



ТАРО ДРАКОНОВ

МБК

Дракон – это мифологический крылатый зверь. Единственное мифологическое животное способное летать без помощи крыльев. Обычно драконов считают прообразом змея, который представлялся в виде сочетания элементов разных животных: головы (часто нескольких голов) и туловища пресмыкающегося (змеи, ящера, крокодила) и крыльев птицы. Иногда в состав такого комбинированного образа входили и части тела других животных (рыбы, пантеры, льва, козла, собаки, волка и др.). Как и змей, Дракон связывался обычно с плодородием и водной стихией в качестве хозяина которой он выступал. Дракон считался также покровителем сокровищ, получить которые можно было только после убийства Дракона.

Драконы очень прочно обосновались в европейской и восточной мифологиях. Сказания об этих странных сказочных существах часто встречаются у древних греков, которым якобы удавалось их даже приручить и использовать в качестве домашних животных, эдакая киска у семейного очага)))) Кстати, слово «драгун», первоначально означавшее «наездник на драконе», впоследствии стало относится к кавалеристам.

Дракон европейский решительно отличается от восточноазиатского. Китайские и японские драконы – это, как правило, духи, покровители стихий, они добры и безобидны. Европейский же дракон всегда опасен и отличается дурным нравом. Махнет эта змеища хвостом, жаром полыхнет и все... Ивану-дураку уже на всех принцесс мира наплевать) Правда на то он и дурак, что упертый как баран, машет булавой уже интереса ради, но надо отметить, что всегда продуктивно... Кроме того, Западноевропейский дракон испытывает тягу к золоту и прекрасным девушкам. Вот такая вот развратная и меркантильная змеиная «пташка». В отличие от восточноевропейского он не умеет дышать огнем и не летает, битва с драконом всегда происходит на земле. Вторая странность западноевропейского дракона заключается в том, что он не ест и не размножается. Практически все свое свободное от похищения принцесс время дракон посвящает приумножению богатства.

Драконов очень часто классифицируют по цвету и свойствам крови. Так вот, интересно, что у восточноевропейского дракона кровь всегда черная и не ядовита. Кровь же западноевропейского дракона зеленая или желто-оранжевая. В лучшем случае она причиняет ожоги, а в худшем скорую и мучительную смерть. Кроме того, западноевропейский дракон всегда является самцом, а восточноевропейский – самкой. При встрече драконов происходит «слияние культур»))))))

Теперь коснемся немного восточной мифологии. На Востоке дракон не является, как я уже писала, злобным существом. Это гений силы и доброты. Существует три основных вида дракона: лунг, который считается наиболее могущественным и живет в небе. Примитивная форма дракона известна под названием куй. Изображение этого доброго создания, направляющего свои усилия на преодоление греха жадности, часто встречается в древних китайских предметах, выполненных из бронзы. И третий вид - Вэйшэ («извивающийся змей»), яньвэй, вэйвэй, в древнекитайской мифологии двуглавая змея, водившаяся на горе Цзюишань («Гора Девяти сомнений»).

Дракон включает в себя три принципа и является их символом:

- чистая первозданная энергия, хаос;
- является элементом четырех стихий;
- вечный конфликт мужского и женского, янь и инь.

Ну, собственно, это общая информация, которая вам даст представление об этих милых существах и поможет в работе с колодой. Надеемся, что информация вызовет у вас желание

более подробно ознакомиться с этим мифологическим животным.

Колода Таро Драконов, как и классическое, состоит из 78 карт и включает в себя персонажей мифов Африки (жезлы), Азии (кубки), Америки (пентакли) и Европы (мечи).

Расклад 1 «Поиск»

Дракон, рыцарь, конь

Расклад поможет при выборе правильного пути или нужного решения. Снимите сверху три карты и разложите их в ряд.

Карта 1- Дракон: поставленная задача или цель, к которой Консультирующий идет.

Перевернутая карта- иллюзорность цели, ошибочность выбора.

Карта 2- Рыцарь: возможности Консультирующегося, его достоинства и удачные исходные позиции.

Перевернутая карта- помехи, недостатки, отсутствие предпосылок

Карта 3- Конь: способ действия, средства достижения, правильный путь

Перевернутая карта- неудачный выбор средств, препятствия, нежелательные поступки.

Расклад 2 « Оуробор»

Расклад подходит для выбора времени действия; просмотра прошлых событий; для предсказания общей картины жизни на будущее.

Перед тем как начать гадание, необходимо не только поставить задачу, но и точно определить период времени, на который оно делается в 12-и фазовом цикле: 12 часов, 12 месяцев, 12 дней, 12 лет. Далее перетасовать карты и разложить в два этапа.

Этап первый: снять сверху 5 карт и разложить в виде креста в очередности по схеме.

Первая карта- это сам Консультирующийся, воплощение его энергии.

Вторая карта- возможности Консультирующегося и его сильные стороны, его цели и идеалы.

Третья карта- корень проблемы, причина возникновения ситуаций

Четвертая карта- слабости или недостатки Консультирующегося; ситуации, уходящие в прошлое.

Пятая карта- тенденция на будущее; возможная новая отправная точка; влияние окружающих; новые обстоятельства.

Этап второй: снять сверху, не перемешивая вновь колоду, 12 карт и выложить их вокруг креста.

Если вы заглядываете в будущее- карты раскладываются по часовой стрелке (как на схеме); если в прошлое- против часовой. Каждая из этих карт будет обозначать фазу цикла- час, день, месяц. В контексте поставленного вопроса, в зависимости от значения карты, это будет показывать: благоприятное или неблагоприятное время для действия, любви, поездки и т.п.; что вообще ожидается в будущем; что было в прошлом.

0 - Шут (IL MATTO): Охотник на драконов.

Самоуверенный всадник с разнообразным оружием и гербами разных времён и народов, на краю ущелья. Он символизирует вечную жажду безумного и бесстрашного человечества - найти дракона, дракона, который есть время и пространство, и покорить его. Это, возможно, один из персонажей русских народных сказок Никита Кожемяка, победивший дракона и спасший царевну.

Опрометчивое поведение - Оригинальность - Инстинкт – Судьба

I - Маг (IL BAGATTO): Тайная сила Дракона, Произрождение

Человек, преимущество которого во владении искусством приручения стихийных сил. Мерлин - персонаж артуровского цикла - исподвывает духовную энергию дракона для достижения собственных целей, полностью отдавая себе отчёт в возможных опасностях. Но будучи уверенным в собственной магической силе и знаниях, не страшится риска.

Искусство - Дипломатия - Торговля – Компетентность.

II - Верховная жрица (LA PAPESSA): Кур, Творение

Кур - дракон древней Месопотамии. В шумерской мифологии бог Энке сражается с Куром, похитившем богиню Эришкигаль, впоследствии владычицу подземного царства, которое в процессе мифотворчества превратится в Ад. В Иранской мифологии Кур соотносится с Ажи-Дахаком (Заххак) - трёхглавым драконом, королём всех драконов.

Правильный путь - Подарки - Интуиция – Потенциал

III - Императрица (L' IMPERATRICE): Тиамат, Первопричина

Тиамат в аккадской мифологии является персонификацией первозданной стихии. Тиамат изображалась в виде дракона, в некоторых случаях трёхглавого, убитого Мардуком. Из частей тела дракона произошли небо и земля. Тиамат символизирует хаос, женскую силу и энергию создания. Мать, рождение, необузданная женская энергия, сила штормов и ливней.

Мотивация - Творческое дыхание - Спасение – Искушение

IV - Император (L'IMPERATORE): Тифон, Покорение

Тифон - в греческой мифологии чудовищный сын земли Геи и Тартара. Этот стоглавый дракон мстил за убийство Титанов, но сам был покорён Зевсом, который навалил на него гору Этну. Древние греки думали, что, когда Тифон просыпается, начинается извержение вулкана Этны. Власть - Альтернатива - Циклы - Действие

V - Верховный жрец (IL PAPA): Левиафан, Тайна

Левиафан в библейской традиции морское чудовище. Он видел рождение и смерть Атлантиды и присутствовал при рождении христианской церкви. Символизирует преходящую человеческую власть текущих времён, и засвидетельствует её падение, когда он снова выйдет из глубины в день Апокалипсиса.

Первые шаги - Понимание - Руководство - Совет

VI - Влюблённые (GLI AMANTI): Фафнир, Объединение

Древнеисландский герой Сигурд побеждает дракона Фафнира и использует его кровь, которая, попав на язык Сигурду, позволяет герою понимать голоса птиц. Объединение с драконом - эзотерически воспринимается как брак человека с силами природы, что делает смертного героя неуязвимым.

Контакт - Дружба - Брак - Разочарование

VII - Колесница (IL CARRO): Лун, Победа

Китайский дракон Лун - защитный дух Небесного Императора. Это сила, которая ведёт его к победе в небе и помогает императору в государственных делах. Начертание иероглифа Лун обнаружено на игральных костях эпохи Инь, XIV в. до н.э. Лун одновременно служит средством передвижения и путешествий для тех, кто в состоянии им управлять.

Духовное продвижение - Самоанализ - Путешествие - Победа

VIII - Сила (LA FORZA): Форморы, Жизненная сила

В Кельтской мифологической традиции - форморы - "нижние демоны", с которыми богам приходится сражаться постоянно. Это - кельтская концепция мироздания, в которой дракон является принципом жизненной энергии земли. Развалины Стоунхенджа символизируют умение управлять этой силой. Понятие кельтских лей или линий силы соотносится с "позвоночником" дракона в китайском учении Фэн-Шуй - науке о потоках невидимой энергии, которая "мягко движется по земле и в небесах, разносится водами рек и ветрами и приносит счастье и процветание везде, где она циркулирует и оседает".

Страсть - Желание - Зависимость - Контроль (управление)

IX - Отшельник (L'EREMITA): Дракон-страж, Спокойствие

Мудрый и далёкий от мира дракон народных сказаний, охраняющий клад - символ света в конце туннеля. Это тот, кто награждает героя в конце его трудного пути, предпринятого в поисках сокровищ.

Завершение - Поиск - Одиночество - Ожидание

X - Колесо Фортуны (LA RUOTA): Лэй-гун-хун и Лэй-гун-ни, Благополучие

Вечное сражение между этими двумя драконами Радуги, Лэй-гун-хуном - светлым самцом и Лэй-гун-ни - тёмной самкой, символизируют человеческую жизнь, в которой переплетены светлые и тёмные периоды. Наиболее часто встречающийся в китайской мифологии символ - солнце. Это - человеческая душа, заключённая в четырёх углах мира, в которой также борются тёмные и светлые силы.

Прогресс - Саморегуляция - Благополучие - Удача

XI - Справедливость (LA CUISTIZA): Дракон Грендель и Беовульф, Завершение

Беовульф, герой англосаксонского эпоса, старается избавить короля данов Хродгара от дракона Гренделя, после чего становится королём гаутов и правит ими пятьдесят лет. Но на его страну нападает новый дракон, которого также Беовульф побеждает голыми руками, но и сам получает смертельную рану. Так герой, убивавший драконов, сам убит монстром.

Правосудие - Равновесие - Регулирование - Судьба

XII - Повешенный (L'APPESO): Геральдический дракон, Безграничность

Этот символ относится к кельтской мифо-эпической традиции. Утер Пендрагон, отец короля Артура, получает в подарок от мага Мерлина в подчинение дракона, который поможет ему в борьбе против англо-саксонского вторжения в Бретань. Победив с помощью магических артефактов, данных ему Озёрной Дамой, Пендрагон, не предполагая, что объединённое им королевство предназначено для его сына Артура, обещал запечатлеть дракона на государственном флаге. Красный дракон и сегодня сохранился, как эмблема на флаге Уэльса.

Расширение - Новые границы - Выход за границы - Оппортунизм

XIII - Смерть (LA MORTE): Дракон-людоед и Св. Георгий, Возрождение
Георгий Победоносец - историческая личность, христианский мученик, живший в 3-ем веке во времена римского императора Диоклетиана. Был казнён во время гонений на христиан и объявлен Святым. Фольклорная традиция связала Св. Георгия с мифологическими мотивами драконоборчества, создав легенду о подвиге Георгия Победоносца, убившего дракона-опустошителя. В христианской традиции Дракон-людоед сам падает в ноги Св. Георгия, сражённый его молитвой. Мотив легенды - смерть язычества (Дракона) и смена его новой религией - христианством.
Преобразование - Освобождение - Изменение - Смерть и Возрождение

XIV - Умеренность (LA TEMPERANZA): Гидра, Суровое испытание
Гидра - огромная змея с девятью головами, которая, благодаря своей неукротимости, безнаказанно опустошала земли. В греческом мифе о Геракле (Геркулесе) победа над Лернейской гидрой является вторым подвигом героя. В ходе борьбы из-за того, что каждый раз отрубленная голова гидры отрастала снова, Гераклу пришлось призвать на помощь своего родственника Иолая, прижигавшего обрубок горячей головнёй. Гидра служит символом закона смены естественных циклов, которые создают непрерывность течения времён и, изменяя их, оставляют их прежнее качество.
Метаморфоза - Алхимия - Творческий потенциал - Знание природы Вещей

XV - Дьявол (LA DIAVOLO): Апоп, Ошибки
Для древних египтян змей Апоп олицетворял силы первозданного хаоса, непознанного и тёмного мира. Эти силы вечно противостоят дифференцированному и циклическому миропорядку, персонификацией которого выступает солнце - Ра. Бог солнца Ра находится в постоянном противоборстве с силой зла, змеем Апопом, который проглатывал его и тогда наступала ночь. Каждое утро египетские жрецы жгли восковую фигурку Апопа и просили его освободить солнце, чтобы наступил рассвет.
Заключение - Обман - Нарушение законов Природы - Индивидуализм

XVI - Башня (LA TORRA): Древний Змий, Искушение
В Ветхом завете древних евреев дракон - Древний Змий - является олицетворением зла, врагом Божиим, соперничающим с Богом в деле создания неба и земли. В христианской традиции - это Дракон, которого поверг Архангел Михаил, явив тем самым победу света (Солнца) над тьмой. В 12 главе Откровения апостола Иоанна говорится: "И низвержен был великий дракон, древний змий, называемый Дьяволом и сатаной, обольщающий всю вселенную, низвержен на землю, и ангелы его низвержены с ним". С Богом опасно соперничать и людям. Бог разрушил Вавилонскую башню, разметав всех строителей по всей земле. На любую власть найдётся управа.
Пределы - Надменность - Ошибочные представления - Мистификация - Наказание

XVII - Звёзды (LE STELLE): Созвездие дракона, покровительство
Созвездие Дракона, сияющее в летнем небе, одно из самых больших в северном полушарии. Звёзды Дракона поочерёдно были полярными звёздами в период примерно с 4500 г. до н.э. до 2000 г. до н.э. Тогда это созвездие включало в себя Малую Медведицу со звездой Кохаб, на которую указывала Стрела Равноденствия (ось Земли), делая Кохаб Полярной звездой того времени. В астрономии древнего Вавилона созвездие Дракона имело название, означающее - Ярмо небес.
Небесный Дракон наблюдает сверху за жизнью на земле, следя за исполнением закона и покровительствуя людям.
Вдохновение - Хорошее Предзнаменование - Надежда - Руководство

XVIII - Луна (LA LUNA): Пифон, Воображение
Пифон - в греческой мифологии чудовищный змей, рождённый землёй Геей, который сторожил древнее прорицалище Геи и Фемиды в Дельфах, но при этом опустошал окрестности Дельфы. Жрицей дракона, озвучивавшей прорицания, исходившие от Дельфийского Оракула, была обязательно женщина, обладавшая колдовскими чарами. Аполлон, убив Пифона, основал на месте древнего прорицалища храм и учредил Пифийские игры. Ущербная луна на фоне анфилады храма - символ того, что на смену женской лунной магии вот-вот придёт солнечное мужское владычество.
Волшебство - Иллюзия - Фантазия - Подсознание

XIX - Солнце (IL SOLE): Ладон и Геркулес, Процветание
Ладон - дракон, который охраняет яблоки Гесперид, золотые плоды. Греческая легенда гласит, что на крайнем западе на склоне Атласских гор находится чудесный сад, в котором произрастает дерево с золотыми яблоками. Это волшебное дерево - подарок Гере от самой Матери-Земли.

Плоды его обладают волшебным свойством - они даруют бессмертие. Сначала яблоки охраняли полудевы-полуптицы Геспериды, но, заметив, что монстры не гнушаются отведать яблок, Гера поставила на охрану своего сына, стоголавого и стоголазого дракона Ладона. Ладон был побеждён Геркулесом (Гераклом) с применением различных ухищрений, а яблоки добыты "чужими руками" - с помощью Атланта.

Энергия - Изобилие - Богатство - Поверхностность

XX - Суд (IL GIUDIZIO): Драконоподобные динозавры, Воздаяние

Существует предположение, что около 60 млн. лет назад закончился один из больших циклов развития Земли. Он ознаменовался Всемирной катастрофой, вызванной падением огромного астероида. В этот период вымерли динозавры - чудовища доисторического мира.

Драконоподобные динозавры владели миром предыдущего цикла, но прозвучал трубный глас "Страшного суда", и на смену им пришли более высокоорганизованные создания - млекопитающие.

Переход - Возрождение - Испытание - Окончание цикла

XXI - Мир (IL MONDO): Оуробор, Созидание

Оуробор или Мировой Змей изображается как змея или дракон, пожирающий свой хвост. Во многих мифах он обнимает собой весь мир и отождествляется с круговым течением вод, окружающих землю. Оуробор - посредник между Небом и Землёй, между землёй и подземным миром. Оуробор является универсальным символом, используемым магами и алхимиками, в котором заключены самые тайные и трудновыразимые понятия. Это и законы управляющие временем и пространством, и власть над стихиями, и высшие знания.

Карлики, стоящие вокруг Мирового Змея, символизируют Север, Юг, Восток и Запад, четыре стороны света или, в эзотерическом смысле, кардинальные точки, постулаты Космического Закона, поддерживающие Мировой Порядок, отделяющие небо от земли и землю от огня.

Союз - Свобода от Ограничений - Широкие возможности - Целостность

1. Туз Булав (ASSO di BASTONI)

Мужская рука сжимает жезл с изображением ящерицы-дракона. Дебют.

2. Двойка Булав

На петроглифах африканской пустыни изображён дракон, хозяин долины. Правление

3. Тройка Булав

Изготовление ткани с изображением дракона на ткацком станке. Рождение.

4. Четвёрка Булав

Вавилонянка идёт на свидание со своим возлюбленным, входя в город через золотые ворота Мардука, на которых изображено фантастическое животное Сируш. Сверхъестественное.

5. Пятёрка Булав

Старый жрец племени Пигмеев присутствует при ритуале инициации. Борьба.

6. Шестёрка Булав

Дракон наблюдает за вождём древних зулусов Мулунго, которому помогал на охоте. Победа.

7. Семёрка Булав

Великий охотник индейского племени нагружен охотничьими трофеями. Вызов.

8. Восьмёрка Булав

Два брата подстроили западню, в которую предстоит попасть дракону. Быстрота.

9. Девятка Булав

Воин племени инков поклоняется священному огню, разожжённому драконом. Воинственность.

10. Десятка Булав

Гигантский ящер стихии Огня. Притеснение.

Паж Булав (FANTE di BASTONI)

Динозавр рассматривает ребёнка. Освобождение от опасности.

Рыцарь Булав (CAVALIERE di BASTONI)

Молодой африканский воин едет на драконе пустыни. Динамизм.

Королева Булав (REGINA di BASTONI)

Женщина выходит из огня вместе со своим драконом. Интенсивность.

Король Булав (RE di BASTONI)

Великий вождь древнего африканского племени, который благодаря своей воле и упорству, вёл людей от Нильской долины до Южного Судана. Имя вождя неизвестно, оно теряется между легендой и действительностью, но память о нём живёт. Выполненное обязательство.

1. Туз Чаш (ASSO di COPPE)

Женская рука держит декоративную чашу с изображением Китайского дракона. Питание.

2. Двойка Чаш

Китайский живописец раскрашивает двух драконов. Притяжение противоположностей.

3. Тройка Чаш

Примирение между Китаем и Монголией, ворон предсказывает смерть. Торжество.

4. Четвёрка Чаш

Пагода под луной, в которой протекает ночная жизнь возлюбленных пар. Роскошь.

5. Пятёрка Чаш

Город радуется, что избежал разрушения, несмотря на то, что храм, жертва наводнения, горит. Известие.

6. Шестёрка Чаш

Весенний дракон тающими водами утоляет жажду странствующего монаха. Помощь.

7. Семёрка Чаш

Чувственные развлечения после застолья, продиктованные инстинктами. Распущенность.

8. Восьмёрка Чаш

В небе белый дракон противостоит нападению дракона-борова, но люди на земле, живущие в своём мирке среди восьми озёр, равнодушны к происходящему. Лениность.

9. Девятка Чаш

Лама и рыба-кот выслушивают наставления дракона. Счастье.

10. Десятка Чаш

Ящерообразный дракон стихии воды. Совершенствование.

Паж Чаш (FANTE di COPPE)

Белый дракон любит маленькую девочку. Привлекательность юности.

Рыцарь Чаш (CAVALIERE di COPPE)

Юноша, в будущем китайский император Хуан-ди, едет на драконе реки. Преданность.

Королева Чаш (REGINA di COPPE)

Красавица купает и обнимает зелёного дракона. Желание.

Король Чаш (RE di COPPE)

Великий китайский император, "Жёлтый предок" Хуан-ди, который считался олицетворением магических сил земли и родоначальником династии Син. Эмоциональность.

1. Туз Мечей (ASSO di SPADE)

Меч с драконом на рукоятке в мужской руке пронзает корону. Информация.

2. Двойка Мечей

Щит с государственным гербом в виде дракона недавно подновлён, заново покрашен. Мир.

3. Тройка Мечей

Старый Сатир рассматривает рисунок на гобелене, изображающий гибель дракона. Депрессия.

4. Четвёрка Мечей

Возложение четырёх мечей к подножию Колонны дракона во внутреннем дворе храма Тамплиеров - магический ритуал рыцарей. Размышление.

5. Пятёрка Мечей

Женщины стенают о том, что замок захвачен, а его жители уведены в плен. Позор.

6.Шестёрка Мечей

Молодой викинг Эрик в ожидании событий, предсказанных драконом.Путешествие.

7.Семёрка Мечей

Земледелец не в состоянии справиться с драконом. Бесполезность.

8.Восьмёрка Мечей

Многие рыцари искали встречи с драконом, но были убиты.Вмешательство.

9.Девятка Мечей

Жестокость людей, повесивших на дереве своих собратьев превосходит жестокость дракона. Жестокость.

10.Десятка Мечей

Крылатый дракон стихии воздуха. Страдание.

Паж Мечей (FANTE di SPADE)

Металлический дракон поддерживает маленькую девочку.Превосходство.

Рыцарь Мечей (CAVALIERE di SPADE)

Молодой король кельтов заряжает свой меч энергией дракона.Интуиция.

Королева Мечей (REGINA di SPADE)

Ангелоподобная женщина находится в небе вместе со своим белым драконом. Объективность.

Король Мечей (RE di SPADE)

Легендарный король западного мира, возможно король Артур, история которого окружена мифами и легендами, символ силы человеческого воображения. Переход к новой роли.

1. Туз Пентаклей (ASSO di DENARI)

Женская рука, держащая драгоценный талисман с изображением Кецалькоатля. Богатство.

2.Двойка Пентаклей

Художник племени Майя создаёт изображение Кукулькана.Изменение.

3.Тройка Пентаклей

Деньги передаются на фоне коврика с изображением змеи "тяни-толкай". Оплата, обмен.

4.Четвёрка Пентаклей

Четыре покрытые золотой краской молодые женщины в Чичен-Ице возносят почести Кукулькану. Стабильность.

5.Пятёрка Пентаклей

Священник в изгнании предвидит трагическое будущее сославших его людей. Последствия.

6.Шестёрка Пентаклей

Аборигены Нового Света принимают бородатого и вооружённого рыцаря за бога. Успех.

7.Семёрка Пентаклей

Кортес, принятый инками за бога, унижает императора Инков.Неудача.

8.Восьмёрка Пентаклей

Восемь юных женщин доверчиво расположились на теле крылатой змеи. Благоразумие.

9.Девятка Пентаклей

Старый бог язычников и новый бог христианства достигли компромисса в душах людей. Адаптация.

10.Десятка Пентаклей

Пернатая змея стихии Земли. Процветание.

Паж Пентаклей (FANTE di DENARI)

Кукулькан защищает маленького ребёнка. Гармония.

Рыцарь Пентаклей (CAVALIERE di DENARI)

Тлаток, молодой император Ацтеков, сидя на пернатом змее Кецалькоатле, пролетает над своей страной. Исцеление.

Королева Пентаклей (REGINA di DENARI)

Принцесса загорает рядом с Крылатой Змеей. Изобилие.

Король Пентаклей (RE di DENARI)

Последний император ацтеков Монтесума, чьё правление относится к 1502-1520 гг., после прихода к власти из скромного и добродетельного человека, которым был прежде, превратился в надменного, возмнившего себя "Богом богов" гордеца. Забывчивость.