravios

Em “Deirdre Remembers a Glen”, Irlandês, séc. XIV

O FIM DO VIVER E O PRINCÍPIO DA SOBREVIVÊNCIA

Em 1855 o Chefe Seattle avisou os colonos brancos da América que “quando os recantos secretos da floresta ficassem saturados com o cheiro de tantos homens” isso assinalaria o “fim do viver e o princípio da sobrevivência”. Estes colonos tinham vindo de um continente que tinha esquecido a sua tradição nativa em detrimento de uma religião que ensinava que o homem deve “ser fértil e multiplicar-se, e povoar a terra e subjugá-la; e ter domínio sobre os peixes do mar e sobre as aves do ar, e sobre todas as coisas vivas que caminham sobre a terra” (Gén. 1.26).

Agora, cerca de um século mais tarde, as palavras do Chefe Seattle chamam por nós com uma urgência ainda mais premente. Precisamos de lutar para preservar as nossas florestas e a vida selvagem e, ao mesmo tempo, precisamos de nos ligar às nossas raízes espirituais para deixarmos de nos sentir alienados da terra. Para que tal seja possível, temos de estudar e praticar a nossa espiritualidade nativa – da qual finalmente nos começamos a lembrar. Este livro e o conjunto de cartas representam uma parte deste processo de lembrança, são uma forma através da qual nos podemos ligar a uma tradição que nunca se chegou a perder – está apenas esquecida. Esta tradição, que já existia muito antes do advento do Cristianismo, é composta de muitas ramificações – saxónica, nórdica, grega e romana, entre outras – mas, ainda anteriores a estas, temos as crenças e práticas nativas dos Celtas e dos Druidas que se encontram na sua fundação.

Olhando na perspectiva de uma religião da terra, como o Druidismo, para o solo estéril que criámos, sempre almejando o lucro e o ganho pessoal, descobrimos que não existe uma separação entre o nosso mundo interior e exterior. À medida que o mundo selvagem é erradicado, vamos fazendo com que esse elemento selvagem desapareça também em nós. Quando um animal se extingue, também em nós algo morre. Quando abusamos do nosso meio ambiente exterior abusamos

também do nosso meio ambiente interior. E isso é claramente demonstrado pela forma como destruímos as nossas florestas tropicais, extinguindo milhares de espécies por ano para produzir mais carne, cuja consumo exacerbado está provado cientificamente ser responsável por doenças cardíacas e alguns tipos de cancro. Com uma simetria trágica destruímos o mundo interior dos nossos corpos, tal como destruímos o mundo exterior que sustém e suporta todas as formas de vida.

Quando olharmos para as cartas dos animais, veremos que cada uma nos chama. Algumas parecem chamar-nos do Outro Mundo. Na Grã-Bretanha já só os fantasmas de ursos e lobos, garças e javalis correm pelos montes, ansiando o seu regresso. O seu chamamento, e o chamamento do Druidismo, é contudo um chamamento do futuro e não do passado. É um chamamento que nos incita a unir-nos uma vez mais com toda a criação, pois ainda há esperança. Incita-nos a parar com a loucura da nossa alienação e destruição e a aliarmo-nos uma vez mais com todas as nossas relações – as pedras e as árvores, os pássaros e os insectos, os peixes e os animais. Talvez então possamos começar a viver de novo – e não apenas sobreviver para sofrer as consequências da ilusão de que somos donos de toda a Natureza.

O CÍRCULO DRUÍDICO

Quando deixamos de acreditar que somos superiores, abrimo-nos para a experiência de viver em comunhão com a Natureza – tornamo-nos parte dela e não seres à parte. Somos de novo recebidos no círculo do qual nunca chegámos a sair, excepto na nossa ilusão. A Távola Redonda fica novamente completa. No Druidismo reunimo-nos em círculo – sentados em círculo à volta da fogueira, num círculo de pedras ou na clareira de um bosque. E, quando o fazemos, conseguimos sentir que estamos em comunhão não só com os nossos companheiros físicos do dia-a-dia, mas também com os espíritos dos animais e das árvores, das pedras e das estrelas, com os nossos antepassados e as nossas crianças, bem como as crianças que virão muito depois de termos partido para rumar às Terras do Verão. Olhando para o céu nocturno, podemos sentir os espíritos animais a olhar para nós – e compreendemos porque é que os antigos Gregos nomearam o círculo das constelações como *zodiaco* – cujo nome significa “o círculo dos animais vivos”.

CAPÍTULO DOIS

OS ANIMAIS SAGRADOS DA TRADIÇÃO DRUÍDICA



Figura cornuda, possivelmente Cernunnos, do Caldeirão de Gundestrup, Dinamarca, séc. I a.C.

As páginas que se seguem apresentam um sumário dos ensinamentos tradicionais celtas e druídicos respeitantes a 29 animais e 4 dragões. Podíamos encontrar sabedoria tradicional acerca de mais animais reais e mitológicos, mas sentimos ter incluído os mais importantes na nossa selecção de 33.

Para além destas 33 cartas representantes dos animais, incluímos 3 cartas em branco para que possa adicionar os seus animais favoritos, caso

não os encontre entre os animais do baralho. Pode sempre desenhar imagens deles nas cartas em branco e a Leitura Adicional na página 175 pode ajudá-lo a encontrar a sabedoria tradicional a eles associada.

As cartas foram desenhadas usando princípios de geometria sagrada, uma ciência de grande importância para os Druidas pré-celtas construtores de megálitos, que a usavam amplamente na construção de círculos de pedras. Cada imagem incorpora o mesmo uso de um pentagrama, círculo e quadrado. A moldura das cartas dos animais transmite uma mensagem em Ogham – a linguagem das árvores dos Druidas.

Os nomes dos animais são apresentados em português e gaélico – maioritariamente escocês, mas com algum irlandês. Cada animal tem vários nomes diferentes em gaélico e tentámos escolher o mais evocativo. Um guia de pronúncia aproximada de cada nome é apresentado na página 174.

As páginas que abordam a tradição de cada animal estão desenhadas de modo a veicular da forma mais fiel possível a sabedoria tradicional associada a cada criatura. As palavras-chave e as interpretações foram obtidas a partir da leitura desse mesmo saber. Uma vez que fique familiarizado com a sabedoria tradicional e tenha uma sensação de estar em contacto com o animal em espírito, poderá acabar por desenvolver gradualmente as suas próprias interpretações.

As interpretações não devem ser lidas como previsões, mas devem ser usadas como forma de aconselhamento e como vislumbres da dinâmica interior por detrás dos eventos.

Longe de encorajar o fatalismo, as interpretações devem ser usadas para o fortalecer a si – para transmitir visões que o possam ajudar a corrigir desequilíbrios e a criar resultados mais positivos.

Os animais são apresentados numa sequência, começando pelo Melro, que se situa diante do Portal, o Local dos Começos, chamando-nos à aventura e à mudança. Viajando até aos quatro Animais mais Antigos – o Veado, a Coruja, a Águia e o Salmão – vamos conhecendo animais que nos conduzem cada vez mais longe no Outro Mundo, através de um ciclo de mudança pessoal que nos leva a virarmo-nos de novo para o mundo exterior, o fortalecimento dos quatro dragões e a carta final da Foca – a carta do amor e da necessidade de escolha, num mundo que é simultaneamente abençoado e desafiador.



MELRO

Druid Dhubh

Encantamento, O Portal,
O Chamamento Interior

A carta mostra um melro pousado numa sorveira. É hora do crepúsculo e as primeiras estrelas começam a aparecer no céu. Ao fundo vemos a entrada para uma gruta encantada. O *Druid Dhubh* é o pássaro tanto do portal como da forja.

O **Druid Dhubh** chama-nos do portal entre dois mundos, impelindo-nos a seguir um caminho espiritual ou a tornarmo-nos mais conscientes. Ele chama-nos ao crepúsculo, mostrando-nos o caminho para os segredos do Outro Mundo, indicando-nos os caminhos pelos quais podemos descobrir mais acerca das nossas motivações e dos nossos potenciais ocultos. Há alturas na vida em que é importante concentrarmo-nos no mundo exterior e nas nossas responsabilidades nesse mundo, mas também há alturas em que temos de dar ouvidos àquela canção encantadora da nossa alma, que nos convida a estudar as verdades espirituais e a explorar o mundo interior através dos sonhos e dos mitos. Ao prestarmos atenção à canção do *Druid Dhubh*, iremos descobrir a cura e novos níveis de profundidade da nossa alma.

Invertida, esta carta lembra-nos que o melro é o pássaro do ferreiro e o seu canto pode estar a incitar-nos para trabalhar na forja dos nossos próprios corações – para criar uma vida de paixão e propósito. Os quatro elementos são utilizados no trabalho metalúrgico e, para criar uma vida saudável e equilibrada, temos de trabalhar com o poder dos quatro elementos, integrando e desenvolvendo a nossa mente e o nosso coração, o nosso instinto e a nossa intuição. Ficar somente no portal entre os dois mundos, sem trabalhar verdadeiramente nem num nem noutra, é uma negação do nosso próprio poder e responsabilidade.

A Tradição do MELRO

Dia de Maio, bela estação,
 Momento perfeito do ano,
 O poema do Melro é a canção
 Ao primeiro raio de sol ameno
Texto Irlandês, séc. IX

Um dos nomes gaélicos para melro, *Druid Dhubh*, significa “Druida Negro”. *Druid Dhubh* é um pássaro que canta belíssima e melodiosamente ao crepúsculo e mesmo mais tarde. O crepúsculo é uma altura tremeluzente – um momento de transição entre uma realidade e a outra. Estes momentos intermediários consideram-se especialmente significantes na tradição druídica. O melro canta-nos à medida que o mundo muda à nossa volta – à medida que a luz do dia, a consciência e o mundo concreto dão lugar à lua do Inconsciente, do Outro Mundo. O seu canto recorda-nos que estes momentos-portal têm uma grande beleza e potencial.

Se conseguirmos seguir o canto do *Druid Dhubh*, seremos conduzidos a um lugar de profundidade e encantamento, no qual poderemos descobrir segredos acerca de nós mesmos e do mundo. Existe um conto antigo na tradição francesa que explica como é que o melro ficou preto e por que razão tem um bico dourado. Seguindo o conselho de uma pega, um pássaro branco entrou numa caverna encantada para encontrar os tesouros valiosos do Príncipe das Riquezas. Chegando a uma segunda caverna, mais profunda, o pássaro encontrou um monte de pó de ouro. Mergulhando o seu bico

neste pó, foi surpreendido por um demónio que guardava o tesouro e que, cuspidando fogo e fumo, se precipitou na sua direcção. Quando o melro voou para fora da caverna, conseguindo escapar por um triz às malhas do demónio, descobriu que já não era branco, mas preto, e que o seu bico tinha agora um radiante tom dourado.

PÁSSAROS DO TEMPO DO SONHO

Os pássaros de Rhiannon são melros, criaturas que pertencem em parte ao Outro Mundo. No antigo conto galês *Branwen, Filha de Llyr*, o herói Bran, o Abençoado, e os seus sete seguidores escutam o canto dos pássaros de Rhiannon, enquanto vivem num estado de encantamento durante 72 anos – sem envelhecer e sem consciência do tempo a passar. Num outro conto, *Culhwch e Olwen*, o gigante Yspadadden Pencawr exige que o herói Culhwch capture os pássaros de Rhiannon para o entreter, descrevendo-os como “aqueles que acordam os mortos e embalam os vivos no sono”. Aqui podemos ver a descrição da função do *Druid Dhubh*: um ser que nos pode enviar ao tempo do sonho e que pode falar com as almas descarnadas.

Na tradição irlandesa, a contraparte dos pássaros de Rhiannon são os pássaros da deusa Cliodna, que habita em duas ilhas do Outro Mundo. São descritos como sendo semelhantes aos melros, mas maiores, com plumagem vermelha e cabeças verdes e que põem ovos carmesim e azuis. Um humano, que comeu um destes ovos, ganhou penas que acabaram por desaparecer com a água. Estes pássaros mágicos do Outro Mundo embalavam os homens doentes ou feridos no sono, curando-os com a sua doce música.

Os melros adoram bagas de sorveira, uma das árvores sagradas na tradição druídica. Cada baga contém um pentagrama minúsculo – um símbolo mágico de protecção e poder – que figura largamente no trabalho druídico e simboliza boa saúde, entre outras coisas. Ao comer estas bagas, o melro é capaz de nos ligar, com o seu canto de cura, aos poderes equilibrantes e regenerativos do Outro Mundo e do Inconsciente.

OS ANIMAIS MAIS ANTIGOS

O melro é um dos cinco animais totémicos centrais na tradição druídica. No conto *Culhwch e Olwen*, o primeiro conto a falar do Rei