



I. De Magiër

I. De Magiër

Vrijpostig benut ik alles en iedereen om helderheid te verwerven

Traditioneel staat de Magiër bekend als de kaart voor zelfrealisatie, de wil om daden te verrichten, de drang om alles en nog wat te onderzoeken en het verkrijgen van werkelijk inzicht, meesterschap, zelfbeheersing en oprechte bekwaamheid.

Het is niet erg om duistere paden te belopen, maar als je daarin blijft hangen leidt dat tot machtsmisbruik, besluiteloosheid of juist overmoed, kwakzalverij, gebrek aan daadkracht en of bedrog.

In het volkomen bewustzijn dat boven en beneden elkaars afspiegeling zijn manipuleert de Magiër met alle attributen die hij tot zijn beschikking heeft.

Mythologisch valt hij samen met goden en tovenaars als Thot, Hermes, Mercurius, Merlijn en Gandalf.

Op de tafel van zijn mogelijkheden liggen de elementen die zijn beschreven in de kaarten van de Kleine Arcana: de staf van vuur en willen, de beker van water en voelen, het zwaard van lucht en denken en de pentakel van aarde en doen.

De tekens van de lemniscaat op deze zijkant van zijn tafelblad geven aan dat het hier om een permanent proces van geven en nemen gaat.

Als Magiër neem je het heft in eigen hand. In de kaart van de Kluizenaar zie je hem terug in de volledige wasdom van zijn bestaan.

Speel het spel van het volle leven en ga tot de bodem van je kunnen

