

## Les Arcanes Majeurs du Tarot Steampunk

### I — LE MAÎTRE DE L'ANNEAU

Symbolise le point de départ, l'élan, l'origine, la création, un événement à son début.

(DEBOUT) — Activité créatrice, initiative, présence d'esprit, autonomie, émancipation. Art de convaincre, finesse diplomatique, éloquence. Choses mises en action, qui bougent.

(RENVERSÉ) — Absence de scrupules. Personnage arriviste, intrigant, menteur, coquin, escroc, charlatan, hâbleur, exploiteur. Individu utilisant la ruse, l'astuce, l'agitation, la tromperie. Volonté faible.



### II — LE SAMARITAIN

Symbolise l'évolution secrète des choses, les mystères, les secrets.

(DEBOUT) — Inertie, méditation pour accueillir la connaissance, conception objective de l'idée. Réserve, discrétion, attente confiante, patience, résignation, bonté, bienveillance, clairvoyance. (RENVERSÉE) — Hypocrisie, dissimulation, intentions cachées. Aide et soutien escomptés à tort, inaction, paresse. Dispositions hostiles ou indifférentes, immoralité, rancune. Absorption mystique.



### III — MADAME

Symbolise le principe intellectuel: conception, sciences, écrits, projets, études.

(DEBOUT) — Discernement, réflexion, étude, observation. Idée dont la réalisation est à poursuivre. Instruction, savoir, intelligence, compréhension. Abondance, richesse, élégance, distinction, charme.

(RENVERSÉE) — Apparat, vanité, prétention, pose, dédain. Sensibilité à la flatterie, frivolité, luxe, séduction, coquetterie. Manières de nouveau riche. étalage de notions superficielles.



### IV — LORD

Symbolise l'action réalisatrice: concrétisation, matérialisation, commandement.

(DEBOUT) — Action visant animer, vivifier et concrétiser. énergie persévérante, pouvoir, volonté inébranlable, exécution de ce qui est résolu. Concentration, rectitude. Rigueur, constance, fermeté. Protecteur puissant, mais contrôlant.

(RENVERSÉ) — Entêtement, opposition tenace, parti-pris hostile. Entreprise contrariée, adversaire opiniâtre, gouvernement contre soi, gros risque d'échec. Tyrannie, absolutisme.



## V — LE PRÊTRE

Symbolise le principe des lois divines: morale, devoir, bon ordre, spiritualité.

(DEBOUT) — Méditer pour comprendre.

Autorité morale, guide, enseignement, conseils, bienveillance, ésotérisme. Silence, discrétion, modestie, patience, réserve, méditation, piété, respect. Convenances, respectabilité, générosité.

(RENVERSÉ) — Intentions cachées, dissimulation, intolérance, rancune. Inertie, paresse, bigoterie, fanatisme. Conseiller sans aucun sens pratique, moraliste étroit, enseignement dogmatique, professeur régentant sa classe.

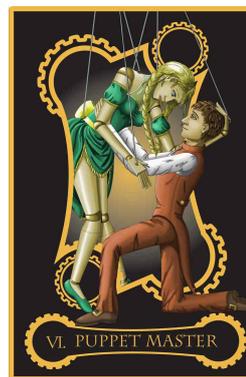


## VI — LE MARIONNETISTE

Symbolise le choix à faire: hésitation, libre arbitre, initiation, amour, désir.

(DEBOUT) — Réflexion qui précède le choix, liberté de choix, libre arbitre. Choix, vœux, souhaits, désirs, aspirations. Examen de la situation, délibérations, responsabilités. Beauté morale, affections pures venant du cœur, amour.

(RENVERSÉ) — Perplexité, indécision, affaire en suspens, promesses et désirs irréalisés. Tentation, risque de se laisser séduire, inconduite, libertinage, faiblesse, manque d'héroïsme. épreuve à subir, doute, incertitude, irrésolution.



## VII — LE PILOTE DE DIRIGEABLE

Symbolise la réunification des forces opposées: maîtrise, progrès, réussite.

(DEBOUT) — Réussite grâce à la détermination, succès légitime, ambition, avancement mérité, progrès, talent bien utilisé, intelligence et tact, discernement. Direction compétente, qualités de chef.

(RENVERSÉ) — Déchirements, oppositions, ambitions injustifiées, situation usurpée. Manque de talent, de tact, de diplomatie. Incapacité, incompetence, opportunisme. Surmenage, éparpillement.



## VIII — L'INVENTEUR

Symbolise le temps: méditation, introspection, solitude, retard, avis du destin.

(DEBOUT) — Approfondissement, recueillement, savoir approfondi. Sagesse intérieure, discrétion, isolement, étude, concentration, réserve, expérience, tradition, patrimoine, austérité. Sage détaché du monde, non assujéti aux passions et ambitions. Mage ou occultiste.

(RENVERSÉ) — Isolement forcé. Caractère taciturne, méfiant, renfrogné, songeur. Découragement, tristesse, timidité, mutisme. Célibat, solitude. Conspirateur, mauvais magicien.



## IX — LE SOLDAT

Symbolise l'ordre: équilibre, stabilité, logique, équité, probité, lois et administration.

(DEBOUT) — Sûreté du jugement, indépendance d'esprit, impartialité, intégrité, honnêteté, régularité, discipline. Règle de conduite, résolution prise, décision.

Conséquences inéluctables de toute action.

(RENVERSÉE) — Paperasseries, contestations légales, procès, chicanes, exploitation par des gens de loi ou de pouvoir. Manque d'initiative, obéissance. Routine, bourgeoisisme, fonctionnarisme.

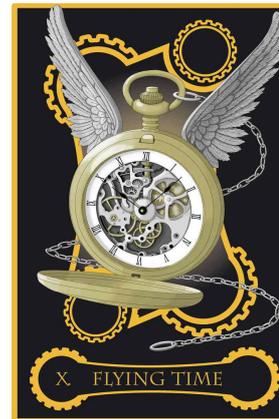


## X — LE TEMPS PERDU

Symbolise les cycles: chance à saisir, imprévu, évolution.

(DEBOUT) — Initiative heureuse, donner foi à son intuition, présence d'esprit qui ne laisse pas échapper les bonnes occasions, sagacité. Réussite fortuite, spontanéité, bonne humeur, entrain.

(RENVERSÉ) — Abandon au hasard, insécurité, imprévoyance, spéculation, jeu, insouciance. Revirements, situation instable, malchance, imprévus, risques, aventures, manque de sérieux.

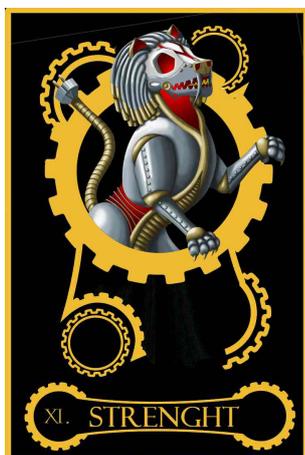


## XI — LA FORCE

Symbolise la puissance des énergies subtiles dont dispose l'humain, qu'il a amadouées et maîtrisées.

(DEBOUT) — Force morale s'imposant d'elle-même à la force brutale. énergie morale, âme forte, maîtrise de soi-même, nature énergique et agissante. Vertu, courage, calme, intrépidité.

(RENVERSÉE) — Caractère vif, bouillant, emporté, téméraire, violent. Impatience, colère, insensibilité, ardeur immodérée, cruauté, despotisme, tyrannie. Lutte, guerre, discorde, fureur, rudesse.

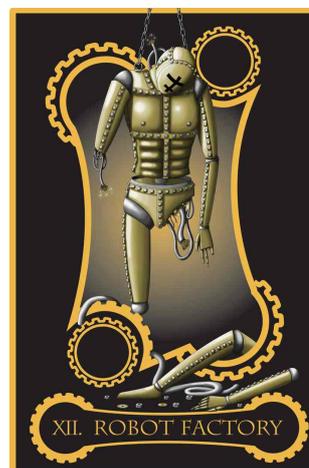


## XII — L'USINE DE ROBOTS

Symbolise les liens qui emprisonnent l'humain: idéal, vœux, renoncement à soi-même.

(DEBOUT) — Sacrifice volontaire au bénéfice d'une cause élevée, missionnariat. Oubli total de soi-même, désintéressement absolu au matérialisme. Prêtre, prophète, illuminé, missionnaire.

(RENVERSÉ) — Rêveur, utopiste, idéaliste. Enthousiasme nourri d'illusions. Vœux généreux mais stériles. Amour non partagé. Bons sentiments exploités par autrui. Projets non réalisés. Pertes.



### XIII — LA MORT

Symbolise le principe de la transformation: fatalité inéluctable, fin nécessaire.

(DEBOUT) — Transformation qui renouvelle les choses. évolution, pouvoir transformateur capable de régénérer. Esprit de progrès, d'avancement. Perception de la réalité sans artifices. Désillusion.

(RENVERSÉE) — Transformation radicale et subite. Fin nécessaire. Fatalité, échéance fatale. Résignation, découragement, pessimisme, mélancolie, tristesse, deuils, décrépitude, dissolution.



### XIV — L'ALCHIMISTE

Symbolise le principe de l'équilibre: esprit dans la matière, osmose entre logique et intuition.

(DEBOUT) — Alchimie, régénération, miracles. Humeur égale, sérénité, indifférence aux mesquineries de la vie, bonheur. Facilité d'adaptation, souplesse, docilité, calme, bonne santé.

(RENVERSÉE) — Impressionnabilité, nature instable et changeante. Inconstance, apathie, laisser-aller, abandon; suivre le courant. Passivité, paresse, indifférence, laisser-aller, froideur, imprévoyance.



### XV — LE DOCTEUR DE LA PESTE

Symbolise la sensualité matérielle en excès: instincts primaires; pouvoir, sexe et argent.

(DEBOUT) — Inconscient inférieur, instinct, subconscience, impulsivité. Sorcellerie, envoûtement, pouvoir occulte, fascination. Domination des masses. Excitation d'instincts grossiers, des passions vides, des appétits; excès en tout.

(RENVERSÉ) — Excès et immodération sous toutes ses formes, déchéance, perversion, animalité. Abus, cupidité, égoïsme. Déséquilibre, désordre, intrigues, machinations. Surexcitation, luxure, lubricité. Fascination subie.

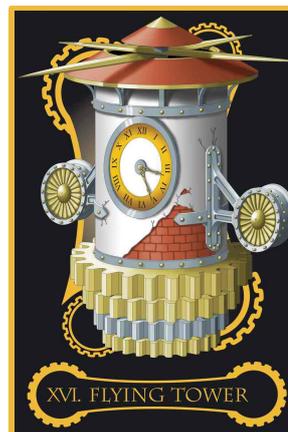


### XVI — LA TOUR VOLANTE

Symbolise le chambardement, le bouleversement: vanité vouée à l'échec, châtement des orgueilleux.

(DEBOUT) — Avidité d'acquérir, égoïsme, manie des richesses matérielles, ambitions et appétits insatiables, orgueil. Poursuite de chimères, abus poussant aux bouleversements de tous ordres.

(RENVERSÉE) — Chaos total. échec mérité et prévisible de toute entreprise insensée. Erreur de l'ambitieux et du présomptueux qui entreprend au-dessus de ses forces. Désorganisation, maladie.



## XVII — L'ORBITE

Symbolise le principe du futur, de la protection occulte, de l'intuition, de l'espérance en demain. (DEBOUT) — Le monde de la nuit et ses mystères, le sommeil et ses révélations. Idéal que la Vie tend à réaliser. Espérance, bonne humeur, entrain, caractère facile, adaptation. Confiance en la destinée. (RENVERSÉE) — Perte d'espoir, déprime. Naïveté, candeur, innocence, ignorance. Charme, séduction, attirance, sensualité, rêverie. Dévergondage, impudeur, liberté de conduite. Curiosité indiscreète.



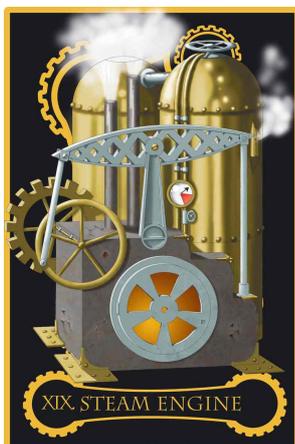
## XVIII — L'ASTRONAUTE

Symbolise le reflet: imagination confuse, illusion, apparences, inconscient, passé, famille. (DEBOUT) — Imagination, sensibilité en éveil favorisant les arts, l'écriture, la voyance. Chemin pénible mais nécessaire. Lubie, imagination, extravagances, caprices, fantaisies, crédulité. (RENVERSÉE) — Réel mêlé à l'imaginaire: illusions, confusion, mensonges, égarement, fausses suppositions, perte de l'équilibre mental. Recherches longues et difficiles, travail imposé, pauvreté, misère. Fausse sécurité, embûches, déceptions, périls, pièges, tromperies, flatteries, chantage.



## XIX — LE MACHINE A VAPEUR

Symbolise la Lumière: jugement clair, joie du coeur, enfant, or, abondance, réussite. (DEBOUT) — Discernement, vrai savoir, illumination géniale, clarté de jugement. Fraternité, harmonie, grandeur d'âme, paix, amitié, affection. Gloire, célébrité, honneurs. Talents artistiques ou littéraires. (RENVERSÉ) — Désir de paraître, éblouissement, affectation, vanité. Apparat fallacieux, bluff, façade simulatrice, décors prestigieux. Irritabilité, susceptibilité. Amour-propre démesuré, cabotinisme.



## XX — L'ANGE

Symbolise le principe de la libération: résurrection, renouveau, discernement; public, renommée. (DEBOUT) — Possibilités nouvelles, fin d'un cycle difficile. Réparation de torts subis, libération, dégagement, relèvement, guérison, jugement équitable. Bonne réputation, renommée. Inspiration. (RENVERSÉ) — Peur du changement, indécision. Ivresse mentale ou onirique, enivrement spirituel, illuminisme. Exaltation, surexcitation (naturelle ou artificielle), manque de pondération, bruit, tapage.



## XXI — LE MONDE

Symbolise le principe de la plénitude: réussite dans tous les domaines, couronnement de l'œuvre.

(DEBOUT) — Accomplissement, succès, achèvement, réussite complète. Harmonie et équilibre. Milieu propice, circonstances très favorables. Joie, extase, perfection, réintégration, unicité.

(RENVERSÉ) — Choses inachevées, retard. Obstacle extérieur insurmontable, ambiance hostile, revers de fortune. Manque d'application, dispersion, éparpillement, distraction.



## 0 — LE VAUDEVILLE

Symbolise le principe de l'inconscient, l'irrationnel, l'inconnu, l'évolution; et les voyages intérieurs ou vers l'inconnu. Génie.

(DEBOUT) — Cœur d'enfant, intuition, optimisme, impulsivité, innocence. Besoin de liberté et d'indépendance. Pensées et actions dépassant souvent l'entendement humain. Originalité, marginalité, créativité, instinct. Nouveau départ.

(RENVERSÉ) — Extravagance, déstabilisation, risque de folie. Incapacité de raisonner par soi-même, de se diriger. Aveugle inconscient entraîné à sa perte, déséquilibré influençable, instrument d'autrui, insensé s'abandonnant à ses lubies.



## **LES COUPES (COEURS)** - Ceux qui consolent, qui guérissent et qui enseignent

Les personnages des Coupes sont considérés comme des gens au grand coeur, souvent sages, ayant une prédisposition naturelle pour prendre soin et soutenir les autres (ex: thérapeute, prêtre, psychologue, infirmière, etc).

As (D) — Épanouissement, joie et bonheur sentimental, paix. Foyer, famille et intimité du consultant. Amour, bonheur.

As (R) — Insatisfaction, bouleversement et déchirement sur le plan affectif. Malaises au foyer.

Deux (D) — Consolidation ou début d'une relation. Union, retrouvailles, réconciliations. Nouvelle rencontre.

Deux (R) — Déséquilibre, dilemme affectif. Rupture de relation, séparation. Relation malsaine ou de courte durée.

Trois (D) — Aboutissement favorable, amitiés, joies, célébrations. Fin des soucis.

Trois (R) — Mal de vivre, abus, excès de conduite, épuisement, dépression, perte. Peines et chagrin.

Quatre (D) — Bilan sentimental amenant lassitude, mécontentements, déprime, tracas et griefs.

Quatre (R) — Se complaire dans une situation insatisfaisante ou s'étourdir pour la fuir.

Cinq (D) — Une promesse importante est trahie. Perte suivie de chagrin, déni, désespoir.

Cinq (R) — Les nuages s'éclipsent, le soleil revient. Les difficultés s'achèvent, côté affectif.

Six (D) — Souvenirs, évocation du passé affectant le présent. Nostalgie, mélancolie, choix à faire. Rapprochement familial.

Six (R) — Il est temps de couper le cordon ombilical. Ruminer le passé. Indécision en amour, risque de rupture.

Sept (D) — Rêvasseries, flirts, joies du coeur. Dynamisme positif, élan en avant. Voeux du coeur réalisés.

Sept (R) — Mirages, imagination débridée, abus d'alcool ou de drogues, débauche. Fuir sa réalité.

Huit (D) — Peines de coeur, déchirement. Désillusion, mélancolie, morosité. Risque de séparation, de rupture.

Huit (R) — Tristesse, désespoir tranquille, désintéressement. On ne récolte pas les fruits qu'on a semés.

Neuf (D) — Joie, quiétude, contentement, bonheur. Voeux qui se réalisent. Succès, triomphe.

Neuf (R) — Snobisme, fatuité, suffisance: on se croit plus fin que tout le monde. Instabilité émotionnelle, dépit.

Dix (D) — Stabilité affective et familiale. Sincérité, bonheur, harmonie, satisfaction, projets d'avenir communs.

Dix (R) — Instabilité, querelles, oppositions, mesquinerie. Désordre relationnel, chicanes.

## **LES COUPES — LES PERSONNAGES DE LA COUR**

Valet (D) — Jeune homme / femme (moins de 20 ans). Ce Valet annonce la possible naissance de nouveaux sentiments, idées, projets ou attitudes.

Valet (R) — Troubles temporaires, côté coeur surtout: les illusions sont faciles! Flatterie et séduction sont utilisés pour arriver à ses fins. Personnage charmeur, trompeur, volage.

Cavalier (D) — Jeune homme / femme (21 à 30 ans). Ce Cavalier annonce l'arrivée d'un séducteur. Il peut s'agir d'une nouvelle rencontre, d'un nouvel amour, d'une invitation ou d'une chance à saisir.

Cavalier (R) — Personnage usant de ruse, de flatteries et de mensonges pour arriver à son but. Goujat.

Reine (D) — Femme mature. Souvent intuitive, et parfois clairvoyante, elle favorise amours et amitiés. Dispense bons conseils, protection et joie autour d'elle.

Reine (R) — Femme envieuse, capricieuse, vindicative. Indice de souffrances affectives, intrigues, chantage émotif.

Roi (D) — Homme mature, près de ses émotions. Il est bon, protecteur, généreux; et dispense appuis, bons conseils et idées pratiques.

Roi (R) — Homme distant et froid côté affectif. Souvent empêché d'accorder aide. Il tend à fuir.

## **LES BÂTONS (CARREAUX)**

- Ceux qui innovent, qui produisent et qui fabriquent  
Les personnages des Bâtons sont considérés comme les faiseurs de projets. Ils sont ceux qui sortent hors des sentiers battus; soit ceux-là qui font progresser le monde et avancer les sociétés.

As (D) — Début d'un nouveau projet. Idées nouvelles, inspiration. Lettres, messages.

As (R) — Échec d'une tentative. Stagnation. Blocages et retard. Mauvaises nouvelles.

Deux (D) — Rivalités stériles, confrontations. Énergie et volonté rencontrent de l'opposition.

Deux (R) — Une planification méticuleuse et en équipe aide à la réussite. Équilibre, harmonie.

Trois (D) — Projets novateurs, impulsion créatrice, support, partenariat, collaboration.

Trois (R) — Manque de perspectives, entêtement, occasions manquées, trahison.

Quatre (D) — Temps de moissons, d'abondance, de récoltes. Prospérité, joie de vivre, optimisme.

Quatre (R) — Préoccupations, blocages. Succès retardé par divers déboires.

Cinq (D) — Impression d'avoir l'environnement contre soi, blocages. Frustrations, luttes, obstacles divers.

Cinq (R) — Litiges, différends, disputes, conflits intérieurs. La situation de tension a dégénéré.

Six (D) — Récompenses morales et reconnaissance pour le travail accompli. Avancement.

Six (R) — Difficultés ou perte, souvent causé par une tierce personne. Accomplissement différé, délai.

Sept (D) — évaluations, tests, comptes-rendus, pourparlers, négociations. Passer un examen, faire un concours.

Sept (R) — Inertie induite par la peur de risquer, d'échouer. Anxiété, indécision, doute, confusion.

Huit (D) — Communications, mouvements, déplacements. Succès dans les démarches, projets qui avancent.

Huit (R) — Énergie dispersée, impossibilité d'agir, freins. Les démarches donnent peu de résultats.

Neuf (D) — On arrive au but mais il faut persévérer malgré vents et marées. Risque de plagiat, de vol d'idée.

Neuf (R) — Obstacles, délais, retards, entraves. La reconnaissance tarde à venir. Vol d'idées, plagiat.

Dix (D) — Responsabilités très lourdes, beaucoup de travail à faire, surmenage. Possibilité de voyage.

Dix (R) — Responsabilités, problèmes à résoudre: on apprend à déléguer un peu. Voyage retardé, annulé.

## **LES BÂTONS — LES PERSONNAGES DE LA COUR**

Valet (D) — Jeune homme / femme (moins de 20 ans). Ce Valet annonce bonnes nouvelles et messages, invitations, mondanités, sorties diverses.

Valet (R) — Nouvelles mauvaises, déplaisantes, malveillantes: pouvant cautionner de mauvais conseils ou des mensonges. Soucis et tracas.

Cavalier (D) — Jeune homme / femme (21 à 30 ans). Ce Cavalier annonce des solutions inattendues, des changements d'horizon, des départs et voyages imprévus. Redresseur de torts.

Cavalier (R) — Beau parleur rusé, qui peut tenter de nous escroquer. Chicanes, liens brisés, départs.

Reine (D) — Femme mature. Souvent "différente" des autres par sa façon d'être, son origine, ses idées, son travail. Concrétise idées et projets. Leadership.

Reine (R) — Femme qui peut utiliser son pouvoir contre autrui, si elle se croit trahie. Opposition, véhémence.

Roi (D) — Homme mature, Souvent "différent" par sa façon d'être, son origine, ses idées, son travail. Leader, il concrétise idées et projets.

Roi (R) — Homme ambitieux, égoïste. Pour lui, la fin justifie les moyens: quitte à écraser quiconque. Difficultés à venir.

**LES DENIERS (TREFLES)** - Ceux qui vendent et qui font fructifier et circuler l'argent  
Les personnages des Deniers sont considérés comme les faiseurs d'argent; et comme ceux qui s'appuient d'abord sur des assises solides avant de bouger.

As (D) — Renouveau, croissance, nouvelles opportunités, rentrée d'argent. Projet concrétisé.

As (R) — Projet qui n'aboutit pas ou qui est menacé, temps dur côté financier ou matériel. Faux départ.

Deux (D) — Hésitation, mauvais équilibre, souci. Occasion à saisir: mais on doit être prudent.

Deux (R) — Perte de contrôle dans nos affaires, insécurité matérielle, déboires d'argent.

Escroquerie ou vol possible.

Trois (D) — Concrétisation des projets, promotion. Accroissement des revenus.

Trois (R) — Manque de sérieux et de persévérance: ce qui risque de faire avorter les projets.

Quatre (D) — Sécurité financière, dépendance au confort. L'argent est au centre de sa vie.

Quatre (R) — Obsession pour l'argent: on en manque ou on en a trop. Avarice, rapacité.

Cinq (D) — Revers financiers souvent causés par sa propre faute. Perte d'avantages, infidélité.

Cinq (R) — Restauration, reconstruction. La crise est passée, début d'un nouveau cycle.

Six (D) — Ouverture aux autres, élan de générosité face aux biens matériels et ressources.

Six (R) — Pertes financières, partage forcé des biens matériels et des acquis financiers.

Sept (D) — Petits gains ou rentrées d'argent, résultats modestes malgré de gros efforts.

Sept (R) — Manque d'argent, disette financière. Trimer dur sans avoir de résultats satisfaisants.

Huit (D) — Évaluations, discussions, pourparlers. Perfectionnement, labeur, ambition de réussir.

Huit (R) — Surmenage, fatigue, burn-out, frustration au travail. Désabusement, désillusion.

Neuf (D) — Association, partenariat. Consolidation, prospérité, succès, sécurité matérielle.

Neuf (R) — Imprévoyance, tromperies, malhonnêteté induisant une rupture d'association.

Dix (D) — Sécurité et prospérité côté matériel, financier, familial. Argent, opulence, abondance.

Dix (R) — Entraves, retards et tracas financiers. La vie dans le foyer semble plus astreignante.

### **LES DENIERS — LES PERSONNAGES DE LA COUR**

Valet (D) — Jeune homme / femme (moins de 20 ans). Ce Valet annonce de bonnes nouvelles côté financier; c'est le fruit de nos efforts après un travail assidu.

Valet (R) — Personnage insouciant, dilapidant ses ressources et son argent. On risque donc avec lui de s'attirer des problèmes financiers.

Cavalier (D) — Jeune homme / femme (21 à 30 ans). Ce Cavalier annonce l'arrivée d'un personnage déterminé, patient et tenace qui vise la réussite financière. Réussite matérielle.

Cavalier (R) — Paresse, inactivité et laisser-aller risquent d'amener des déboires financiers.

Reine (D) — Femme mature, dotée d'un bon sens pratique, d'un bon sens de la gestion et de l'organisation. Fructification des acquis. Réussite matérielle, financière.

Reine (R) — Femme ambitieuse, rapace, avide. Obsession de tout posséder, désir de fortune à tout prix.

Roi (D) — Homme mature, patient et minutieux, doué pour les affaires d'argent. La prospérité est de retour, les revenus s'accroissent.

Roi (R) — Homme avaricieux, entêté, corrompu. Blocages à l'avancement matériel et financier.

## **LES ÉPÉES (PIQUES)** - Ceux qui argumentent, qui défendent et qui gouvernent

Les personnages des Épées sont considérés comme les faiseurs de troubles (ex: la placoteuse, l'espion, le traître, le faux ami, avocat, médecin, juge, policier, huissier, etc).

As (D) — Trier l'ivraie du bon grain. Recherche de la vérité. Rétablir l'ordre où il y a désordre. Document officiel.

As (R) — Tensions, stress, inaction, malentendus. Les retards entravent les avancées et projets.

Deux (D) — Défensive, conflits et oppositions amènent une tension. Trêve temporaire, abcès encore à crever.

Deux (R) — Manipulations, mensonges et supercheries. Contradictions, heurts, problèmes, manigances.

Trois (D) — Trahison, tromperies, abandon, rejet, idées noires. Brisure d'une relation.

Trois (R) — Problèmes hors de contrôle qui mettent la vie en désordre. Confusion, chaos, chambardements.

Quatre (D) — Après l'effort consenti, temps de repos et de récupération. Intermède pour reprendre ses forces.

Quatre (R) — Surmenage, repos forcé: on est contraint de s'arrêter. Solitude, dépit.

Cinq (D) — Adversités et défaites supplantent les efforts investis. Tristesse, hostilités, impasse.

Cinq (R) — Batailles intellectuelles et verbales visant à contrer des calomnies; perte, rancœur.

Six (D) — Lassitude, ennui, stagnation. Sentiment d'enlèvement, déprime. Possibilité de voyage.

Six (R) — Conflits non résolus, chagrins et pertes. Les difficultés sont là pour encore un bon moment.

Sept (D) — Situation instable, confrontation d'opinions antagonistes. Obstacles, parfois rupture.

Sept (R) — Manipulation, pessimisme, jalousie, vengeance. Risque de trahison, fraude, ou vol.

Huit (D) — Sentiment d'être dans une impasse, pris au piège. Découragement, peine, critiques. Dépression.

Huit (R) — Libération graduelle des entraves, lumière au bout du tunnel. Appui consenti pour avancer.

Neuf (D) — Climat de méfiance, chagrin, détresse, fatalités. Entraves, luttes, ennuis de santé.

Neuf (R) — Rétablissement, retour de l'espérance. Malgré de durs moments passés, on reconstruit sa vie.

Dix (D) — Changements difficiles à venir: mais qui seront pour le mieux. On fait du ménage, on nettoie.

Dix (R) — Ennemis dans l'ombre, complots autour de soi. Décider de régler une situation et tourner la page.

## **LES ÉPÉES — LES PERSONNAGES DE LA COUR**

Valet (D) — Jeune homme / femme (moins de 20 ans). Ce Valet annonce des placotages, et le colportage de petits ragots et calomnies. Espionnage, placotage.

Valet (R) — Personne de l'entourage à l'esprit mal tourné, qui cherche à créer des problèmes autour d'elle, à l'insu des gens. Il faut s'en méfier: elle peut nuire.

Cavalier (D) — Jeune homme / femme (21 à 30 ans). Ce Cavalier annonce l'arrivée d'un personnage fonceur, prêt au combat pour défendre ses idées et projets. Bouleversements, luttes.

Cavalier (R) — Personnage fat et vaniteux, hypocrite, sournois, menteur, qui flatte pour mieux écraser.

Reine (D) — Femme mature. Femme de tête, rationnelle, qui sait où elle va et met tout en oeuvre pour y arriver. Rapports de force, oppression. Opportuniste, arriviste.

Reine (R) — Femme envieuse. On l'appelle la « placoteuse ». Méchancetés, manigances, ruse. Fait beaucoup de tort.

Roi (D) — Homme mature. On l'appelle « l'homme de robe », ou le professionnel. C'est un homme d'autorité, de pouvoir dans nos affaires.

Roi (R) — Homme de pouvoir, tyran abusant de son autorité. Il peut nuire au consultant.

## Tirage à Une Lame

Cette lecture éclaire sur l'issue d'une situation, ou donne une perspective en regard de ce qui est vraiment important pour soi, pour le moment. Il s'agit de mélanger les Arcanes, d'en sortir une au hasard, puis de l'interpréter.

## Tirage à Trois Lames

Cette lecture trace un portrait qui parle de nos préoccupations; elle suggère le résultat probable de la situation.

1. Le PASSÉ, les bases de l'affaire

Lien entre passé et présent; on dévoile ce qui sous-tend la question.

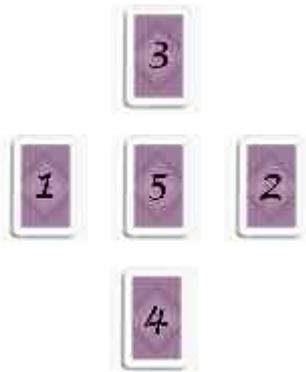
2. Le FUTUR proche

Si les choses continuent d'aller dans le même sens, c'est la direction probable que prendront les événements.

3. Le RÉSULTAT de la question

Démontre quelle direction auront tendance à prendre les événements, si l'on entreprend aucune action.

## Tirage en croix



1. La première carte se place à gauche. Elle représente les atouts du consultant, ce qui est favorable à la réalisation de la question posée, les éléments positifs.

2. La deuxième carte se positionne sur la droite. Elle montre les obstacles, les forces qui jouent contre le consultant.

3. La troisième se place en haut. Elle évoque la situation elle-même, ou son évolution à court terme.

4. La quatrième se place en bas. Elle annonce l'évolution à long terme de la question, sa concrétisation matérielle ou son issue

5. La synthèse, déterminant la réussite ou l'échec de la question. L'interprétation de cette carte doit être décidée en fonction de l'ensemble du jeu.

### **Déterminer la 5ème Lame**

- Par réduction dite "théosophique"

Pour cela vous devez additionner les valeurs numériques des cartes. Si la somme est supérieure à 22, vous additionnez le chiffre de l'unité avec celui de la dizaine.