

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
1. Wozu dient Tarot?	11
2. Das System des Tarot	17
3. Das Crowley-Thoth Tarot	19
4. Der Gebrauch des Tarot	21
A) Das Ziehen einer Karte	21
B) Warum ziehe ich ausgerechnet diese Karte?	22
C) Wie begegne ich dem Tarot?	24
D) Die Kunst, Fragen zu stellen	24
5. Beschreibung und Deutung der Karten	29
A) Das Große Arkanum	29
0. Der Narr	31
I. Der Magier	34
II. Die Hohepriesterin	39
III. Die Kaiserin	41
IV. Der Kaiser	44
V. Der Hohepriester	46
VI. Die Liebenden	49
VII. Der Wagen	52
VIII. Ausgleichung	54
IX. Der Eremit	56
X. Glück	58
XI. Lust	60
XII. Der Gehängte	62
XIII. Tod	64
XIV. Kunst	66
XV. Der Teufel	68
XVI. Der Turm	71

XVII. Der Stern	73
XVIII. Der Mond	75
XIX. Die Sonne	78
XX. Das Aeon	80
XI. Das Universum	82
B) Die Hofkarten	85
Ritter der Stäbe	87
Königin der Stäbe	89
Prinz der Stäbe	91
Prinzessin der Stäbe	93
Ritter der Kelche	94
Königin der Kelche	96
Prinz der Kelche	98
Prinzessin der Kelche	100
Ritter der Schwerter	102
Königin der Schwerter	104
Prinz der Schwerter	106
Prinzessin der Schwerter	108
Ritter der Scheiben	110
Königin der Scheiben	112
Prinz der Scheiben	114
Prinzessin der Scheiben	116
C) Das Kleine Arkanum	119
As der Stäbe	121
Zwei Stäbe – Herrschaft	123
Drei Stäbe – Tugend	125
Vier Stäbe – Vollendung	126
Fünf Stäbe – Streben	128
Sechs Stäbe – Sieg	130
Sieben Stäbe – Tapferkeit	132
Acht Stäbe – Schnelligkeit	134
Neun Stäbe – Stärke	136
Zehn Stäbe – Unterdrückung	138

As der Kelche	140
Zwei Kelche – Liebe	142
Drei Kelche – Fülle	144
Vier Kelche – Üppigkeit	146
Fünf Kelche – Enttäuschung	148
Sechs Kelche – Genuß	150
Sieben Kelche – Verderbnis	152
Acht Kelche – Trägheit	154
Neun Kelche – Freude	156
Zehn Kelche – Sathheit	157
As der Schwerter	159
Zwei Schwerter – Frieden	161
Drei Schwerter – Kummer	162
Vier Schwerter – Waffenruhe	164
Fünf Schwerter – Niederlage	166
Sechs Schwerter – Wissenschaft	168
Sieben Schwerter – Vergeblichkeit	170
Acht Schwerter – Einmischung	172
Neun Schwerter – Grausamkeit	174
Zehn Schwerter – Untergang	176
As der Scheiben	178
Zwei Scheiben – Wechsel	180
Drei Scheiben – Arbeit	182
Vier Scheiben – Macht	183
Fünf Scheiben – Quälerei	185
Sechs Scheiben – Erfolg	187
Sieben Scheiben – Fehlschlag	189
Acht Scheiben – Umsicht	191
Neun Scheiben – Gewinn	193
Zehn Scheiben – Reichtum	195

6. Legesystem und Spiele 197

7. Häufig wiederkehrende Symbole 215