

APOSTILA DE ESTUDO · ARCANOS MAIORES

TAROT MITOLÓGICO EM MAPAS MENTAIS

Os 22 arcanos maiores do baralho de Liz Greene e Juliet Sharman-Burke, cada um ligado a um mito grego. No centro de cada mapa está a figura mitológica da carta; em volta, os significados, o resumo do mito e uma dica para decorar.

FUNDAMENTOS

ARCANOS MAIORES

OS MITOS DOS NAIPES

TIRAGENS



FUNDAMENTOS

Como o baralho funciona, por que as cartas não têm número e quais mitos atravessam os quatro naipes.



COMO ESTE BARALHO FUNCIONA

O Tarot Mitológico foi criado pela astróloga e analista junguiana Liz Greene com Juliet Sharman-Burke. Cada arcano maior é representado por um deus, herói ou cena da mitologia grega, e o significado da carta nasce da história desse personagem. Para decorar, a regra é simples: lembre o mito e o significado vem junto.

As cartas não trazem número impresso. Nesta apostila os arcanos maiores seguem a ordem apresentada no livro que acompanha o baralho, na qual a Sacerdotisa vem depois do Imperador e a Justiça, a Temperança e a Força aparecem logo depois do Carro.

Alguns deuses aparecem em mais de uma carta, e essas ligações ajudam a memorizar. Hermes está no Mago e no Julgamento. Deméter, Perséfone, Hades e Hécate participam do mesmo mito, o rapto de Perséfone. Atena, que é a Justiça, também preside o julgamento de Orestes no naipe de Espadas.



OS MITOS DOS NAIPES

Nos arcanos menores, cada naipe conta uma única história do Ás ao 10. As figuras da corte trazem outros personagens ligados ao mesmo elemento.

COPAS · EROS E PSIQUÊ

Água e sentimentos. A mortal Psiquê se casa com Eros sem poder ver seu rosto, perde o amado por desconfiança e passa por provas impostas por Afrodite até reconquistá-lo.

ESPADAS · ORESTES E A CASA DE ATREU

Ar e mente. Orestes vinga a morte do pai, Agamenon, é perseguido pelas Fúrias e acaba julgado no tribunal fundado por Atena.

PAUS · JASÃO E O VELOCINO DE OURO

Fogo e energia. Jasão reúne os Argonautas e parte em busca do Velocino de Ouro para recuperar o trono que é seu por direito.

PENTÁCULOS · DÉDALO

Terra e matéria. O grande artesão de Atenas constrói o labirinto do rei Minos, foge de Creta com asas que fabricou e vive a perda do filho Ícaro.

ARCANOS MAIORES

Vinte e dois deuses, heróis e cenas da mitologia grega. Lidos em sequência, mostram o caminho do Louco, Dionísio, até a integração completa do Mundo.



● PALAVRAS-CHAVE

ESPONTANEIDADE, RECOMEÇO, SALTO NO DESCONHECIDO

● LUZ

Confiança no impulso, abertura ao novo, alegria de viver o momento.

● AMOR

Entusiasmo, relação leve e sem planos.

● CONSELHO

Confie no instinto e dê o primeiro passo.

● SOMBRA

Irresponsabilidade, fuga da realidade, excessos.

● TRABALHO E DINHEIRO

Ideia nova, mudança de rumo sem garantia.

● PARA DECORAR

Nasceu duas vezes: o Louco é sempre um recomeço.



● O MITO

Deus do vinho e do êxtase, filho de Zeus com a mortal Sêmele. A mãe morreu antes do parto e Zeus terminou de gerá-lo na própria coxa: Dionísio nasceu duas vezes e andava pelo mundo cercado de seguidores em festa.

● PALAVRAS-CHAVE

HABILIDADE, COMUNICAÇÃO, INICIATIVA

● LUZ

Inteligência prática, criatividade, capacidade de transformar ideia em ação.

● AMOR

Conquista pela palavra, flerte, encanto.

● CONSELHO

Use seu talento com intenção clara.

● SOMBRA

Trapaça, manipulação, esperteza sem propósito.

● TRABALHO E DINHEIRO

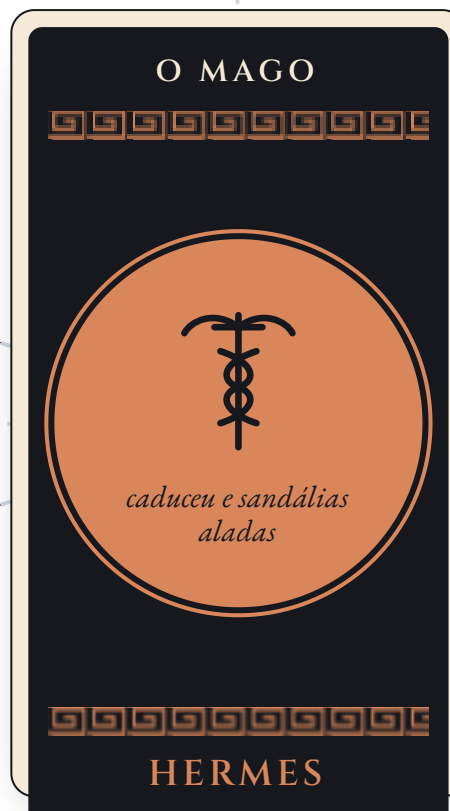
Comunicação, vendas, começo de projeto.

● PARA DECORAR

O bebê que roubou o gado de Apolo e o convenceu com música: talento e lábia.

● O MITO

Mensageiro dos deuses. No primeiro dia de vida saiu do berço, roubou o gado de Apolo e inventou a lira com um casco de tartaruga. Quando foi descoberto, presenteou Apolo com a lira e saiu da confusão como amigo.



3 DE 22 A IMPERATRIZ DEMÉTER

● PALAVRAS-CHAVE

FERTILIDADE, CUIDADO, ABUNDÂNCIA

● LUZ

Nutrição, contato com a natureza, criatividade, maternidade.

● AMOR

Relação acolhedora, gravidez, família.

● CONSELHO

Cuide e deixe crescer no tempo certo.

● SOMBRA

Superproteção, possessividade, dificuldade de deixar ir.

● TRABALHO E DINHEIRO

Projeto que cresce, prosperidade, colheita.

● PARA DECORAR

Quando Deméter sofre, nada brota: ela é a terra que alimenta.

● O MITO

Deusa das colheitas. Quando Hades levou sua filha Perséfone ao submundo, Deméter parou de cuidar da terra e nada mais brotou. O acordo que devolveu a filha por parte do ano deu origem às estações.



4 DE 22 O IMPERADOR ZEUS

● PALAVRAS-CHAVE

AUTORIDADE, ORDEM, ESTRUTURA

● LUZ

Liderança, visão de longo prazo, proteção, regras claras.

● AMOR

Parceiro protetor, compromisso firme, ou controle.

● CONSELHO

Organize e assuma a responsabilidade.

● SOMBRA

Tirania, controle excessivo, rigidez.

● TRABALHO E DINHEIRO

Chefia, empresa estruturada, poder de decisão.

● PARA DECORAR

O raio que pôs ordem no caos dos Titãs.

● O MITO

Filho de Cronos, liderou a guerra contra os Titãs e venceu. Dividiu o mundo com os irmãos e passou a governar o Olimpo, impondo ordem ao caos com o raio.



5 DE 22 A SACERDOTISA PERSÉFONE

● PALAVRAS-CHAVE

INTUIÇÃO, MISTÉRIO, MUNDO INTERIOR

● LUZ

Sabedoria intuitiva, sonhos, conhecimento que vem de dentro.

● AMOR

Atração misteriosa, sentimentos não ditos.

● CONSELHO

Escute o que vem de dentro antes de agir.

● SOMBRA

Passividade, segredos, isolamento.

● TRABALHO E DINHEIRO

Pesquisa, terapia, esperar o momento certo.

● PARA DECORAR

As sementes de romã a ligam ao submundo: ela conhece o que está escondido.

● O MITO

Filha de Deméter, foi levada por Hades ao submundo. Lá comeu sementes de romã e, por isso, passou a viver parte do ano entre os mortos, onde reina como rainha, e parte junto à mãe.



6 DE 22 O HIEROFANTE QUÍRON

● PALAVRAS-CHAVE

ENSINO, SABEDORIA, CURA

● LUZ

Mentor, valores sólidos, orientação espiritual.

● AMOR

União com valores em comum, casamento.

● CONSELHO

Procure um mestre ou ensine o que sabe.

● SOMBRA

Dogmatismo, ferida ignorada, rigidez de crença.

● TRABALHO E DINHEIRO

Ensino, mentoria, saúde, educação.

● PARA DECORAR

O curador ferido: ensina porque conhece a dor.



● O MITO

Centauro sábio, ao contrário dos outros centauros. Educou heróis como Aquiles e Asclépio. Foi atingido por uma flecha envenenada que nunca sarou e, por conhecer a própria dor, tornou-se o grande curador.

● PALAVRAS-CHAVE

ESCOLHA, VALORES, AMOR

● LUZ

Decisão do coração, união, assumir um desejo.

● AMOR

Escolha entre pessoas, paixão.

● CONSELHO

Escolha sabendo o preço da escolha.

● SOMBRA

Escolha com consequências, tentação, indecisão.

● TRABALHO E DINHEIRO

Decisão entre dois caminhos.

● PARA DECORAR

Uma maçã, três deusas e uma guerra: toda escolha tem consequência.

● O MITO

O príncipe troiano Páris precisou entregar uma maçã de ouro à mais bela entre Hera, Atena e Afrodite. Escolheu Afrodite, que lhe prometeu Helena, e essa escolha deu início à Guerra de Troia.



● PALAVRAS-CHAVE

VONTADE, CONFLITO, CONQUISTA

● LUZ

Determinação, coragem, vitória pelo esforço.

● AMOR

Paixão intensa, conflitos no casal.

● CONSELHO

Dirija a sua força para um objetivo.

● SOMBRA

Agressividade, impulsividade, briga.

● TRABALHO E DINHEIRO

Competição, avanço, meta ambiciosa.

● PARA DECORAR

O carro de guerra acompanhado do Medo e do Pavor: força que precisa de rédea.

● O MITO

Deus da guerra, impetuoso e temido. Ia para a batalha em seu carro acompanhado dos filhos Fobos e Deimos, o Medo e o Pavor.



● PALAVRAS-CHAVE

EQUILÍBRIO, RAZÃO, DECISÃO JUSTA

● LUZ

Imparcialidade, clareza, acordos honestos.

● AMOR

Relação equilibrada, acerto de contas.

● CONSELHO

Decida com a cabeça fria.

● SOMBRA

Frieza, julgamento duro, rigidez.

● TRABALHO E DINHEIRO

Contratos, processos, decisões importantes.

● PARA DECORAR

Atena criou o primeiro tribunal: a justiça que pesa antes de cortar.

● O MITO

Deusa da sabedoria e da estratégia, nascida já adulta da cabeça de Zeus. Fundou o tribunal do Areópago para julgar Orestes e deu o voto que decidiu o caso.



● PALAVRAS-CHAVE

EQUILÍBRIO, HARMONIA, MODERAÇÃO

● LUZ

Reconciliação, cura, fluxo entre emoções.

● AMOR

Reconciliação, paciência a dois.

● CONSELHO

Encontre o meio-termo.

● SOMBRA

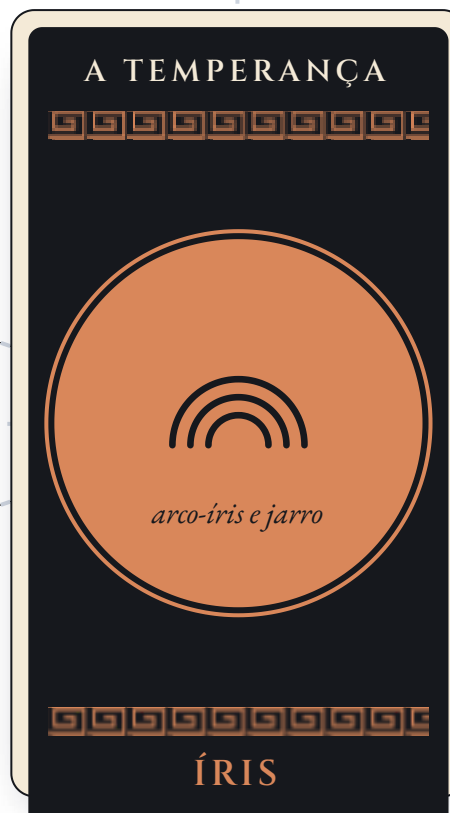
Excesso, desequilíbrio, impaciência.

● TRABALHO E DINHEIRO

Cooperação, mediação, trabalho em equipe.

● PARA DECORAR

O arco-íris é a ponte entre o céu e a terra.



● O MITO

Deusa do arco-íris e mensageira de Hera. Ligava o céu à terra e levava nos jarros a água do rio Estige, sobre a qual os deuses faziam seus juramentos.

● PALAVRAS-CHAVE

CORAGEM, AUTOCONTROLE, RESISTÊNCIA

● LUZ

Domínio dos instintos, persistência, confiança.

● AMOR

Paixão domada, relação firme.

● CONSELHO

Enfrente o problema com as próprias mãos.

● SOMBRA

Força bruta, raiva, sensação de impotência.

● TRABALHO E DINHEIRO

Desafio superado com esforço.

● PARA DECORAR

Ele veste a pele do leão que venceu: a força vira proteção.



● O MITO

No primeiro de seus doze trabalhos, Héracles enfrentou o Leão de Nemeia, cuja pele nenhuma arma atravessava. Venceu a fera com as mãos e passou a vestir sua pele como armadura.

● PALAVRAS-CHAVE

TEMPO, SOLIDÃO, SABEDORIA

● LUZ

Paciência, reflexão, maturidade.

● AMOR

Espera, relação madura, tempo sozinho.

● CONSELHO

Dê tempo ao tempo.

● SOMBRA

Medo de mudança, isolamento, rigidez.

● TRABALHO E DINHEIRO

Trabalho lento, especialização.

● PARA DECORAR

Cronos é o tempo: nada escapa dele, por isso ensina paciência.

● O MITO

Titã que governava antes de Zeus. Com medo de ser destronado por um filho, engolia cada um ao nascer, até que Zeus foi escondido e o venceu. Os gregos o ligavam ao tempo e à colheita.



13 DE 22 A RODA DA FORTUNA AS MOIRAS

● PALAVRAS-CHAVE

DESTINO, CICLOS, MUDANÇA

● LUZ

Virada favorável, oportunidade inesperada.

● AMOR

Encontro marcado pelo destino, mudança.

● CONSELHO

Aceite o ciclo e ajuste o rumo.

● SOMBRA

Resistência ao inevitável, sensação de falta de controle.

● TRABALHO E DINHEIRO

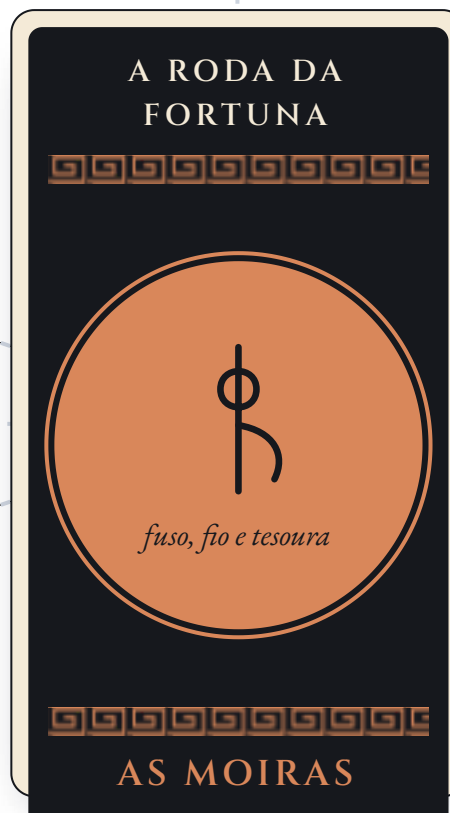
Nova fase, sorte, ciclos.

● PARA DECORAR

Três irmãs, um fio: fiar, medir e cortar.

● O MITO

Três irmãs que tecem a vida de cada um: Cloto fia o fio, Láquesis mede o tamanho e Átropos corta. Nem Zeus conseguia mudar o que elas decidiam.



● PALAVRAS-CHAVE

SACRIFÍCIO, PAUSA, NOVA PERSPECTIVA

● LUZ

Entrega consciente por algo maior.

● AMOR

Dedicação, espera.

● CONSELHO

Aceite a pausa: ela traz compreensão.

● SOMBRA

Martírio, estagnação, sofrimento sem sentido.

● TRABALHO E DINHEIRO

Projeto travado, sacrifício temporário.

● PARA DECORAR

Preso à rocha por ter dado o fogo: o preço de um valor maior.



● O MITO

Titã que roubou o fogo dos deuses e o entregou à humanidade. Como castigo, Zeus o acorrentou a uma rocha, onde uma águia comia seu fígado todos os dias, até ser libertado por Héracles.

● PALAVRAS-CHAVE

FIM, TRANSFORMAÇÃO, PASSAGEM

● LUZ

Encerramento necessário, renovação.

● AMOR

Fim ou transformação profunda.

● CONSELHO

Deixe ir o que terminou.

● SOMBRA

Medo do fim, apego ao que acabou.

● TRABALHO E DINHEIRO

Mudança radical, encerramento de ciclo.

● PARA DECORAR

*Quem entra no reino de Hades não sai igual:
mudança sem volta.*

● O MITO

Irmão de Zeus, recebeu o reino dos mortos. Possuía um elmo que o tornava invisível e raramente saía do submundo. Ninguém voltava de seu reino da mesma forma que entrou.



● PALAVRAS-CHAVE

INSTINTO, DESEJO, APEGO

● LUZ

Vitalidade, sexualidade, contato com o corpo.

● AMOR

Atração física, ciúme, dependência.

● CONSELHO

Encare seus desejos sem medo.

● SOMBRA

Compulsão, medo, sensação de prisão.

● TRABALHO E DINHEIRO

Ambição, contrato que prende.

● PARA DECORAR

A palavra pânico vem de Pã.



● O MITO

Deus dos pastores e dos rebanhos, metade homem e metade bode. Vivia nos bosques tocando sua flauta, e seu grito repentino espalhava um terror que ganhou seu nome.

17 DE 22 A TORRE POSEIDON

● PALAVRAS-CHAVE

RUPTURA, LIBERTAÇÃO, VERDADE

● LUZ

Queda do que é falso, libertação, revelação.

● AMOR

Rompimento ou revelação.

● CONSELHO

Deixe ruir o que foi construído sobre uma promessa quebrada.

● SOMBRA

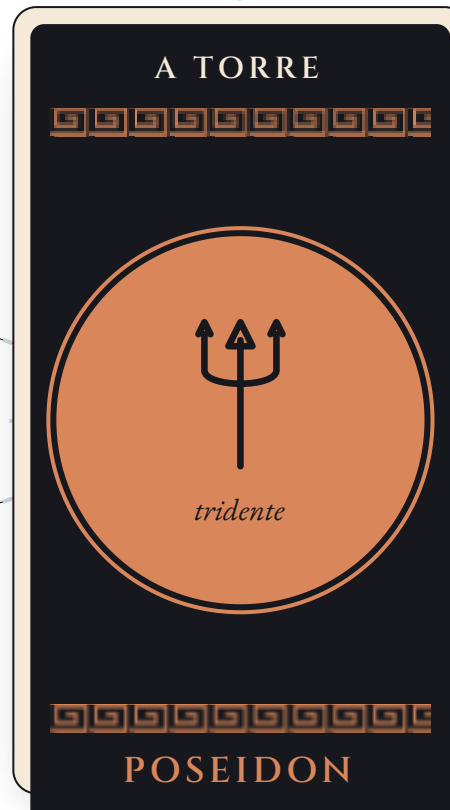
Colapso, crise súbita.

● TRABALHO E DINHEIRO

Mudança abrupta, estrutura que cai.

● PARA DECORAR

Quem quebra o acordo com Poseidon vê sua casa abalada.



● O MITO

O rei Minos de Creta pediu a Poseidon um touro para sacrificar em sua honra, mas ficou com o animal. O deus castigou o orgulho do rei, e desse castigo nasceu o Minotauro, que ameaçou todo o seu reino.

● PALAVRAS-CHAVE

ESPERANÇA, FÉ, RENOVAÇÃO

● LUZ

Confiança no futuro, inspiração, cura.

● AMOR

Esperança renovada, sinceridade.

● CONSELHO

Mantenha a esperança.

● SOMBRA

Ingenuidade, desânimo.

● TRABALHO E DINHEIRO

Inspiração, reconhecimento.

● PARA DECORAR

Depois de todos os males, a esperança ficou no fundo do jarro.

● O MITO

Primeira mulher criada pelos deuses, recebeu um jarro que não devia abrir. Ao abri-lo, soltou todos os males do mundo. Só a esperança ficou guardada no fundo.



● PALAVRAS-CHAVE

INTUIÇÃO, MEDO, MISTÉRIO

● LUZ

Imaginação, sensibilidade, sonhos.

● AMOR

Incerteza, idealização.

● CONSELHO

Atravesse a noite com a tocha da intuição.

● SOMBRA

Ilusão, ansiedade, confusão.

● TRABALHO E DINHEIRO

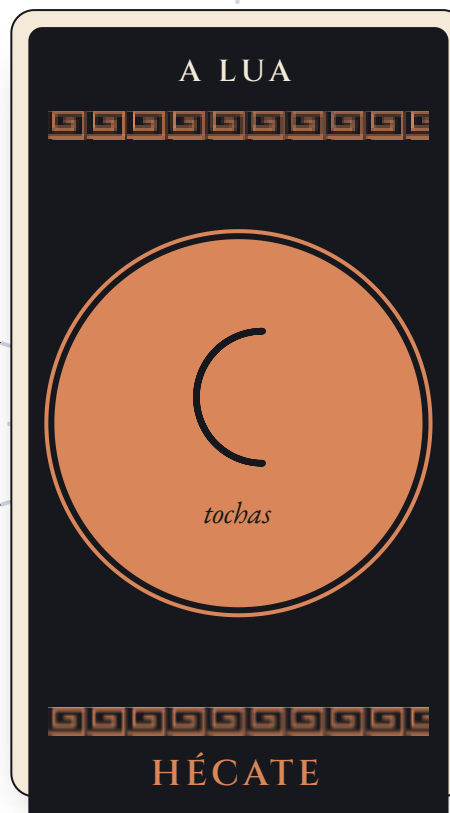
Informação incompleta, cautela.

● PARA DECORAR

Deusa das encruzilhadas: os caminhos ficam incertos.

● O MITO

Deusa das encruzilhadas, da magia e da noite, sempre com tochas nas mãos. Foi ela quem ajudou Deméter a procurar Perséfone no escuro.



● PALAVRAS-CHAVE

CLAREZA, SUCESSO, CONSCIÊNCIA

● LUZ

Alegria, vitalidade, êxito.

● AMOR

Relação feliz e transparente.

● CONSELHO

Brilhe e conheça a si mesmo.

● SOMBRA

Arrogância, exposição excessiva.

● TRABALHO E DINHEIRO

Reconhecimento, sucesso.

● PARA DECORAR

Em Delfos, Apolo ensinava: conhece-te a ti mesmo.

● O MITO

Deus da luz, da música, da razão e da profecia. Em seu templo em Delfos estava escrita a frase que resume a carta: conhece-te a ti mesmo.



● PALAVRAS-CHAVE

RENASCIMENTO, DESPERTAR, AVALIAÇÃO

● LUZ

Renovação, perdão, nova etapa.

● AMOR

Reencontro, relação que renasce.

● CONSELHO

Avalie o passado e renasça.

● SOMBRA

Culpa, autocrítica, medo de mudar.

● TRABALHO E DINHEIRO

Nova oportunidade, avaliação.

● PARA DECORAR

Hermes aparece duas vezes: no Mago abre caminhos, aqui conduz as almas de volta.

● O MITO

Além de mensageiro, Hermes era o guia das almas entre o mundo dos vivos e o dos mortos. Foi ele quem buscou Perséfone no submundo para devolvê-la à mãe.



● PALAVRAS-CHAVE

INTEGRAÇÃO, PLENITUDE, REALIZAÇÃO

● LUZ

Conclusão, unidade, sucesso.

● AMOR

União completa.

● CONSELHO

Celebre a inteireza.

● SOMBRA

Dificuldade de concluir.

● TRABALHO E DINHEIRO

Projeto concluído, reconhecimento.

● PARA DECORAR

O filho de Hermes e Afrodite une os opostos num só corpo.

● O MITO

Filho de Hermes e Afrodite. A ninfa Sálmacis se apaixonou por ele e pediu aos deuses que nunca se separassem: os dois se fundiram em um só corpo, unindo masculino e feminino.



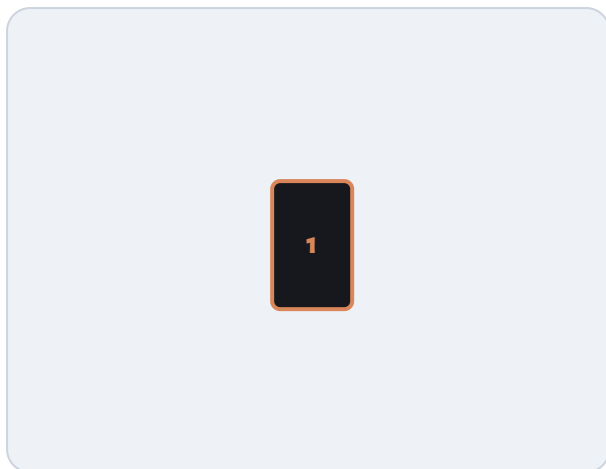
TIRAGENS

Da mais simples à mais completa. Os números mostram a ordem em que as cartas são colocadas na mesa.



1 CARTA · CARTA DO DIA, CONSELHO RÁPIDO.

UMA CARTA



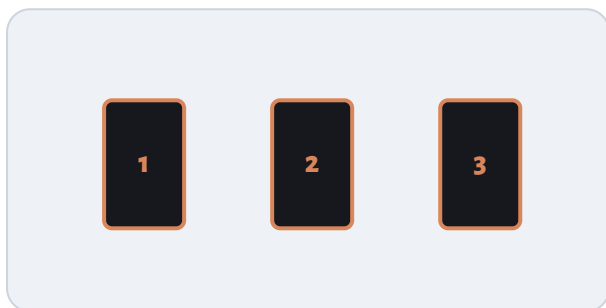
- 1 A mensagem central sobre a pergunta ou sobre o dia.

Formule uma pergunta simples e tire uma carta só dos arcanos maiores. Leia primeiro o mito: pergunte-se em que ponto da história você está agora.

Tire uma carta pela manhã e anote à noite como o mito apareceu no seu dia.

3 CARTAS · VISÃO GERAL DE UMA SITUAÇÃO.

TRÊS CARTAS



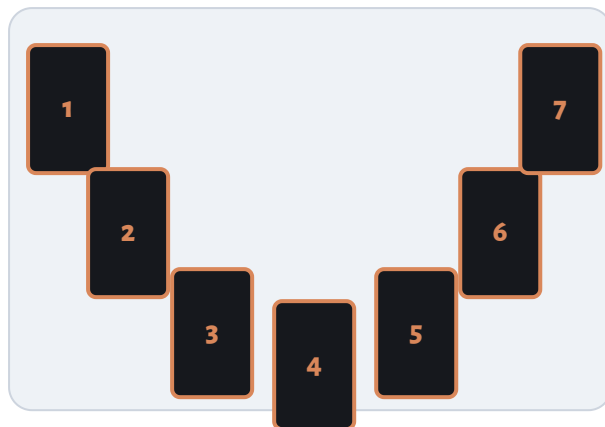
- 1 Passado, ou a origem da situação.
2 Presente, ou o que está acontecendo.
3 Futuro, ou a tendência se nada mudar.

Leia as três como capítulos de um mesmo mito. Se dois deuses que se conhecem aparecem juntos, como Deméter e Perséfone ou Hermes e Hades, a ligação entre eles diz muito sobre a resposta.

Variação útil: situação, obstáculo e conselho.

7 CARTAS · SITUAÇÕES COM MUITAS VARIÁVEIS.

FERRADURA



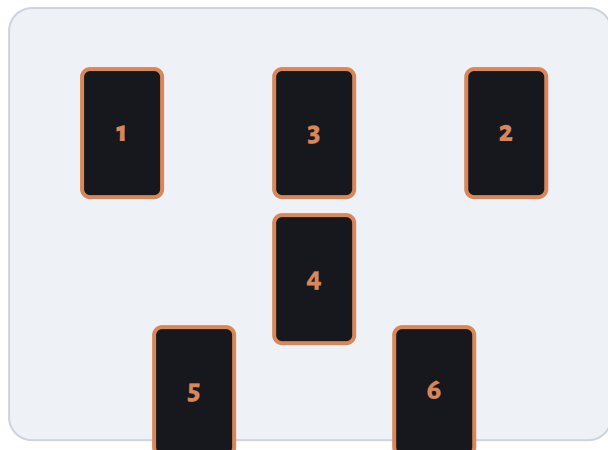
- 1 Passado.
- 2 Presente.
- 3 Futuro próximo.
- 4 Você e sua postura.
- 5 Pessoas e ambiente à sua volta.
- 6 Obstáculo ou conselho.
- 7 Resultado final.

Leia da esquerda para a direita. A carta 4 mostra com qual deus o consulente está agindo neste momento.

Se o resultado for difícil, a carta 6 mostra o que mudar.

6 CARTAS · RELACIONAMENTOS.

TIRAGEM DO AMOR

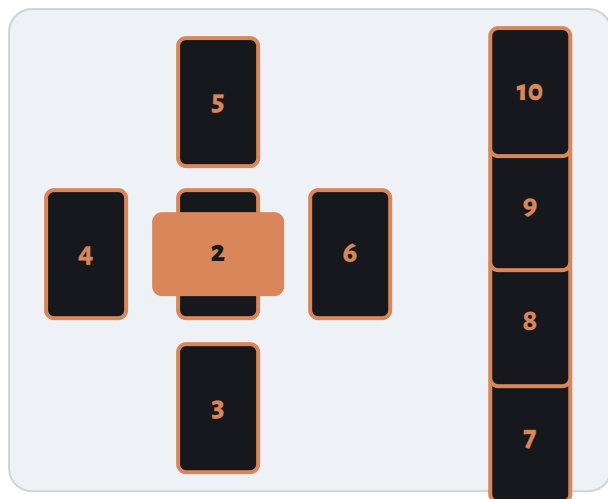


- 1 Você na relação.
- 2 A outra pessoa.
- 3 O que existe entre vocês.
- 4 O obstáculo.
- 5 O conselho.
- 6 A tendência.

Compare primeiro as figuras das cartas 1 e 2: deuses que se completam, como Deméter e Zeus, indicam parceria; deuses em conflito, como Ares e Atena, indicam disputa.

Funciona também para sócios e relações de trabalho.

CRUZ CELTA



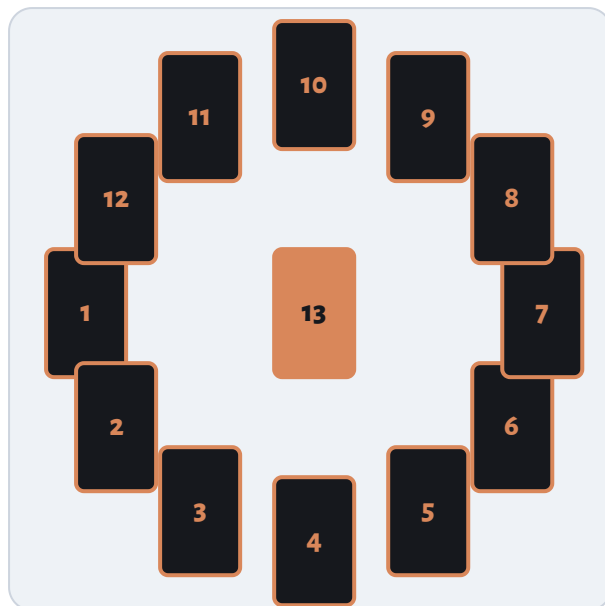
- 1 A situação central.
- 2 O que cruza: o desafio imediato.
- 3 A base: a raiz da questão.
- 4 O passado recente.
- 5 O objetivo, ou o que se pensa sobre a questão.
- 6 O futuro próximo.
- 7 Você e sua atitude.
- 8 O ambiente e as outras pessoas.
- 9 Esperanças e medos.
- 10 O resultado final.

A cruz da esquerda mostra a situação e a coluna da direita mostra como ela evolui. Observe quantos arcanos maiores aparecem: muitos indicam um momento de grande transformação.

Leia juntas as cartas 1 e 10: de onde a questão parte e onde chega.

12 CARTAS · PREVISÃO DE UM ANO OU PANORAMA DA VIDA.

MANDALA ASTROLÓGICA



- 1 Casa 1: você, personalidade.
- 2 Casa 2: dinheiro e bens.
- 3 Casa 3: comunicação, irmãos, estudos.
- 4 Casa 4: lar e família.
- 5 Casa 5: amores, filhos, criatividade.
- 6 Casa 6: trabalho diário e saúde.
- 7 Casa 7: casamento e parcerias.
- 8 Casa 8: transformações e heranças.
- 9 Casa 9: viagens, estudos superiores, fé.
- 10 Casa 10: carreira.
- 11 Casa 11: amigos e projetos.
- 12 Casa 12: espiritualidade e medos.

Distribua 12 cartas em círculo a partir da esquerda, no sentido anti-horário, como num mapa astral. Uma 13ª carta no centro resume o ano.

Liz Greene é astróloga: este baralho combina muito bem com a leitura das casas.

Material de estudo baseado no Tarot Mitológico de Liz Greene e Juliet Sharman-Burke. As lâminas desta apostila são ilustrações próprias e não reproduzem as cartas originais do baralho.