

## Das Sinister Tarot

Das Sinister Tarot 0 - PHYSIS - Ga Wath Am Die schrittweise Entfaltung der Natur, die Quelle der Evolution, das was Wyrd erschafft. Die Essenz hinter der Erscheinung der Dinge. Ga Wath Am - Die Kraft in mir ist groß. Trieb: Neugier, Experimentierfreude, Suche nach Veränderung Leitbild Mystische Vereinigung (Streben nach Transzendenz).

Ziel: Aufbruch ins Leben (eine neue Schleife auf der Spirale des Ewigen)

Leitbild: Positive Auflösung von Strukturen und Zwängen, selbstloser Idealismus, grenzenlose Fantasien, kosmische Sensibilität.

Licht: Positive Auflösung von Strukturen und Zwängen, selbstloser Idealismus, grenzenlose Fantasien, kosmische Sensibilität.

Schatten: Negative Auflösung von Strukturen und Zwängen, Zielverschwommenheit, Tagträumerei, Infantilität, Verantwortungslosigkeit

Qualität: Vorurteilslosigkeit, staunende Offenheit.

1 - DER MAGIER - Binan Ath Empathie; ein Fließen mit den bewusst verstandenen Kräften der Natur. Eine Integration wird (Teil eines) Wyrd, ein Äonen überspannendes Bewusstsein. Handlungen, die den Weg bereiten. Trieb: Durchsetzung (Wille zur Tat).

Ziel: Selbstverwirklichung.

Leitbild: "Ich will!"

Licht: Aktivität, Willensstärke, Lebenskraft.

Schatten: Aggressivität, Egoismus, Machtmissbrauch.

Qualität: Antrieb, Impuls, Energie.

2 - DIE HOHEPRIESTERIN - Mactoron Jenseits des Abyss. Überqueren und Initiation (im Sinne von Bewusstsein während man noch an akausaler Existenz teilnimmt) in die Lande der Dunklen Unsterblichen. Selbstbewusstsein, das temporales Verständnis transzendiert - Essenzwerdung; jenseits der Gegensätze. Trieb: Sehnsucht nach den inneren Quellen.

Ziel: Geführt werden, berührt werden, Einswerden mit dem Urgrund.

Leitbild: Alma Mater (Seelenmutter), Matris Spirituale (Spirituelle Mutter) oder der sich auf der Wasseroberfläche spiegelnde Mond als Symbol der aus dem Unbewussten aufsteigenden weiblichen Weisheit.

Licht: Intuitive Erkenntnis, spirituelle Weisheit, Geduld.

Schatten: Träumerei, Realitätsflucht, Launenhaftigkeit, Zweifel, Falschheit, Lebensangst

Qualität: Lunares Bewusstsein, Weisheit des Schoßes.

3 - HERRIN DER ERDE - Davcina Empathische Manipulation (etwa "Verzauberung") mittels kausaler Strukturen - amoralische Handlungen, die konventionell als "böse" angesehen werden. Von unbeschränkten Leidenschaften provozierte Handlungen und Aufgehen in den physischen Genüssen und Herausforderungen des Lebens. "Rastloses Streben". Kreativität und Veränderung durch Zerstörung, z.B. Krieg, selektives Töten. Trieb: Hingabe und Mutterschaft ("Sich öffnen und durchdringen lassen ...")

Ziel: Geburt ("... und durch die Verbindung von innen und außen etwas Neues schaffen")

Leitbild: Mutter Natur.

Licht: Die positiven Seiten der irdischen Mutter: Liebe, Vertrauen, Wachstum, Berührung, Verschmelzung, Erfüllung.

Schatten: Stiefmutter oder die zerstörende Mutter: Gier, Habsucht, Neid, Genuss-sucht, Trägheit, Unbeweglichkeit.

Qualität: Körperfreundlichkeit, Sinnlichkeit, Liebe zur Fülle, Sicherheit, Geborgenheit, das Neue enthüllen.

4 - HERR DER ERDE - Kthunae Die Natur der Veränderungen im Kausalen, jenseits der Handlungen dessen, der sie initiierte; wie sich das Akausale zum Kausalen verhält und umgekehrt ("sinistre Dialektik"). Energiefluss entsprechend dem größeren Wyrd und den Zielen jener die direkt oder indirekt involviert sind - daher die Präsenz unvorhergesehener Faktoren und Fallstricke, die Fehleinschätzungen verursachen können. Das Aufrechterhalten eines Ethos oder einer "Tradition" mittels "zeitloser" Taten. Trieb: Herrschaft (des Geistes über die Natur).

Ziel: Der strukturierende rote Faden.

Leitbild: "Ich will!"

Licht: Erschaffen, Erkennen, Stabilität, Perspektive, Realismus, Objektivität, Verantwortungsbewusstsein.

Schatten: Selbstherrlichkeit, Perfektionismus, intuitionslose Gescheitheit. Die Enge der Realität, Rationalität als Gefängnis. Ordnung, die zum Selbstzweck wird.

Qualität: Mut und Führungskraft.

5 - DER MEISTER - Atazoth Manipulation - Handlungen die auf einem Verständnis der sinistren Dialektik, so wie sie durch Erfahrungen enthüllt wurde, beruhen; rationale, "kalte" Betrachtung jenseits der Stufe der Adeptenschaft/Individuation. Kontrolle aller Faktoren einer Situation - anders ausgedrückt, das Erlangen einer Initiationsstufe jenseits des Persönlichen, und daher die Fähigkeit Veränderungen in großem Maßstab hervorzubringen, z.B. innerhalb einer Zivilisation. Trieb: Suche nach der verborgenen Wahrheit

Ziel: Wissen und Erleuchtung als eine von Wissenschaft und dogmatischer Religion unabhängige Erfahrung.

Leitbild: Priester, Lehrer, Würdenträger (Repräsentanten geistiger Gesetze).

Licht: Sinnsuche, Offenbarung, Wahrheitssuche.

Schatten: Intoleranz, Anmaßung, esoterische Arroganz.  
 Qualität: Glauben, Vertrauen, Erleuchtung (Wegweiser der Erlösung).

6 - DIE LIEBENDEN - Karu Samsu Doppeltetraeder. Ein durch die Vereinigung ausgleichender Kräfte geschaffener Nexion. Das Ausbringen der Saat der Veränderung, die transformiert und die Evolution jenseits des Abyss trägt - und so jenseits des "Selbst-Bildes" - oder die zerstört. Die Invokation von Energien, die dazu zwingen, etwas jenseits des Selbst zu erschaffen. Trieb: Hingabe und Vereinigung der Gegensätze.

Ziel: Verschmelzung mit dem Ganzen; Einswerden.

Leitbild: Liebe als Ausdruck von Ganzheit und Vollständigkeit.

Licht: Bekenntnis und freie Entscheidung aus vollem Herzen.

Schatten: Unerreichbare Liebesideale, Verdrängungsneurosen, Selbstaufgabe, Entscheidungsschwäche, Widerspruch mit sich selbst.

Qualität: Beherrzte Entscheidungen. 7 - AZOTH - Shaitan Das Menstruum - Der sinistre Aspekt im "homogenen metallischen Wasser"; der explosive Faktor in der delikaten Balance der lebensverbessernden Elemente. Veränderung durch Gegensatz - der "Ankläger". Die brutalen Wirklichkeiten, die das Abstrakte, Romantische, zu verschlingen drohen. Einsicht und Kontrolle mittels Verständnis des Ursprünglichen - oder Zerstörung durch das Selbe. Trieb: Eroberungswille, Abenteuerlust, Wagemut.

Ziel: Das höchste erreichbare Gut: der heilige Gral.

Leitbild: Der Aufbruch des Helden.

Licht: Der Aufbruch der Kräfte, der Weg nach vorn, das Suchen und Finden des eigenen Platzes in der Welt.

Schatten: Selbstherrlichkeit, Größenwahn, letztlich Scheitern an Hindernissen.

Qualität: Sieg über sich selber: Selbsterkenntnis, Selbstüberwindung, Sieg. 8 - WECHSEL - Nekalah Erden und Ausbreiten von Energien. Die harte Realität der Natur - das Sterben einer Form um eine andere zu gebären. Eine kausale Form, erschaffen, um als Fokus/Kanal für die Erfüllung des Wyrd zu dienen - die Anfänge einer Klarwerdung von Strategien und Zielen. Sinistre Dialektik in Aktion: aufgrund seiner dynamischen Natur ein Vorspiel zu - und wenn realisiert, Schöpfer von - Einsicht. Trieb: Erkenntniswille, Harmoniefindung durch Wirklichkeitsbewältigung

Ziel: Selbstverantwortung, Selbstverwirklichung, Objektivität.

Leitbild: Recht und Ordnung (Mittlerfunktion zwischen idealem Anspruch und irdischer Machbarkeit).

Licht: Gleichgewicht, Fairness, Urteilskraft, größtmögliche Objektivität, vernünftige Entscheidung.

Schatten: Selbstgerechtigkeit, Pharisäertum.

Qualität: Gerechtigkeit, Gesetz, Struktur.

9 - DER EREMIT - Sauroctonos Rückzug und Enthüllung; Zustand zwischen zwei Stufen der alchemistischen Veränderung. Bedrohungen des Abyss. Die Kulmination auf persönlicher Ebene durch Veränderung - das Hervorbringen individueller Faktoren, die bis dahin nur unbewusst waren. Ein Entdeckungsprozess der zu Einsicht, (tieferem) Verständnis des Wyrd, oder Wahnsinn, Tod, führt. Trieb: Rückzug aus dem Leben, Flucht vor der Masse, Einkehr in sich selbst, Introversion.

Ziel: Wahrheit, Wissen, Selbstfindung (Desillusionierung und Selbstdisziplin führen zu klarem Urteilsvermögen).

Leitbild: Die Laterne als Wegweiser; das innere Licht.

Licht: Weisheit, Erleuchtung, seelische Reife.

Schatten: Selbstbespiegelung, Erstarrung, Verhärtung, Entfremdung, Verbitterung, Lebensfeindlichkeit.

Qualität: Innere Tiefe und Lebensernst 10 - WYRD - Azanigin Was jenseits persönlichen Schicksals liegt. Das was sich durch Implementation oder Provokation von Akten selbst ausdrückt, die ihrer Art nach Langzeitziele jenseits des kausalen Todes eines Individuums erlangen; Veränderung von Aspekten einer Gesellschaft durch signifikante Schöpfungen und dadurch Veränderung einer ganzen Menschenrasse - Erfüllung des Schicksals oder Wyrd einer ganzen Zivilisation. Handlungen, die ein neues Äon einläuten. Die kausale Natur, die durch die Essenz der Dinge diktiert wird - 'Schicksal' etc. Trieb: Stetes Werden und Vergehen (ewige Veränderung, Wechsel, Neubeginn).

Ziel: Annahme des Schicksals, Verstehen der Lebensaufgabe und die Wandlung des Niederen zu Höherem

Leitbild: Das Rad als Symbol des kreisenden Himmels, dessen Gestirne die Geschehnisse der Menschen verkünden.

Licht: Unerwartete Wendungen (Glück), Karmaerkenntnis.

Schatten: Wendung zum Schlechteren, Fatalismus.

Qualität: Gelassenheit und Heiterkeit durch tiefe Selbsterkenntnis und Annahme der Lebensaufgabe. 11 -

VERLANGEN - Lidagon Alchemie: die Vereinigung zweier ausgleichender Kräfte die, als Nexion, Veränderung durch sinistre Absicht hervorbringt - die aktiven Energien wie geerdet und beeinflusst durch das, was durch die Atus VI, VII und VIII repräsentiert wird. Trieb: Energie, Leidenschaft, Ausstrahlungskraft.

Ziel: Lebensfreude, Initiation, sexuelle Transformation (Wandlung der animalischen Natur durch liebevolle Annahme).

Leitbild: Zähmung des Löwen

Licht: Stärke, Kraft, Vitalität.

Schatten: Schwäche, Unausgefülltheit, Depression (Aggression, Perversion und Sucht als Folge verdrängter Instinkte).

Qualität: Lebenslust und Lebenskraft. 12 - OPFER - Vindex Eintritt/Übergang in die Länder der Dunklen Unsterblichen. Das Individuum wird, was es erschaffen hat - ein Transfer des Bewusstseins ins Akausale um in der Essenz Teil des größeren Wyrd zu sein. Ein Wiederhall der kausalen Taten eines Individuums durch die Äonen. Die Veränderung der astralen Hülle. Das was ultimativ nicht beschrieben werden kann und muss. Das absichtsvolle Entfernen dessen, was dem Wyrd entgegensteht. Trieb: Opfer und Hingabe (Annahme des Schicksals und Suche nach der tieferen Bedeutung).

Ziel: Erlösung, Reife, Weisheit finden, die erlösende Versenkung

Leitbild: Der kopfstehende Yogi der erleuchtete Mensch

Licht: Überwindung des Egos, Lebensumkehr.

Schatten: Stillstand, Widerstand und Selbstaufgabe (Festsitzen in der Luft hängen, Keinen Sinn im Leben sehen).

Qualität: Neue Sicht der Welt 13 - TOD - Nythra Persönliche Zerstörung von Selbsttäuschung und das Ende der Selbst-Evolution. Energiewirbel im Abyss. Niederreißen des Selbstbildes daß, wenn erfolgreich, einen wahren Meister/Meisterin hervorbringt; Konfrontation des Chaos im Inneren und Äußeren. Trieb: Stirb und Werde, Werde und Vergeh.

Ziel: Transformation

Leitbild: Das große Loslassen (Tod).

Licht: Platz schaffen für Neues.

Schatten: Angst (Todesangst).

Qualität: Innere Weisheit; Folgerichtigkeit.

14 - HEL - Asoth 'Selbst-Besessenheit'; Wissen, das einem erlaubt, bewusst natürliche Fähigkeiten (Gaben) - wie z.B. sexuelles Charisma - zu entwickeln und zum Vorteil des eigenen Schicksals/Wyrd einzusetzen. Konfrontation und Auflösung widersprüchlicher Charaktereigenschaften. Selbst-Ehrlichkeit. In frühem Entwicklungsstadium verursacht solch ein Individuum unvorhergesehene Störungen und Widerstände in Anderen. Anfänge dessen, was in Atu III repräsentiert ist. Trieb: Solve et coagula (Löse und binde: Die Wiedervereinigung des Gelösten auf einer neuen Stufe).

Ziel: Der Stein der Weisen (ultima materia).

Leitbild: Die Suche nach dem innersten (Wesens-)Kern.

Licht: Das rechte Maß (Verhältnismäßigkeit und Harmonie).

Schatten: Übermaß (Zerrissenheit, Zersplitterung), Neigung zu Extremen.

Qualität: Erfüllung, Frieden, Harmonie.

15 - DEOFEL - Noctulius Sinistres Erwachen - Natur wie sie ist, roh und unbeeinflusst. Das ursprüngliche Bewusstsein der Dynamik des Lebens, das den 'Ankläger' erschafft, das Handlungen provoziert, die die Existenz des 'heiligen' in Frage stellen. Die wahre Bedeutung von Befreiung, ungefesselt von temporären abstrakten Ideen. Das Gelächter des barbarischen, wilden Gottes. Schrecken für den Uninitiierten. Trieb: Starke Trieb- und Suggestivkraft, Machtgier, aber auch Kampf gegen das Böse

Ziel: Schwarze Magie, ritualisierte Sexualität, Ego-Transformation durch Gruppenrituale. Umgekehrt: die Inquisition die im Namen Gottes Hexen verbrennt.

Leitbild: Die Begegnung mit dem Schatten, der Summe der ungelebten Möglichkeiten.

Licht: Erkenntnis des wahren ganzen Selbst. Luzifer als Lichtbringer.

Schatten: Schicksalhafte Verstrickung (selbst-) zerstörerische Triebe. Hölle, Finsternis, dunkle Mächte, kollektive Hysterie

Qualität: Die Kraft, die stets das Böse will und stets das Gute schafft!

16 - KRIEG - Abatu Konflikt, der Kampf von Vision und Schicksal. Der Versuch Anderer, das Schicksal eines Individuums zu bekämpfen und so das größere Wyrd zu stören. Umwölkung der Sicht, wodurch Zweifel aufkommen, Verlust der Richtung, möglicherweise, wenn Einsicht verloren geht, die Aufgabe der Quest. Die Härten, die durch die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erdulden sind, aber auch die Möglichkeit Weisheit durch das Erdulden jenes Leidens zu erlangen. Bewusstsein solcher Faktoren - wie andere Menschen - die das Schicksal erfüllen können. Die harte praktische Realität des Strebens nach dieser Erfüllung. Traurigkeit und Weisheit und Kreativität durch Verlust. Trieb: Zerstörung der Form, Aufhebung und Umbruch der Werte.

Ziel: Die Wahrheit, Erleuchtung oder Erkenntnis, die wie ein Blitz einschlägt und Falschheit und fixe Ideen zerstört.

Leitbild: "Das Auge Gottes" (blitzartige Erleuchtung).

Licht: Selbstüberwindung (Freisetzung der Seele).

Schatten: Blinde Zerstörung.

Qualität: Aufbrechen von Verkrustungen; durch den Schmerz hindurch zur Neugeburt (... jedes Ende ist ein Neuanfang!).

17 - DER STERN - Nemicu Die Reife und Erfüllungen des Versprechens aus VI und VIII. Wissen um Identität, Wyrd, und um das, was getan werden muss. Heranwachsen; die Saat der Veränderung blüht. Beherrschung: das erfolgreiche Errichten einer kausalen Struktur, ein Prozess, dessen Effekte unumkehrbar sind, nachdem der Zweck auf irgendeinem Level triumphiert. Die Anfänge des Imperiums. Trieb: Hingabe an den Augenblick.

Ziel: Spirituelle Innenschau, Einsicht in die Vollkommenheit des Kosmos, Erneuerung und Wiedergeburt.

Leitbild: Stern von Bethlehem (Vertrauen in eine höhere Ordnung).

Licht: Kreative Hoffnung (Pflege einer Vorstellung, von dem was möglich ist).

Schatten: Destruktive Hoffnung (Leugnung der Wahrheit), Illusion.

Qualität: Unbeschwertheit, Vertrauen in die Zukunft.

18 - DER MOND - Shugara Was in der Psyche des Einzelnen noch nicht konfrontiert wurde; das Fremde, das außerhalb des Blickwinkels jeder Weltsicht liegt; was zu verschlingen, Wahnsinn zu erzeugen droht. Eine Stufe die nicht ignoriert werden kann, wenn weitere Entwicklung gesucht wird, erfordert einen Abstieg um das Verborgene, angstvoll versteckte

hervorzubringen: das Tor zum Abyss. Ein Punkt ohne Umkehr. Was zur Wiedergeburt durch Tod führt. Trieb: Reise durch die Nacht, durch die unbewusste Tiefe.

Ziel: Der unheimliche Weg in die Abgründe der Seele, Konfrontation mit der Nacht, Begegnung mit den Ängsten. Tiefste Selbsterkenntnis.

Leitbild: Der Skarabäus als Symbol der Sonne in der Finsternis.

Licht: Hingabe an das intuitive Wissen.

Schatten: Illusion, Hysterie, Verfolgungswahn, Halluzination, Angst, Drogenmissbrauch, Wirklichkeitsflucht.

Qualität: Spiegel der Seele oder Brücke zwischen der Innen- und der Außenwelt. 19 - DIE SONNE - Velpecula Das Finden des Äons: der Höhepunkt des Imperiums - kausale Strukturen in Übereinstimmung mit Langzeit-Zielen verändert, tragen ihre eigenen Früchte des Wechsels. Die finalen Werke des Ethos einer Rasse verwirklicht. Der Beginn neuer Möglichkeiten. Sturmwolken sammeln sich mit dem Versprechen des Blutes der Geburt; der Ankündigung einer höheren Zivilisation. Die Erfüllung persönlichen Verlangens und eigener Möglichkeiten. Unbefriedigt sein, das zum Streben nach 'etwas Höherem' führt. Griff nach den Sternen. Trieb: Streben nach Licht.

Ziel: Versöhnung mit der Schattenseite und Verwirklichung des innersten (höchsten) Selbst.

Leitbild: Die Sonne als Quelle allen Lebens: als das großzügige, sich bedingungslos verausgabende Prinzip.

Licht: Lebendigkeit, Lebensbejahung, Vitalität, Großzügigkeit, Wärme, Frische, Selbstvertrauen.

Schatten: Selbstgefälligkeit, Persönlichkeitskult, Größenwahn (Blenden, Versengen, Verdorren).

Qualität: Der Aufstieg zum Licht.

20 - AEON - Naos Ein vollständig geöffneter Nexion - kausal erfülltes größeres Wyrđ das nun via Physis neue Formen von sich zum Ausdruck bringt; neue Herausforderungen - das Chaos der Geburt: die zurückgekehrten Dunklen Götter, Gestaltwandel, der neue Möglichkeiten erzeugt. Ein lebendiger, sich entwickelnder Ethos. Beständiges Neudefinieren von Grenzen, Prometheus-artig und unersättlich. Der Kreislauf schöpferischer Evolution. Das Äon des Feuers. Trieb: Geburt, Erneuerung, Erweckung.

Ziel: Die Verwirklichung von Utopia.

Leitbild: Kosmische Erneuerung; Geburt des Neuen.

Licht: Erkenntnis der großen Zusammenhänge, erweiterte Wahrnehmung und Befreiung bislang verborgener Fähigkeiten.

Schatten: Fehlidentifikation, Selbsttäuschung, Größenwahn.

Qualität: Transformation.