

# Alter Souveräner Templer Orden



## Gralsrunde (Loge) Lehrbrief 66A



Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam!

## Gralsrunde (Loge) Lehrbriefe „Alter Souveräner Templer Orden“

Nach 16 Basislehrbriefen der Ritterrunde erhielten Sie 66 Vorhof- Lehrbriefe. Nun erhalten Sie die Lehrbrief für die Loge, die wir Gralsrunde nennen.

Herausgeber: Templer Academy Inc. Belize 2012

## Ursprung des Tarockspiels

Die erste Erwähnung eines Kartenspieles, Nahipi oder Naip genannt, finden wir unter Charles dem VI. von Frankreich in den Registern der »Chambre des Comptes«, im Jahre 1392.

Andere Dokumente beweisen, dass Spielkarten bereits 1379 in Belgien bekannt waren.

In seiner Geschichte von Viterbo erwähnt Feliciano Busi, dass dort 1379 Spielkarten, die von den Sarazenen stammten und Naib genannt wurden, im Gebrauch waren.

In Spanien finden wir solche Kartenspiele 1367 unter der Bezeichnung Naip erwähnt. Vielleicht kann dieses Wort vom flämischen Knaep = Papier abgeleitet werden. In Deutschland wurde das Kartenspiel in einem Hirtenbrief des Bischofs von Würzburg an seine Diözese bereits 1329 den Mönchen und Nonnen verboten.

Von Spanien wanderten die Karten nach Italien. Zum ersten Male finden wir sie 1545 in Venedig.

Eine andere Tradition (Court de Gebelin) will, dass die Tarockembleme ursprünglich die Initiationsbilder ägyptischer Priester darstellen, die in zwei Reihen auf die Wände der Tempel gemalt wurden, und durch Zigeuner, die sie zum Wahrsagen benutzten, nach Europa kamen. Das eigentliche Tarockspiel stellt eine Kombination zwischen dem Naibspiel und dem gewöhnlichen Kartenspiel (jeu de cartes numerables) dar.

Man nimmt an, dass letzteres vom Schachspiel abgeleitet wurde. Wenn man nämlich von Turm und Springer absieht, so bestand das erste deutsche Kartenspiel aus König und Königin und zwei Buben, während die Nummernserie den Bauern entsprach. Man glaubt, dass sich der Gebrauch der vier Farben, Münze, Pokal, Schwert und Stab, durch die Gewohnheit des 14. Jahrhunderts, zu viert Schach zu spielen, eingebürgert hat.

Wir unterscheiden drei verschiedene Tarockspiele: Das Lombardische oder Venezianische, welches 78 Karten umfasst; das Bologneser mit 62 Karten, als dessen Erfinder Franjois Fibbia, Prinz von Pisa (| 1419) gilt; ferner das sogenannte Minichiate aus Florenz mit 97 Karten.

Eines der ältesten auf uns gekommenen Tarockspiele ist ohne Zweifel dasjenige des Cabinet d'Estampes der Bibliothéque Nationale in Paris. Der Überlieferung, die manche Dichter und Schriftsteller inspirierte, zufolge, sollte es der Unterhaltung und Zerstreuung des melancholischen Charles VI. dienen. Es handelt sich bei diesem Spiel sehr wahrscheinlich um besonders schöne venezianische Karten.

Eines der schönsten Spiele, die wir kennen, gehörte dem Duce Filippo Maria Visconti (\* 1392). Es wurde seinem

Sekretär, dem Gelehrten und Maler Marziano da Tortona, mit 1.500 Goldgulden bezahlt. Von diesem ältesten und authentischsten Spiele sind heute noch 67 Karten vorhanden.

Die Darstellung der Embleme und ihre Bezeichnung haben sich im Laufe der Zeit etwas verändert. Immer aber finden wir die 22 Bilder am Anfang des Spieles und die vier Farbserien, von denen jede 14 Karten umfasst. Wer von uns entgeht der Faszination des Unbekannten, Noch-nicht-Gewussten, wer möchte nicht zuweilen entdecken, was ihm die Zukunft vorbehält; um selbst auf Unberechenbares vorbereitet zu sein?

Alle haben wir wohl schon das Horoskop befragt, der eine oder andere auch eine Kartenlegerin zu Rate gezogen. Durch solche Mittel wollen wir uns den Zugang zu unserem Unbewussten verschaffen, uns der Fessel eigener bedingter Bewusstheit entledigen. Ein solches Mittel sind auch die Tarotkarten - die »Großen Arkana«.

Oft werden wir uns bei ihrer Betrachtung fragen, warum mit diesen phantastisch anmutenden Bildern ein bestimmter Gedankengehalt verknüpft ist, ob er ihnen willkürlich zugesprochen wird oder ob diese überraschenden Formen nicht ein Medium darstellen, in dem sich ein tieferer Sinn Ausdruck verschaffen kann.

Seit dem Jahrhundert der Aufklärung gilt die Aufmerksamkeit des europäischen Denkens dem Gesetz von Ursache und Wirkung, das eine detaillierte Erkenntnis und Handhabung der konkreten Umwelt verbürgt. Mit der zunehmenden Bedeutung der Wissenschaft ist dieses lineare, quantitative Denken beinahe zur ausschließlichen

Form geistiger Betätigung geworden. Zur Entwicklung der künstlerischen Gestaltungskraft und der Intuition muss aber unser einseitig rationales Bewusstsein durch die Inhalte des persönlichen und kollektiven Unbewussten ergänzt werden. Wahrheiten, welche das rationale Fassungsvermögen übersteigen, treten uns denn auch in Träumen, in Mythen und Märchen wie in den vorliegenden Sinnbildern entgegen. Diese sind das Material, die körperhafte Form, in der sich das synthetische, zusammenstellende Denken entfaltet; es erfasst das Objekt in seiner dynamischen und qualitativen Bezogenheit zum Ganzen, in seiner Bedingtheit als Teil eines zyklischen Ablaufes, der Vergangenes und Zukünftiges verknüpft. Seine Gedankenwelt kann uns den Zugang zur vierten Dimension »jenseits von Zeit und Raum« eröffnen.

Entscheidend für die Hilfe, welche uns die Befragung dieser Karten bieten kann, ist unsere Einstellung zu ihnen. Bei ihrer Auslegung haben wir ihre doppelte Bedeutung zu beachten: die expandierende, welche sich im Zeitverlauf summiert und das Vergehende aufzeigt, und die entgegengesetzte, kontrahierende, welche die Keime der Zukunft birgt. Wenn man versteht, wie sich der Baum im Samen zusammenzieht, kann man die zukünftige Entfaltung dieses Baumes vorhersagen.

## Einführung in das Studium

Wir stehen am Vorabend einer vollständigen Umbildung unserer wissenschaftlichen Methoden. Der Materialismus hat alles gegeben, was man von ihm erwarten konnte; nun erwarten die zum grössten Teil enttäuschten Forscher alles von der Zukunft, ohne sich länger mit den Irrtümern der Gegenwart aufhalten zu lassen. Die Analyse ist auf allen Wissensgebieten soweit wie möglich vorangetrieben worden und hat dabei nur die Gräben weiter vertieft, die die einzelnen Wissenschaften voneinander trennen.

Synthese ist notwendig; wie aber soll sie verwirklicht werden?

Wenn wir uns einen Augenblick bemühen, nicht mehr an den unendlichen Fortschritt und die verhängnisvolle Überlegenheit jeder neuen Generation über die alten zu glauben, so werden wir ohne Mühe entdecken, dass die großen Zivilisationen früherer Zeiten auch ihre Wissenschaft, ihre Universitäten und Schulen besessen haben.

Indien und Ägypten sind noch mit großartigen Ruinen übersät, die den Archäologen das Vorhandensein dieser antiken Wissenschaft enthüllen.

Wir sind heute in der Lage, daraus zu schließen, dass der vorherrschende Charakter dieser Wissenschaft die Synthese gewesen ist, die in einigen ganz einfachen Gesetzen die Summe der erreichten Erkenntnisse vereinigte.

Dass wir diese Synthese fast vollständig vergessen haben, ist auf mehrere Ursachen zurückzuführen, die wichtig genug sind, hier aufgezählt zu werden.

Wissen wurde im Altertum nur solchen Menschen vermittelt, die bestimmte Prüfungen bestanden hatten. Die Unterweisung geschah in den Tempeln unter dem Namen von MYSTERIEN, und der Wissende hatte den Titel eines Priesters oder Eingeweihten. Die Wissenschaft war also geheim oder okkult, woher der Name Geheimwissenschaft kommt, welcher der antiken Synthese von unseren Zeitgenossen gegeben wurde.

Ein anderer Grund für die geringe Verbreitung des hohen Wissens war die Länge der Reisen, die unternommen werden mussten, um die Zentren der wichtigsten Einweihungen zu erreichen, und die damals mit dem Reisen verbundenen Schwierigkeiten.

Als indessen die Eingeweihten den Zeitpunkt kommen sahen, dass alles Wissen für die Menschheit verlorengehen könnte, unternahmen sie alles Mögliche, um die Synthese vor der Vernichtung zu bewahren. Drei große Wege der Übermittlung wurden zu diesem Zweck beschritten:

1. durch die Geheimgesellschaften eine direkte Fortsetzung der Mysterientradition;

2. durch die religiösen Kulte eine symbolische Übertragung der hohen Lehren an die Menge der Gläubigen;
3. schließlich durch das Volk selbst eine unwissende Bewahrung des Wissens.

Sehen wir uns an, was jede dieser drei Gruppen mit ihrem Anteil gemacht hat.

### **Die Geheimgesellschaften**

Die Schule von Alexandria war die Hauptquelle, aus der die westlichen Geheimgesellschaften hervorgegangen sind.

Die Eingeweihten waren zum größten Teil in den Orient geflohen; der Westen hat erst kürzlich von der Existenz geheimer Bruderschaften in Indien und besonders in Tibet erfahren, die die unverfälschte antike Synthese besitzen.

Aber das Vorhandensein dieser Wissenschaft im Osten interessiert uns weniger als die Geschichte der Entwicklung der Einweihungsgesellschaften im Westen.

Die gnostischen Sekten, die Araber, die Alchemisten, die Tempelritter, die Rosenkreuzer und schließlich die Freimaurer bilden die westliche Kette für die Übertragung der Geheimwissenschaft. Wir nennen sie heute die 4 säulentragenden Bruderschaften.

Es genügt, einen kurzen Blick auf die Lehren aller dieser Vereinigungen zu werfen, um festzustellen, dass die heutige Freimaurerei fast vollständig die Bedeutung der traditionellen Symbole verloren hat, aus denen sich das Gut zusammensetzte, das sie von Generation zu Generation weitergeben sollte.

Die vielen Zeremonien des Rituals erscheinen dem Normalverstand von Advokaten und Spießbürgern lächerlich, die heute die Vertreter der tiefen Lehren der Antike sind.

Wir müssen jedoch einige Ausnahmen zugunsten großer Denker wie Ragon und gewisser anderer machen.

Im Ganzen gesehen hat die Freimaurerei das ihr anvertraute Gut verloren und kann ohne Hilfe das Gesetz der Synthese, das wir suchen, nicht wieder aufstellen.

### **Die religiösen Kulte**

Die Geheimgesellschaften sollten in ihrer Symbolik besonders die wissensmäßige Seite der ursprünglichen Einweihung überliefern, während die religiösen Sekten hauptsächlich die philosophische und metaphysische Seite der Unterweisung entwickeln sollten.

Jeder Priester eines alten Kultes war ein Eingeweihter, das heißt, er wusste ganz genau, dass es nur eine einzige Religion gab und dass die Kulte nur dazu dienten, diese Religion den verschiedenen Völkern entsprechend ihrem

spezifischen Temperament zu übertragen. Daraus ergab sich eine wichtige Konsequenz, dass jeder Priester ganz gleich welchen Gottes mit Ehrerbietung in den Tempeln aller Götter aufgenommen und ihm erlaubt wurde, ein Opfer darzubringen. Man denke hier jedoch nicht an Polytheismus. Der jüdische Hohepriester in Jerusalem empfängt im Tempel einen Eingeweihten, Alexander den Großen, und geleitet ihn in das Heiligste der Heiligen, um dort ein Opfer darzubringen.

Unsere religiösen Kriege um die Vorherrschaft eines Kultes über einen anderen hätten einen eingeweihten Priester der Antike mächtig zum Lachen gereizt, da er nicht auf den Gedanken gekommen wäre, dass intelligente Menschen nichts von der Einheit aller Kulte in einer großen Religion gewußt hätten.

Das Sektierertum zweier großer Kulte, des christlichen und des muselmanischen, die durch ihre eigenen Irrtümer verblendet sind, wurde der Anlass für den Gesamtverlust der Geheimlehre, die den Schlüssel für die Einheit in der Synthese enthielt.

Es bedarf noch einer größeren Mühe als in der Freimaurerei, die Synthese in unseren westlichen Religionen wiederzufinden.

Nur die Juden besitzen zwar nicht den Geist, aber den Buchstaben ihrer mündlichen Überlieferung oder Kabbala. Die hebräisch geschriebene Bibel ist von diesem Gesichtspunkt aus gesehen ein Wunder. Sie enthält alle geheimen Überlieferungen; aber der wahre Sinn der Bibel ist noch nicht entschleiert worden. Nur die Arbeiten von Fabre d'Olivet<sup>5</sup> haben diese riesige Aufgabe angefangen, während schließlich durch Saint-Yves die esoterische Übertragung der Genesis durchgeführt wurde, und zwar in seinem Buch: THEOGONIE DER PATRIARCHEN. Die unwissenden Nachfahren der Inquisition mit ihrem Sitz in Rom setzten dieses Buch auf den Index; die Zukunft wird sie richten.

Jeder Kult hat indessen seine Tradition, sein Buch, seine Bibel, durch die alle diejenigen, die es begreifen können, die Einheit ihres Kultes mit allen anderen erfahren können.

Der Sepher Bereschit von Moses (= Genesis) ist die jüdische Bibel, die Apokalypse und das esoterische Evangelium bilden die christliche Bibel, die Legende von Hiram ist die freimaurerische Bibel, die Odyssee ist die Bibel des sogenannten griechischen Polytheismus, die Aeneis diejenige der Römer; schließlich sind die indischen Veden und der muselmanische Koran zu bekannt, um sie eigens erwähnen zu müssen.

Alle diese Bibeln enthüllen dieselbe Lehre, wenn man den Schlüssel dazu besitzt. Diesen Schlüssel, der die Esoterik erschließen könnte, haben die Sektierer unserer westlichen Kulte verloren. Darum ist es zwecklos, ihn weiter bei ihnen zu suchen.

## **Das Volk**

Die Weisen haben sich über die mögliche Zukunft dieser Überlieferung, die sie der Intelligenz und der Tugend zukünftiger Generationen anvertraut hatten, keinerlei Illusionen gemacht.

Moses hatte ein Volk auserwählt, um das Buch, welches das ganze Wissen Ägyptens enthielt, durch die Zeiten zu retten; aber vor Moses hatten die indischen Eingeweihten ein Volk auserwählt, das den Generationen der Zukunft die ursprüngliche Lehre der großartigen Zivilisation der Atlantiden überbringen sollte.

Das Volk hat niemals die Erwartungen derjenigen enttäuscht, die an es geglaubt haben. Da es nichts von den Wahrheiten versteht, die es besitzt, hat es sich davor gehütet, irgend etwas daran zu ändern, und betrachtet es als ein Sakrileg, sollte jemand die bestehende Tradition auch nur im geringsten antasten wollen.

Auf diese Weise haben uns die Juden alle Buchstaben, die das Buch des Moses bilden, unberührt überliefert. Aber Moses hat das Problem nicht so meisterhaft gelöst wie die Tibeter.

Einem Volk ein Buch zu geben, das es achtungsvoll verehrt und immer unverändert bewahrt, ist gut; aber einem Volk ein Buch zu geben, das ihm eine Basis zum Überleben gibt, ist jedenfalls noch besser.

Dieses Volk, das seit den frühesten Zeiten damit beauftragt ist, die Geheimlehre zu übertragen, ist das Volk der Zigeuner.

## **Die Zigeuner**

Die Zigeuner besitzen eine Bibel; diese Bibel gibt ihnen eine Lebensmöglichkeit; denn sie erlaubt ihnen, wahrzusagen; diese Bibel ist für sie obendrein eine ständige Quelle des Vergnügens; denn sie erlaubt ihnen zu spielen.

Ja, das Kartenspiel mit dem Namen TAROT, das die Zigeuner besitzen, ist die Bibel der Bibeln. Sie ist das Buch des Thoth Hermes Trismegistos, sie ist das Buch Adams, sie ist das Buch der Offenbarung über den Ursprung der ältesten Zivilisationen.

Nachdem nämlich der Freimaurer, ein intelligenter und gesitteter Mensch, die Überlieferung verloren hat, nachdem der Priester, ein intelligenter und gesitteter Mensch, seine Esoterik verloren hat, gibt uns der Zigeuner, ein unwissender und lasterhafter Mensch, den Schlüssel, der es uns erlaubt, alle Symbole ohne Schwierigkeit zu erklären.

Wie sehr müssen wir die Klugheit dieser Eingeweihten bewundern, die das Laster eingesetzt und damit mehr Resultate im Guten hervorgebracht haben, als dies der Tugend möglich war!

Dieses Kartenspiel der Zigeuner ist ein wunderbares Buch, wie auch Court de Gebelin und besonders Vaillant gesehen haben. Dieses Spiel unter den Namen TAROT, THORA oder ROTA hat nach und nach die Basis aller alten Völker für die Lehre von der Synthese gebildet.

Dort, wo der Mann des Volkes nichts als ein Mittel zum Vergnügen sieht, entdeckt ein Denker den Schlüssel dieser so dunklen Tradition; Raymundus Lullus (1235-1316) gründet auf den Tarot seine ARS MAGNA (= große Kunst) und ersetzt das menschliche Gehirn durch den sich drehenden Tarot; Jerome Cardan schreibt zu den Schlüsseln des Tarot eine Abhandlung über die Feinstofflichkeit;

Guillaume Postel findet in diesem Tarot den Schlüssel zu den verborgenen Dingen, während Louis-Claude de Saint-Martin (1743-1803), der „unbekannte Philosoph“, darin jene geheimnisvollen Bande beschreibt, die Gott, das Universum und den Menschen vereinen!

Dank dem Tarot können wir das Gesetz der Synthese, das in allen Symbolen verborgen liegt, wiederfinden und weiterentwickeln. Die Stunde nähert sich, da das verlorene Wort wiedergefunden wird; Meister, Rosenkreuzer und Ritter Kadosch, die ihr das heilige Dreieck der Initiation bildet, erinnert euch!

## Der kabbalistische Tarot

Im Tarot ist das Wissensgut der Kabbala, der jüdischen Geheimlehre, niedergelegt. Einer der gründlichsten Forscher auf diesem Gebiet, der Marquis Saint-Yves d'Alveydre, weist darauf hin, dass die Hebräer die Kabbala aus älterer Quelle, nämlich von den Chaldäern, übernommen haben, was bedeutet, dass dieses Volk ebenso wie die Ägypter noch den geistigen Anschluss an die sagenhafte atlantische Überlieferung besaß. Tatsächlich entsprechen die 22 großen Arkana den 22 Buchstaben des hebräischen Alphabetes und ihren Zahlenwerten; außerdem sind in ihnen die Grundlehren der Alchemie und Astrologie, ferner die Zusammenhänge der Planeten und Tierkreiszeichen mit Zahlen, Farben und Formen beschlossen.

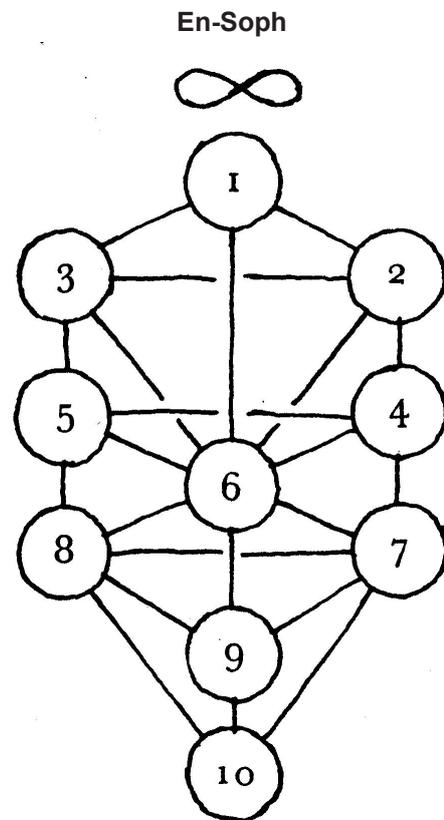
Um die ganze Bedeutung der Arkana zu entschlüsseln, müssen wir uns mit jenen Gedankengängen der Kabbala, die in unmittelbarer Beziehung zum Tarot stehen.

Es sind dies die zweiundzwanzig hebräischen Buchstaben mit ihren Zahlenwerten, wie sie dem kabbalistischen »Baum des Lebens« mit seinen zehn Zahlenbezeichnungen (hebräisch Sephirot, Mehrzahl von Sephira) zugeordnet sind.

Kabbala ist die Wissenschaft vom Absoluten, das sich auf die Ebene des Geschaffenen projiziert; sie stellt dar, wie aus der Einheit die Vielheit entspringt. Der Sephirotbaum stellt den organischen Bau der über dem Menschen waltenden Geisterwelt dar. In ihm entfaltet sich, vom Menschen aus gesehen, das Ununterschiedene in unterschiedbaren Aspekten, vom En Soph aus gesehen der Strom des Lebens. Die Vereinigung der Gegensätze zu ihrer Synthese, zur Ganzheit, wird im sephirotischen Bereich in die göttliche Sphäre selbst hineinverlegt und nicht, wie in der Alchemie, in den dunklen Stoff hineinprojiziert. Die Entwicklung des menschlichen Denkens und Vorstellens aus dem Unbewussten erscheint in menschlicher Sicht als eine Art Reflex, als bildhafte oder symbolische Spiegelung der Entfaltung der göttlichen unterscheidenden Vernunft (Bina) aus der göttlichen Weisheit (Chochmah), als doppeltes Geschehen im göttlichen und menschlichen Bereich. In unnennbaren Höhen geht Kether unmittelbar in das Unendliche über, sie wird hie und da mit diesem für eins gehalten - während Malkuth die Geistesregion ist, die den Menschen unmittelbar berührt und umgibt. Bei diesen Namen handelt es sich nicht um Abstraktionen, sondern um Wesenhaftes, dessen Substanz Weisheit ist.

Die ersten drei Sephirot gehören dem göttlichen Bereich an, von ihnen wird nur mit der größten Ehrfurcht, unter Furcht und Zittern gesprochen. Kether, die erste Emanation Gottes, wird auch »der Alte der Tage« genannt, der Eine, der Bewegte, der Allmächtige. Aus ihm geht das aktive und das passive Prinzip hervor, Vater und Mutter des Universums, Chochmah aktiv und Binah passiv. Sie sind die Wurzel aller Dualitäten, des Positiven wie des Negativen, männlich und weiblich, Geist und Materie.

Chochmah, der »Vater der Väter«, ist männlich und aktiv, sein Wille manifestiert sich im Wort, sie ist aktive Weisheit.



Aleph Pfad 1 verbindet Kether	Chochmah Pfad des Gauklers
Beth Pfad 2 verbindet Kether	Binah Pfad der Priesterin
Ghimmel Pfad 3 verbindet Kether	Tipheret Pfad der Herrscherin
Daleth Pfad 4 verbindet Chochmah	Binah Pfad des Herrschers
He Pfad 5 verbindet Chochmah	Tipheret Pfad des Priesters
Vau Pfad 6 verbindet Chochmah	Chesed Pfad der Entscheidung
Zain Pfad 7 verbindet Binah	Tipheret Pfad des Wagens
Heth Pfad 8 verbindet Binah	Geburah Pfad der Gerechtigkeit
Teth Pfad 9 verbindet Chesed	Geburah Pfad des Weisen
Yod Pfad 10 verbindet Chesed	Tipheret Pfad des Schicksals
Caph Pfad 11 verbindet Chesed	Nezah Pfad der Kraft

Lamed Pfad 12 verbindet Geburah	Tipheret Pfad der Prüfung
Mem Pfad 13 verbindet Geburah	Hod Pfad des Todes
Nun Pfad 14 verbindet Tipheret	Nezah Pfad der Mäßigkeit
Samek Pfad 15 verbindet Nezah	Hod Pfad des Teufels
Ayin Pfad 16 verbindet Tipheret	Hod Pfad der Zerstörung
Pe Pfad 17 verbindet Tipheret	Yesod Pfad der Sterne
Tsade Pfad 18 verbindet Nezah	Yesod Pfad des Mondes
Coph Pfad 19 verbindet Nezah	Malkuth Pfad der Sonne
Resch Pfad 20 verbindet Hod	Yesod Pfad des Gerichtes
Shin Pfad 21 verbindet Hod	Malkuth Pfad der Welt
Tau Pfad 22 verbindet Yesod	Malkuth Pfad des Narrens

Binah, die »Mutter«, »der Thron«, das »Meer«, die unbewegten Urwasser, die das Potential des Lebens bergen. Im zweiten Dreieck gewinnt das bisher Formlose Form. Chesed und Geburah spiegeln Chochmah und Binah auf niedrigerer Ebene, sie regieren Schöpfung und Vernichtung. Ihre Synthese finden sie in Tipheret, der Spiegelung von Kether, Schönheit, Harmonie und Lebenskraft. Tipheret ist die höchste Sphäre, die der Mensch erreichen kann.

Das dritte Dreieck zeigt dieselben Kräfte auf der Ebene der Instinkte, der Sinne und der Leidenschaften. Hod stellt die negative Kraft dar, die sich im Fließenden, im Wechsel zeigt, unüberlegte Reaktionen, das Natürliche gegen den Zwang. Nezah ist die Sphäre der Gedankentätigkeit, der Intelligenz, des Verstandes, von überlegten Reaktionen; das Künstliche und Gezwungene. In der Sephira Jesod sind Kohäsion und Fluss vereint. Dies ist die Sphäre des Mondes, dessen ständiger Wechsel Teil eines kohärenten Systems ist. Wird der Sephirotbaum als menschlicher Körper dargestellt, so nimmt Yesod den Platz der Genitalien ein. Yesod ist die Tülle für die »oberen Wasser«, die Verbindung zwischen Vitalenergie und Mensch; psychisch ausgedrückt die Sphäre des Unbewussten.

Malkuth ist die materielle Welt, der Körper und das Gehirn des Menschen, aber auch das »Reich Gottes«, die Synthese aller Sephirot. Oft wird Malkuth Shekinah genannt, das weibliche Element Gottes, die Himmelskönigin, Tochter und Braut, verbannt in die Materie. Das Anliegen der Kabbala ist, die Shekinah wieder mit Gott zu vereinen. Malkuth ist die Pforte, durch die der Mensch seinen Aufstieg beginnt, hier betritt er die Leiter spirituellen Aufstiegs.

Die Abstufung schließt nicht eigentlich eine Höher- oder

Minderwertung ein. Wie die Krone keimhaft den ganzen Baum in sich trägt, erscheint der Baum im Reiche verdichtet.

Die oberste Triade bezeichnet wesentliche Potenzen der Erkenntnis, das Vernunftreich. Chochmah, die Weisheit, bildet den Uranfang der Dinge und wird in der Gnosis mit dem Logos identifiziert. Binah enthält zur Weisheit auch die Negation als Unterscheidung zwischen Sinnvollem und Sinnlosem, Begrenzung und Formung.

Die mittlere Triade bezeichnet die Urmächte des seelischen Lebens, Chesed (Gnade, Erbarmen) und Geburah (die Gerechtigkeit, der die Unterschiedlichkeiten des Daseins unterworfen sind), beide versöhnt in Tipheret, jener Sphäre, in der Liebe wirken kann, ohne in sich selbst zu zerfließen. Die unterste Triade zeigt die Urmächte des vitalen Daseins (des Naturreichs), Nezah, Stärke, Triumph, Sieg und vom unteren Urgrund her die physische Zeugungsmacht, dann Hod, Pracht, Ruhm, die einen gewissen Gegensatz zur Stärke bedeutet, und Yesod, Fundament, Grund, keimhaft latente Energie. Diese dreifache Dreiheit der Sephirot wird zur Einheit in Malkuth.

Diese Einteilung in Dreiheiten lässt bereits eine Gliederung in rein positive Potenzen, Weisheit, Gnade und Kraft (aktives Prinzip) und in solche, die ihre Polarität einschließen, Vernunft, Gerechtigkeit oder Strenge, und Hod, Kraft im physischen Aspekt, erkennen. Damit sind nicht negative Prinzipien gemeint, Vernunft kann nicht als Gegensatz von Weisheit, Gerechtigkeit nicht als Gegensatz der Kraft gelten, wohl aber ein ursprüngliches Bezogensein auf Negatives.

In diesem Sinne wird die rechte Säule als Säule der Liebe, die linke als Säule des Erbarmens und die mittlere als Säule der Gerechtigkeit bezeichnet.

Eine der wichtigsten Zusammenfassungen sind die drei senkrechten Säulen.

Jede der Linien, die die Sephirot verbinden, wird durch einen hebräischen Buchstaben und die entsprechende Tarotkarte gekennzeichnet, welche die Beschaffenheit und die Erfahrungen dieses Pfades bestimmt.

Der Baum des Lebens kann in zwei Richtungen gelesen werden; von oben nach unten zeigt er die Pfade, die von Gott zum Menschen führen, von unten nach oben den Pfad des Menschen zu Gott.

Finden wir beim Auflegen der Tarotkarten nachstehende Kombinationen, so werden wir besonders auf die hier angegebenen Eigenschaften hingewiesen.

### **These:**

- 2 Weisheit
- 4 Große Gnade
- 7 Aktives Prinzip

**Antithese:**

3 Vernunft  
5 Recht  
8 Passives Prinzip

**Synthese:**

1 Krone  
6 Herrlichkeit  
9 Ausgleichendes Prinzip  
10 Reich

Säule des Erbarmens  
Satz  
Farbe Weiß

Säule der Gerechtigkeit, der Stärke  
Gegensatz  
Farbe Rot

Säule der Liebe  
Vermittlung  
Farbe Grün

In den alten Originalen befindet sich über dem eigentlichen Baum noch ein Kreis, der das reine Sein, das Unendliche, das Ain-Soph oder En-Soph, bezeichnet. Es ist die höchste, unerkennbare Gottheit, nur durch sich selbst bestimmt, erhaben über Zeit und Raum.

A. Ihr zunächst steht die Welt der ersten Emanation. Aziluth, die Welt der reinen Ideen und des Geistes. Gebildet wird sie von den drei ersten Sefirot.

**1. Kether**

Krone, die Ursephira, aus der alle anderen ausströmen und die beinahe so unfassbar ist wie die höchste Gottheit. Sie wird deshalb auch als das Nicht-Seiende bezeichnet und bildet mit den Sefirot Binah und Chochmah die erste waagrechte Triade, den Plan des Universums. Der schöpferische Gedanke. Im Tarot der Gaukler (I).

**2. Chochmah**

Weisheit, gleich wie der schöpferische Gedanke unmittelbare Ausstrahlung des Vaters, sein Sohn, der Logos, der Mittler, das Wort, das Wissen; das Gehirn. Im Tarot die Priesterin (II).

**3. Binah**

Einsicht, Intelligenz, Verständnis, Fassungskraft, die Jungfrau-Mutter, die den Ideen Gestalt verleiht. Das Herz. Die Herrscherin (III).

B. Die folgende Dreieheit bildet die Welt der himmlischen Sphären, Welt der Schöpfung, Beria. Sie bezieht sich auf das Gefühl und die Willenschulung, auf das Seelische.

**4. Chesed**

Dank, Gnade, Güte, Erbarmen oder Gedulah - Größe, Macht, Lob. Schöpferische Macht, die Leben gibt. Die männliche Seele. Der Herrscher (IV).

**5. Geburah**

Unbeugsamkeit, Härte, Strenge, Pechad- Strafe, Furcht oder Din - Gericht. Wille, Pflicht, Moral. Konzentration. Die weibliche Seele. Der Priester (V).

**6. Tipheret**

Schönheit, Gefühl; Zuneigung, die das Wollen bestimmt. Ausgleich zwischen Liebe und Gesetz, Barmherzigkeit. Die Entscheidung (VI).

C. Die dritte Dreieheit ist dynamisch; sie bezieht sich auf die Verwirklichung und damit auf die Körperhaftigkeit.

**7. Nezah**

Triumph, Sieg, Entschlossenheit, Festigkeit. Koordinierendes Prinzip, das Bewegung und Fortschritt leitet. Großer Baumeister des Universums. Der Wagen (VII).

**8. Hod**

Ruhm, Pracht, Widerstandskraft. Jugendfrische. Gesetzmäßige Naturordnung. Die Gerechtigkeit (VIII).

**9. Jesod**

Fundament, Grund, keimhaft latente Energie. Der Astralkörper. Der Weise (IX). Die dreifache Dreieheit der Sefirot wird zur Einheit in der zehnten Sefira.

**10. Malkuth**

Reich, Herrschaft, Königswürde. In ihr vereinen sich Denken, Wollen und Handeln - Geist, Seele, Körper, um das Werdende zu vollenden. Quintessenz der Elemente.

Das vollendete Wesen ist der himmlische Mensch, Adam Kadmon, der in sich die schöpferischen Prinzipien vereinigt und als Mittler Unendliches mit Endlichem verknüpft. Wenn er sich individuell differenziert, nimmt er physischen Körper an. Dargestellt wird er mit der Krone an das Absolute reichend, während seine Füße die materielle Welt berühren.

In der Kabbala spielen, wie schon angedeutet, die zweiundzwanzig hebräischen Buchstaben und der kabbalistische Baum des Lebens eine große Rolle. Die hebräischen Buchstaben haben eine doppelte Bedeutung als Zahl und als Bezeichnung des mystischen Seins oder Wesens, projiziert auf die Ebene des Geschaffenen. Das hebräische Alphabet liegt einer Technik zugrunde, die ein vertieftes Verständnis Gottes, des Menschen und der Welt vermittelt, die Buchstaben sind das Modell der unzähligen, scheinbar unzusammenhängenden Phänomene, die dem »Einen Körper« der Gottheit eignen.

Nachfolgend sind alle Beziehungen der 22 Tarotkarten zu den Gottesnamen, Engeln, Planeten, Buchstaben und ihren Zahlenwerten zusammengefasst.

## **Karte I:**

Der Gaukler. Buchstabe Alef, Zahlenwert 1. Mensch, Mann, Vater. Brust, Ochse, Luft. Entspricht dem Gottesnamen Ehjeh oder Wesen Gottes. Bezeichnet die »Tiere der Heiligkeit«. Erster Chor der Engel, die Seraphim. In der Welt der Zahlen ist Alef das Zeichen für die Eins; denn die Eins existiert eigentlich nicht in unserer Welt. Wir kennen nur Teile des Ganzen, wo zwar auch 1, 2 und 3 vorkommen, nicht aber etwas, das im genannten Sinn Eins ist, so dass es die Gegensätze wie Leben und Tod umspannt. Alef ist das Grundprinzip aller Buchstaben, gewissermaßen fangen alle Buchstaben beim Zeichen Alef an, gehen aus ihm hervor.

## **Karte II:**

Die Priesterin. Buchstabe Beth. Zahlenwert 2. Haus des Menschen. Mund. Gottesname Bachow oder Klarheit. Bezeichnet die Engel zweiter Ordnung, Ophanim und Cherubim, die das Chaos ordneten. Sphären des Mondes. Montag.

## **Karte III:**

Die Herrscherin. Ghimmel, Zahlenwert 3. Camel, die Natur, die Fülle. Sephira Binah. Gottesname Gadol - der Große. Engel Aralym, Form der Materie. Verbindung mit dem Namen Tetragrammaton, der Vierbuchstabe. Sphäre der Venus. Freitag. Existenz der Welt.

## **Karte IV:**

Der Herrscher. Daleth, Zahlenwert 4. Die Türe, der Schoß, das weltliche Gesetz. Sephira Chesed = Milde, Gnade. Gottesname Dagoul - der Erhabene. Engel Hasmalin. Gestaltung der Materie. Sphäre des Jupiters. Donnerstag. Welt der Abschließung, der Gegensätze.

## **Karte V:**

Der Priester. He. Zahlenwert 5. Das Fenster, der Atem, die Religion. Sephira Geburah. Stärke, Macht. Gottesname Hadom - der Majestätische. Engel Seraphim. Elemente. Das Licht fällt durchs Fenster, man sieht, was draußen ist.

## **Karte VI:**

Die Entscheidung: Vau. Zahlenwert 6. Der Haken, das Auge, die Vereinigung, die Freiheit. Sephira Tiphereth = Schönheit. Gottesname Vezio - der Glänzende. Engel Malakim. Metalle, Mineralien. Der Haken verbindet die sechs Tage der Schöpfung mit der Welt, die vor der Schöpfung bestand.

## **Karte VII:**

Triumph. Zain. Zahlenwert 7. Der Pfeil, das Eigentum, die Waffe, Schwert, Sieg. Sephirah Nezach = Sieg. Gottesname Zakai - Herrliche Welt. Engel Kinder Elohim. Pflanzen. Die ganze körperliche Realität, über die wir aber hinaussehen können. Unruhe.

## **Karte VIII:**

Die Gerechtigkeit. Hod. Zahlenwert 8. Feld, Zaun, Verteilung. Sephira Hod = Ruhm. Gottesname Chesed - Der Barmherzige. Der Fromme. Engel Benai Elohim. Tiere. Abgrenzung.

## **Karte IX:**

Der Weise. Teth. Zahlenwert 9. Dach (Schlange), die Bedachung, Schutz, Sicherheit, Klugheit, Kapuze. Sephira Jesod = Fundament. Gottesname Tehor - der Reine. Schutzengel. Der Ort, wo sich das Neue entwickelt, wächst und schließlich hervortritt. Der verborgene Neuanfang.

## **Karte X:**

Das Schicksal. Jod. Zahlenwert 10. Der Zeigefinger, der Phallus, der Ursprung, das aktive Prinzip, Ordnung. Sephira Malkuth - Reich. Gottesname Jah - Gott. Heroen. Die Ebene der Tat, des sinnvollen Tuns des Menschen.

## **Karte XI:**

Die Kraft. Caph. Zahlenwert 20. Faust, Kraft, Führung. Gottesname Chabir- der Mächtige. Erste Bewegung. Miatron. Fürst der Gesichter. Vermittler. Sphäre des Mars. Dienstag. Das Lebendige.

## **Karte XII:**

Die Prüfung. Lamed. Zahlenwert 30. Der Treibstachel, der ausgestreckte Arm, das Herz, alles, was sich ausstreckt und dann anbindet. Gottesname Schadai - der Allmächtige. Sphäre des Saturns. Sonnabend. Die Welt des Tuns, die sich des Stachels bedient.

## **Karte XIII:**

Der Tod. Mem. Zahlenwert 40. Wasser, weibliches Prinzip, die Höhle, der Bauch, der Tod. Gottesname Neborake - der Gesegnete. Befreiung aus der Zeit.

## **Karte XIV:**

Die Mäßigkeit. Nun. Zahlenwert 50. Der Fisch. Das Prinzip des Rückfalls. Als sprossender Keim die Transmutation, die Frucht. Wiederverkörperung. Gottesname Nora - der Schreckliche. Emanuel. Sphäre der Sonne. Sonntag. Individualität des Menschen in der Zeit. Beginn einer anderen Welt.

## **Karte XV:**

Der Teufel. Samech. Zahlenwert 60. Allgemeines Wesen. Die Hilfsquelle, Blut, Lebenskraft. Das Astrallicht. Die Schlange. Gottesname Samech - der Stützende. Sphäre des Merkurs. Mittwoch. Die Ursünde. Das Leiden im Gegensatz.

## **Karte XVI:**

Die Zerstörung. Ayin. Zahlenwert 70. Die Augenbraue, das stoffliche Band. Gottesname Hazad - der Starke. Sphäre des Mondes. Montag. Das körperliche Auge. Wahrnehmung kann zur Einheit führen. Brunnen mit lebendigem Wasser.

**Karte XVII:**

Die Sterne. Ph. Zahlenwert 80. Mund und Zunge. Unsterblichkeit. Das Wort im Sinn von Logos. Erlösung. Gottesname Phode - der Erlöser. Element Feuer. Die kommende Welt, das Gespräch zwischen Gott und dem Menschen.

**Karte XVIII:**

Der Mond. Tsade. Zahlenwert 90. Die Begrenzung nach oben. Schatten. Reflex. Dach (Fischhaken). Der Mensch, der aus dem Wasser, aus der Zeit gezogen wird.

**Karte XIX:**

Die Sonne. Coph. Zahlenwert 100. Der Hinterkopf, die Axt, das schneidende Instrument. Die Berufung. Gottesname Kodesch - der Heilige. Element Erde. Das Nadelöhr. Neues Leben beginnt mit 100.

**Karte XX:**

Das Gericht. Resch. Zahlenwert 200. Das Haupt, die Bewegung, Erneuerung. Dankbarkeit. Gottesname Rodeh -

der Herrschende. Vegetabilien. Tiere. Kopf als Anfang der Verwirklichung. Das Wesentliche, der Kern.

**Karte XXI:**

Die Welt. Shin. Zahlenwert 300. Die Zähne, das Feuer, das Spitzige, das in die Höhe Strebende. Pfeil. Gottesname Schadai - der Allmächtige. Mittels der Zähne wird alles mit dem einen verbunden.

**Karte 0:**

Der Narr. Tau. Zahlenwert 400. Der T-Balken, der Makrokosmos, der Schoß, die Zusammenziehung. Gottesname Thechina - der Gnädige.

Das Kreuz, die Vierheit.

Die Zahlen 1 bis 10 entsprechen der Welt der Engel, 11 bis 18 den Sphären und Elementen, 19 bis 22 der irdischen Welt in der Evolution, umgekehrt in der Involution.

Arkana des Tarot			Sternbilder und Tierkreiszeichen	
א	I	Der Magier	Orion, <i>Stier</i>	♈
ב	II	Die Hohepriesterin	Kassiopeia, Gemahlin von Kepheus ( <i>Narr</i> )	
ג	III	Die Herrscherin	<i>Jungfrau</i> , Tochter des Bärenhüters	♍
ד	IV	Der Herrscher	Herkules, Nördliche Krone	
ה	V	Der Papst	<i>Widder</i>	♈
ו	VI	Die Liebenden	Adler, <i>Schütze</i>	♏
ז	VII	Der Wagen	Großer Bär	
ח	VIII	Gerechtigkeit	<i>Waage</i>	♎
ט	IX	Der Eremit	Bärenhüter	
י	X	Rad d. Schicksals	<i>Steinbock</i>	♐
יא	XI	Kraft	<i>Löwe</i>	♌
יב	XII	Der Gehängte	Perseus	
יג	XIII	Der Tod	Drache	
יד	XIV	Die Mäßigkeit	<i>Wassermann</i>	♒
טו	XV	Der Teufel	Fuhrmann, Ziege, Zicklein	
טז	XVI	Der Turm	Schlangenträger, <i>Skorpion</i>	♏
יז	XVII	Die Sterne	Andromeda, <i>Fische</i>	♓
יח	XVIII	Der Mond	Kleiner und Großer Hund, <i>Krebs</i>	♋
יט	XIX	Die Sonne	<i>Zwillinge</i>	♊
כ	XX	Gericht	Schwan	
כא	XXI	Das Universum	Polarstern, Kleiner Bär, Himmelsphäre	
כב	0	Der Narr	Kepheus	

