

L'ART
DE TIRER
LES CARTES,
révélations complètes
SUR LES DESTINÉES
AU MOYEN DES CARTES ET DES TAROTS
D'APRÈS LES MÉTHODES LES PLUS CERTAINES,
SUIVI D'UN JEU DES PATIENCES.
Par **JOHANNES TRISMÉGISTE.**

Orné de 150 Figures.



PARIS.

JULES LAISNE, ÉDITEUR, GALERIE VÉRO-DODAT.

1843.





BIBLIOTHÈQUE DU DESTIN.

LISTE ALPHABÉTIQUE

des principales autorités consultées pour
cet ouvrage.

Adamantinus.
Albert le Grand.
Alchindus.
Alessandro Alessandri.
Anselme Julien.
Apomazar. •
Aristote.
Arnauld de Villeneuve
Artemidor.
Artephius.
Athénée
Avicenne.

Bacon de Verulam.
Belin (Albert).
Bellot (Jean).

Bodin.
Boëhme.
Bonati (Gui).
Buffon.

Cagliostro.
Calaber.
Campanella.
Camus.
Cardan.
Collin de Plancy.

Daniel.
D'Aulnaie.
Decremps
Delancre.

Deleuze.
Delrio.
Doppet (François):

Jérémie.
Job.
Joël.

Eamerarius.
Engelbrecht.
Escotillo.
Etteilla.
Euripide.
Ezechiel.

La Chambre.
Lamotte-le-Vayer.
Lavater.
Lenglet-Dufresnoy.
Lenormand (Mlle).
Lilly (William).

Fioravanti.
Flamel (Nicolas).
François de la Tour-
Blanche.
Frank (Sébastien).

Maletius.
Mardochée d'Aquin.
Mesmer.
Moïse.
Moldenati.

Galen.
Galenus.
Gall.
Garinet.
Gaspard Peucer.
Gilles li Muisis.
Gisbert Voëtius.
Goethe.
Goglenius.
Guyot.

Nostradamus.

Orphée.
Osée.
Ozanam.

Hagen (Jean de).
Haller.
Helvétius.
Herder.
Hérophilus.
Hill.
Hippocrate.
Huart.

Paracelse.
Parson.
Pernetty
Peuschel.
Pictorius
Pierre d'Apone.
Pinetti.
Pline.
Polemon.
Porta.
Postel (Guillaume).
Puységur (le marquis de).
Pythagore.

Jamblicque.

Rabelais.

Raymond-Lulle.
Ricetti.
Roger (le moine).

Salomon.
Savonarole.
Saint Augustin.
Saint Paul.
Scharp.
Scotus.
Spurzheim.
Suétone.
Suidas.
Synesius.

Taisnier (Jean).
Tamponelli.
Tricasse (Patrice).
Trismegistus.
Trithème.
Trogus Conciliator.

Vidal.
Wecker.
Welling.
Wierius.

Zimmermann.
Zozime.





AVERTISSEMENT.

« Ne méprisez pas les Prophéties, examinez-les toutes au contraire, et retenez ce qui en est bon. »

SAINT PAUL AUX THESSALIENS



CARTES ET TAROTS.

CHAPITRE PREMIER.

De la Divination.

Une infatigable curiosité a toujours poussé l'homme à jeter des regards inquiets sur l'avenir, et à vouloir le pénétrer par des réflexions sérieuses sur le passé, par la comparaison de ce passé avec le présent, et par des inductions plus ou moins raisonnablement amenées sur

ce qui devait ou pouvait arriver. Aussi, dès l'antiquité la plus reculée, la Divination devint une véritable science, un art muni de toutes ses règles, de ses préceptes, établi sur des bases mystérieuses, étroitement uni à la religion, plus ou moins perfectionné, plus ou moins adroit et ingénieux, selon le degré de civilisation du peuple chez lequel on la pratiquait.

Certains hommes se prétendirent exclusivement possesseurs des secrets de la Divination, liés aux Puissances surnaturelles par des chaînes auxquelles il n'était pas possible au vulgaire de se soumettre. Ces devins, qu'on appela *Augures*, *Astrologues* et *Sorciers*, ont exercé un empire tout-puissant sur le peuple; et, parmi les grands hommes, ou du moins parmi les hommes à caractère prononcé, combien en est-il qui n'aient pas cru aux présages, à l'influence des astres, aux rapports mystérieux de quelques individus avec un monde supérieur et invisible?

Sans remonter au paganisme, où les exemples seraient fréquents et célèbres, et pour ne citer que des temps moins éloignés de nous, n'y a-t-il pas eu deux hommes d'un génie bien différent, mais d'une énergie peu commune, dont l'un, — Louis XI, — tremblait devant son astrologue autant que devant son médecin; dont l'autre, — Napoléon, — croyait à son *étoile*, et se faisait *tirer les cartes*?

Il serait trop long de citer tous les cas où la science des Devins a joué un rôle important; elle a dominé des siècles entiers. Le seizième est celui peut-être où elle

a eu le plus d'empire, surtout par les prédictions de Nostradamus. La colonne élevée comme observatoire astrologique dans l'ancien hôtel de Soissons, par Catherine de Médicis, — et que l'on voit encore adossée au bâtiment circulaire de la Halle au Blé, — n'est pas le monument le moins significatif de ce pouvoir fameux que viennent révéler encore, au commencement du siècle suivant, les horoscopes de Louis XIII, les talismans de Wallenstein, les prophéties de Cagliostro, les révélations de Mesmer, et les innombrables publications cabalistiques qui se sont succédé.

Outre le *Livre de Thoth*, les *Clavicules de Salomon*, le *Dragon rouge*, les *Admirables Secrets du Grand Albert*, l'*Enchiridion de Léon III*, la *Cabale de Nicolas Flamel*, le *Livre admirable*, les *Centuries de Nostradamus*, les *Douze clefs de Bazile*, la *Cartomancie d'Etteilla*, il existe encore plus de six cents ouvrages où il est traité des Divinations.

Nous avons cru devoir pénétrer dans cet immense dédale, l'explorer avec une consciencieuse attention, y laisser des superstitions dangereuses et en rapporter seulement ce que l'art divinatoire offre de plus rationnel et de plus sérieux. Les opérations fatidiques admises par nous émanent, non pas de théories trop souvent trompeuses ou impraticables, mais des enseignements sûrs et fructueux de la pratique.

C'est pourquoi nous disons aux incrédules :

ESSAYEZ ET JUGEZ.

Aux caractères faibles :

ÉTUDIEZ ET COMPRENEZ.

A tous enfin :

PROFITEZ ET N'ABUSEZ PAS.





CHAPITRE II.

Divination par les Cartes ou CARTOMANCIE. Χάρτων,
carton ; Μαντεία , prédiction.

L'art de découvrir l'avenir par les cartes appartient au douzième siècle, et c'est aujourd'hui la plus facile et la plus usitée de toutes les Divinations; aussi lui donnons-nous le pas sur les autres. Nous avons cru utile et intéressant de la faire précéder d'une notice sur les cartes, d'après de précieux documents, dus à l'érudition éprouvée du bibliophile Jacob.

Des Cartes.

L'origine des cartes est une question d'archéologie fort difficile à résoudre, et déjà traitée avec profondeur par les savants, malgré la frivolité du sujet. Les uns font honneur de leur découverte aux Égyptiens,

et ils expliquent les cartes à la manière des hieroglyphes; les autres en attribuent l'invention aux Lydiens, qui, avec ce jeu, oublièrent presque une disette extrême. Il est possible que ces peuples aient connu un jeu qui se jouait avec des tableaux figurés à l'instar du *Jeu de l'Oie* chez les Athéniens, mais à coup sûr ce n'étaient pas les cartes du jeu de piquet.

Cependant les cartes vinrent de l'Orient avec les échecs; cette origine paraît incontestable, car il existe entre les cartes et les échecs certains rapports qu'on ne saurait attribuer au hasard. On a même des raisons de croire que primitivement les cartes offraient une représentation exacte des échecs pour laisser quelque chose à décider au sort; et pour mieux égaliser les chances, les *Fous*, les *Chevaliers*, et les *Tours* ou *Rocs* se retrouvent sans doute dans les premières cartes, dont un jeu n'était qu'un jeu d'échecs double. Peut-être le jouait-on à quatre, chaque adversaire ayant sa couleur et, pour ainsi dire, son armée à faire manœuvrer. Ces analogies des cartes avec les échecs sont presque prouvées par l'inspection des vieux *Tarots* du XV^e siècle, dans lesquels il y a le *Fou* et la *Tour*, dite *Maison de Dieu*. Quant au sens allégorique, il est à peu près identique dans les deux jeux, qui sont une image de la guerre: il y a encore dans les Tarots une carte qui devait, par son apparition, produire le résultat de l'*échec et mat*: c'est la Mort montée sur le cheval pâle de l'Apocalypse. Originellement, les cartes n'étaient pas plus nombreuses que les pièces de l'échiquier,

divisées en deux bandes, l'une rouge et l'autre noire. Une augmentation de cartes exigea bientôt de nouvelles combinaisons, et les deux jeux ne furent plus soumis à des règles analogues. Les Arabes, ces grands joueurs d'échecs, donnèrent-ils cette autre forme à leur jeu favori?

Quoi qu'il en soit, les cartes étaient en usage bien avant l'année 1392, à laquelle on a prétendu fixer leur invention. Le synode de Worchester, en 1240, défend aux clercs les jeux deshonnêtes, et entre autres celui *du Roi et de la Reine*. Un manuscrit italien de 1299 parle des cartes appelées *Naibi*; des statuts monastiques de 1337 proscrivent les cartes sous le nom de *Pagineæ*; enfin, un édit du roi de Castille, à la date de 1387, les met au nombre des jeux prohibés. *Renard le Contrefait*, roman français, composé par un anonyme, en 1328, indique que le *Jeu du Roi et de la Reine* n'était déjà plus usité que dans les mauvais lieux.

On a longuement et vainement disserté pour savoir si les cartes étaient françaises, allemandes, espagnoles ou italiennes. Il paraît toujours certain qu'elles ne sont pas françaises, du moins les cartes de Tarot. Toujours est-il que les couleurs des cartes diffèrent dans ces pays : nous avons *Pique, Trèfle, Carreau* et *Cœur*; les Espagnols ont *Épée, Bâton, Denier* et *Coupe*; les Allemands *Vert, Gland, Grelot* et *Rouge*. Mais ces couleurs doivent être contemporaines du jeu de piquet, qui fut trouvé sous Charles VII, en même temps que les cartes avec lesquelles on le joue encore aujourd'hui. Jusque-là les Tarots seuls étaient connus dans

toute l'Europe : ces Tarots, qui ne furent jamais reçus en France, malgré la faveur marquée de plusieurs grands personnages du XVII^e siècle, ont perdu leur bizarre physionomie en gardant leur nom. En effet, les dix-sept cartes que l'on conserve au Cabinet des Estampes de Paris, et qu'on attribue à l'*Imager* du roi Gringonneur, faisaient partie d'un jeu qui était certainement une imitation de la célèbre *Danse macabre* ; cette allégorie si philosophique de la vie humaine, que le Moyen-Age avait tant multipliée à l'aide de tous les arts. Ces cartes, peintes et dorées, représentent *le Pape, l'Empereur, l'Ermite, le Fou, le Pendu, l'Écuyer, le Triomphateur, les Amoureux, la Lune et les Astrologues, le Soleil et la Parque, la Justice, la Fortune, la Tempérance, la Force, la Mort, le Jugement des âmes, la Maison de Dieu*. N'est-ce pas cette danse des morts qui met en branle les vivants de toute condition, et qui dirige cette ronde immense où sont emportés les grands et les petits, les heureux et les malheureux ?—Le nom de *Tarots* dérive de la province lombarde *Taro*, où ce jeu fut inventé, à moins qu'on ne préfère le tirer d'une allusion à la *tare* que la mort fait éprouver au monde (*phthora*, corruption), ou bien de la fabrication même de ces cartes, enluminées sur un fond d'or piqué à compartiments.

C'est au règne de Charles VII qu'il faut donc rapporter l'invention des cartes françaises, et du jeu de piquet, imité peut-être du jeu allemand *le lansquenet*. Les cartes cessèrent alors d'être une redite joyeuse

de cette danse macabre qui revenait sans cesse attrister les regards et jeter une pensée de deuil parmi tous les plaisirs. Toutefois la Mort ne disparut pas entièrement du jeu de cartes, qui redevint ce qu'il était d'abord, le jeu de la guerre. Charles VI, par une ordonnance de 1391, avait prohibé, sous peine de dix sous d'amende, tous les jeux qui empêchaient ses sujets de se livrer à l'exercice des armes pour la défense du royaume. Ce fut pour éluder cette ordonnance qu'un servant d'armes — qui s'est personnifié dans l'image du valet de trèfle sans se nommer — réforma ce jeu des Tarots de manière à le mettre au rang des exercices militaires : le *Trèfle* figurant la garde d'une épée; le *Carreau*, le fer carré d'une grosse flèche; le *Pique*, la lance d'une pertuisane; le *Cœur*, la pointe d'un trait d'arbalète, étaient les armes et les compagnies armées. Les *As* — nom d'une monnaie ancienne — signifiaient l'argent pour la paye des troupes. Les quatre *Rois* représentèrent les quatre grandes monarchies, juive, grecque, romaine et française; car Charles VII, comme successeur de Charlemagne, pouvait prétendre à l'empire d'Occident : *David*, *Alexandre* et *César* portaient aussi le manteau d'hermine et le sceptre fleurdelisé. Les quatre *Dames* remplaçaient les quatre *Vertus* des Tarots : *Judith* au lieu de *la Force*, *Pallas* au lieu de *la Justice*, *Rachel* au lieu de *la Fortune*, et *Argine* au lieu de *la Tempérance*. Cette *Argine*, anagramme de *Regina*, doit être Marie d'Anjou, femme de Charles VII, recommandable par sa piété et sa

douceur. Les quatre *Valets* ou *Varlets* représentaient la noblesse de France, depuis son époque héroïque jusqu'à la chevalerie : *Hector de Troye*, père de ce fabuleux Francus, qui passait pour le premier roi franc ; — *Ogier le Danois*, l'un des pairs de Charlemagne ; — *Lahire*, le plus brave capitaine de Charles VII, et le valet de trèfle qui s'est mis en si vaillante compagnie en sa qualité d'inventeur ou de réformateur du jeu de cartes.

Il y a lieu de croire que ce jeu tout français fut d'abord imité par les Allemands, qui se l'approprièrent avec de légères modifications. Les noms des figures furent supprimés, et les quatre valets ne paraissant pas suffisants, on en ajouta quatre autres, soit comme chevaliers, soit comme pages. On remplaça le *Carreau* par le *Lapin* ; le *Cœur* par le *Perroquet* ; le *Pique* par l'*OËillet* ; le *Trèfle* seul ne subit aucune métamorphose. Ces cartes étaient rondes et gravées au burin. Plus tard, en Allemagne, on introduisit dans les cartes le *Grelot* exprimant la folie ; le *Gland* — l'agriculture ; le *Cœur* — l'amour ; le *Trèfle* — la science. Ces cartes étaient plus larges que longues, et ornées de sujets relatifs à chacune des quatre divisions : elles eurent cours à la fin du XV^e siècle et au commencement du XVI^e — Les Espagnols suivirent l'impulsion, et leur caractère, toujours fidèle aux distinctions de rang et d'état, se fit sentir dans la substitution des quatre couleurs du jeu de cartes français, par *Copas* (calices), désignant les ecclésiastiques ; *Espadas* (épées) — les nobles ; *Dineros* (deniers) — les marchands ; *Bastos*

(bâtons) — les cultivateurs. On a voulu mal à propos interpréter de la même manière les couleurs de nos cartes en supposant que le *Cœur* représente le clergé qui siège au *Chœur*; le *Pique* la noblesse qui commande les armées; le *Carreau* la bourgeoisie, à cause du pavé des villes; le *Trèfle* les habitants de la campagne.

Les cartes, enluminées de même que les manuscrits, coûtaient fort cher, puisqu'en 1430 Visconti, duc de Milan, paya 1,500 pièces d'or à un peintre français, pour un seul jeu. Mais la gravure en taille de bois, découverte en 1423, répandit dans toute l'Europe les jeux de cartes, qui devinrent populaires en tombant à bas prix.

Aussi, en dépit des ordonnances civiles et ecclésiastiques qui ont fréquemment renouvelé la prohibition des cartes à jouer, ce jeu — varié par d'innombrables combinaisons — s'est toujours maintenu à la tête des jeux avec les échecs et les dames.

Enfin, les cartes elles-mêmes semblèrent participer à la métempsychose des êtres, tant les rois, les reines et les valets, qui président à ce jeu, furent soumis à des transformations de noms et de costumes dans notre France si capricieuse. Le règne de Charles IX amena des *Valets de chasse, de noblesse, de cour et de pied* pour accompagner *Auguste, Constantin, Salomon et Cloris; Clotilde, Élisabeth, Penthésilée et Didon*. Le règne de Louis XIV, qui imposait aux cartes cette devise : *J'aime l'amour et la cour; vive la reine! vive le roi!* ne se contenta pas de ces illustrations royales, et choisit de préférence *César, Ninus, Alexandre, Cy*

rus ; Pompéia , Sémiramis , Roxane , Hélène ; Roger , Renaud , Roland . Quant au valet de trèfle , il n'avait pas d'autre nom que celui du cartier .

On écrirait tout un livre sur les révolutions des cartes jusqu'à celles de la République française, *une et indivisible*, où les quatre Dames furent supplantées par quatre *Vertus républicaines* ; les quatre Valets chassés par quatre *Réquisitionnaires républicains*, et les quatre Rois détrônés par quatre *Philosophes* : *Voltaire , Rousseau , La Fontaine et Molière .*





CHAPITRE III.

Méthode de lecture symbolique des Cartes d'après celle des Tarots.

La personne qui consulte se sert d'un jeu de Piquet qu'elle mêle et coupe. La première carte qu'on tire se nomme *As*, la seconde *Sept*, et ainsi en remontant jusqu'au *Roi*. — Toutes les cartes, arrivant dans l'ordre de ce calcul, sont mises à part, c'est-à-dire que si, en nommant *As*, *Sept*, ou telle autre, il arrive un *As*, un *Sept* ou celle qui a été nommée, c'est celle-là qu'il faut mettre à part. — On recommence jusqu'à ce qu'on ait épuisé le jeu ; et si sur la fin il ne reste pas assez de cartes pour arriver au *Roi* inclusivement, on reprend des cartes — sans les mêler ni les couper — pour achever ce calcul jusqu'au *Roi*.

Cette opération du jeu entier se fait trois fois de la même manière. Il faut avoir le plus grand soin de disposer les cartes qui sortent du jeu dans l'ordre où elles arrivent et sur la même ligne, ce qui produit une phrase hiéroglyphique.

Alors — pour lire — on doit savoir que

Les *Rois* sont l'image des souverains, des généraux, des parents, des vieillards ;

Les *Dames* ont les mêmes caractères dans leur genre relativement aux circonstances. — Tantôt elles sont puissantes, adroites, intrigantes, fidèles ou légères, passionnées ou indifférentes ; tantôt elles sont complaisantes, perfides, rivales, pernicieuses. — Arrive-t-il deux cartes du même genre, c'est la seconde qui prend le second rôle ;

Les *Valets* sont des jeunes gens, des guerriers, des amoureux, des séducteurs, des rivaux ;

Les *As* annoncent des lettres et des nouvelles ;

Les *Sept* et *Huit* représentent des demoiselles de toutes les conditions ;

Le *Neuf de Cœur* annonce des choses agréables, heureuses, brillantes ;

Le *Neuf de Trèfle* amène les mêmes présages ;

Le *Neuf de Carreau* : retard en bien ou en mal ;

Le *Neuf de Pique* : ruine, maladie, mort ;

Le *Dix de Cœur* désigne la ville ;

Le *Dix de Carreau*, la campagne ;

Le *Dix de Trèfle*, l'argent ;

Le *Dix de Pique*, les chagrins.

Enfin, pour résumer, les quatre couleurs, *Cœur*, *Trèfle*, *Carreau* et *Pique*, représentées dans les *Ta-*

rots par les *Coupes*, les *Déniers*, les *Bâtons* et les *Épées*, ont pour signes généraux :

LES CŒURS : le bonheur.

LES TRÈFLES : la fortune.

LES CARREAUX : l'indifférence.

LES PIQUES : le malheur.

Les événements prédits en bien ou en mal peuvent être plus ou moins avantageux ou malheureux, suivant que la carte principale qui les annonce est accompagnée. — Ainsi les Piques suivis de Trèfles, surtout s'ils arrivent entre deux Trèfles, sont moins dangereux, comme le Trèfle entre deux Piques, ou à côté d'un Pique, offre une chance moins favorable. — Quelquefois encore le commencement annonce des accidents funestes ; mais la fin des cartes les rend moins inquiétants si les Trèfles surviennent en majorité et suivant leur nombre.

Exemples de quelques combinaisons.

As de Cœur — Dame de Pique : visite de femme.

As de Carreau — Huit de Cœur : bonne nouvelle.

As de Cœur — Valet de Cœur : victoire.

Neuf de Cœur — Valet de Cœur : amant heureux.

Dix de Pique — Huit de Pique : malheur.

Dix de Pique — Huit de Cœur : succès.

Dix de Trèfle — Valet de Pique : amitié.

Sept de Cœur — Dix de Cœur : amitié de demoiselle.

Sept de Cœur — Dame de Carreau : amitié de femme.

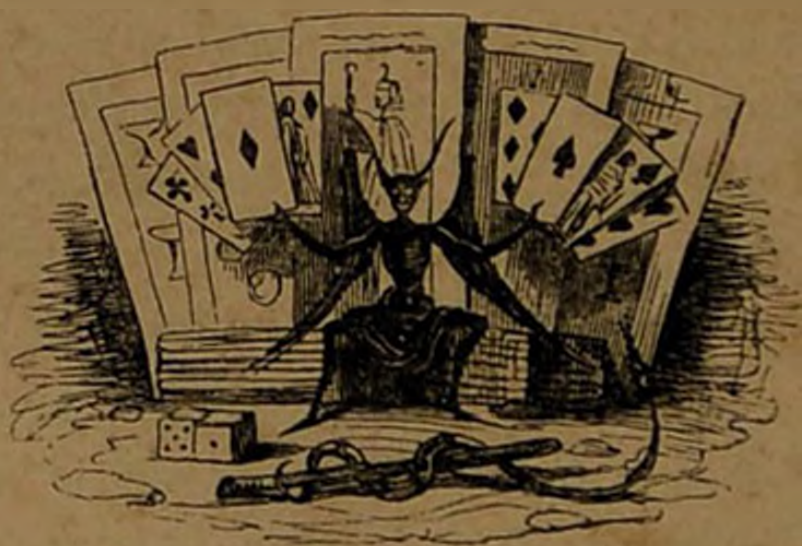
Sept de Carreau — Roi de Cœur : retard.

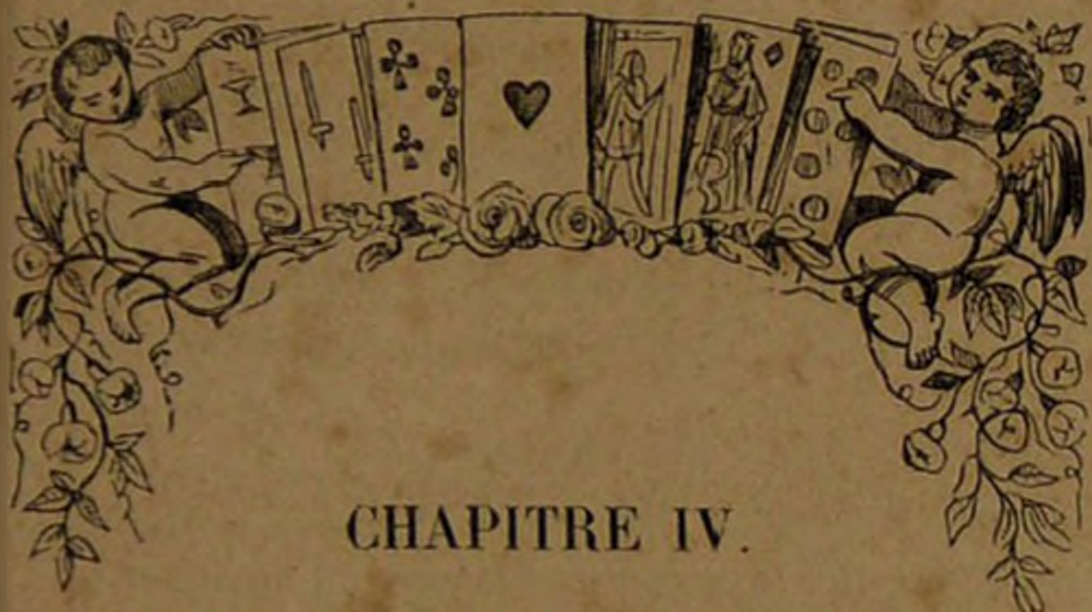
Dix de Trèfle — Roi de Pique : présent.

Dix de Trèfle — Valet de Trèfle : amoureux.

Dix de Pique — Valet de Carreau : inquiétude.

Dix de Cœur — Roi de Trèfle : amitié sincère.





CHAPITRE IV.

Divination par les Cartes selon les méthodes anciennes

§ 1.

Valeur des Cartes.

Les *Cœurs* et les *Trèfles* sont d'un heureux augure.

Les *Carreaux* et les *Piques* présagent une chance contraire.

Les *Figures* en Cœur et en Carreau indiquent les personnes blondes ou d'un châtain clair.

Les *Figures* en Trèfle ou en Pique annoncent les personnes brunes ou d'un châtain foncé.

LES HUIT CŒURS.



Le *Roi* représente un homme puissant qui vous

porte intérêt. Quand il est renversé, c'est signe qu'il sera arrêté dans ses bonnes intentions.

La *Dame* révèle une femme vertueuse et bienfaisante, de laquelle on peut attendre des services. Est-elle renversée ? elle présage un retard dans vos espérances.

Le *Valet* figure un militaire ou un jeune homme qui, appelé à entrer dans votre famille, s'efforce de vous être utile. Il en sera empêché s'il apparaît renversé.

L'*As* annonce joie et plaisir. Lorsque des figures l'entourent, il vous convie à un repas de fête ou d'amis.

Le *Dix* amène une surprise très-agréable pour la personne qui consulte.

Le *Neuf*, symbole de la réconciliation, fortifie l'amitié ou l'amour entre ceux qu'on veut désunir.

Le *Huit* promet de grandes satisfactions, de la part des enfants, à ceux qui sont mariés, et des succès notables aux célibataires.

Le *Sept* indique un mariage avantageux.

LES HUIT CARREAUX.



Le *Roi* est un ennemi toujours prêt au mal ; méfiez-vous de lui, surtout s'il est renversé.

La *Dame* est une méchante femme, qui vous ca-
lonnie; elle vous causera préjudice, si elle se trouve
renversée.

Le *Valet* indique un militaire ou un messenger por-
teur de fâcheuses nouvelles. Est-il renversé? il y a
danger pour vous.

Le *Dix* présage la campagne ou un voyage.

Le *Neuf* retarde la réception de l'argent que vous
pouvez attendre, sans empêcher toutefois qu'il vous
arrive.

Le *Huit* présage d'actives démarches en faveur
d'une affaire ou d'une entreprise qui vous intéresse.

Le *Sept* prépare un gain quelconque.

LES HUIT TREFLES.



Le *Roi* est un homme équitable, bien disposé à
vous obliger, et qui s'emploiera utilement pour ce
que vous lui demanderez. S'il est renversé, ses bon-
nes intentions éprouveront retard ou empêchement
majeur.

La *Dame*, c'est une femme brune qui vous aime et
à laquelle vous inspirez une vive jalousie. Méfiez-vous
d'elle si elle est renversée.

Le *Valet* annonce un mariage auquel vos parents
s'opposeront, si ce valet se présente renversé.

L'*As* présage des bénéfices quelconques.

Le *Dix* signifie réussite et prospérité.

Le *Neuf* pronostique d'heureux succès en amour.

Le *Huit* apporte des espérances flatteuses qui se réaliseront.

Le *Sept* est le signe des faiblesses d'amour.

LES HUIT PIQUES.



Le *Roi* indique un homme de robe vous menaçant de quelques disgrâces ; s'il est renversé, un procès se perdra.

La *Dame* représente une veuve chagrine et tourmentée ; si elle est renversée, elle rêve au mariage.

Le *Valet* est un jeune homme qui vous causera des désagréments ; renverse, il vous prépare une trahison.

L'*As* annonce la perfidie et le deuil ; le vol, et même la mort, s'il est suivi du dix et du neuf de Pique.

Le *Dix*, s'il est accompagné de l'as et du roi, c'est prison pour un homme, et trahison pour une femme.

Le *Neuf* fait craindre un retard dans le résultat de quelque entreprise. L'as de Trèfle et le neuf de Carreau sont-ils avec lui ? une réception d'argent sera indéfiniment ajournée.

Le *Huit* amène de mauvaises nouvelles. Avec le

sept de Carreau ou une figure quelconque, il suscite pleurs et discordes.

Le *Sept* produit les querelles et les tourments, à moins qu'il ne se trouve escorté de quelques Cœurs : ainsi placé, il procure la paix et la quiétude. — Est-il suivi du neuf de Pique ? attendez-vous à hériter.

§ 2.

Valeur des Cartes qui se suivent, d'après Ettella.

Deux Rois : — Bons conseils.

Trois Rois : — Succès.

Quatre Rois : — Honneurs.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux Rois : — Projets.

Trois Rois : — Commerce.

Quatre Rois : — Célérité.

Deux Dames : — Amitié.

Trois Dames : — Tromperie.

Quatre Dames : — Grands caquets.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux Dames : — Travail.

Trois Dames : — Gourmandise.

Quatre Dames : — Mauvaise compagnie.

Deux Valets : — Inquiétude.

Trois Valets : — Dispute.

Quatre Valets : — Maladie contagieuse.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux Valets : — Société.

Trois Valets : — Paresse.

Quatre Valets : — Gêne.

Deux As : — Inimitié.

Trois As : — Réussite minime.

Quatre As : — Chances diverses.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux As : — Dangers.

Trois As : — Libertinage.

Quatre As : — Mort.

Deux Dix : — Mauvais présage.

Trois Dix : — Changement d'état.

Quatre Dix : — Démêlés avec la justice.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux Dix : — Attente trompée.

Trois Dix : — Perte.

Quatre Dix : — Événements fâcheux.

Deux Neuf : — Argent.

Trois Neuf : — Petite réussite.

Quatre Neuf : — Bonne action.

Les mêmes Cartes retournées :

Deux Neuf : — Profit.

Trois Neuf : — Imprudence.

Quatre Neuf : — Usure.

Deux Huit : — Nouvelle connaissance.

Trois Huit : — Mariage.

Quatre Huit : — Revers.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux Huit : — Désagréments.

Trois Huit : — Distractions.

Quatre Huit : — Erreur.

Deux Sept : — Nouvelles futiles.

Trois Sept : — Infirmités.

Quatre Sept : — Intrigues.

Les mêmes Cartes renversées :

Deux Sept : — Amourettes.

Trois Sept : — Plaisirs.

Quatre Sept : — Honte.





CHAPITRE V.

Méthode pour tirer les Cartes par Sept.

Employez un jeu de Piquet de trente-deux cartes.

Comptez le jeu de sept en sept , en mettant toujours à part la septième carte. En répétant trois fois cette opération , elle produira douze cartes , que vous rangerez les unes à côté des autres dans l'ordre exact où elles seront venues ; puis vous chercherez leur signification d'après la valeur de chaque carte , détaillée avec soin dans les § 1 et 2 du chapitre précédent.

N'oubliez pas , avant d'interpréter , de vous assurer que la personne pour laquelle vous opérez est sortie du jeu. Si la carte qui la représente n'était pas dans les douze cartes , il faudrait recommencer jusqu'à son apparition.

Voici les cartes qui simulent les consultants :

Le Roi de Cœur pour un homme blond marié.

Le Roi de Trèfle pour un homme brun marié.

Le Valet de Cœur pour un jeune homme blond.

Le Valet de Trèfle pour un jeune homme brun.

La Dame de Cœur pour une dame ou demoiselle blonde.

La Dame de Trèfle pour une dame ou demoiselle brune.

L'explication une fois terminée , mêlez les douze cartes , faites couper , puis divisez-les en quatre paquets , de trois cartes chacun , de cette manière :

Pour la personne : trois cartes.

Pour la maison : trois cartes.

Pour les événements : trois cartes.

Pour la surprise . trois cartes.

Levez ensuite alternativement chacun de ces paquets , et lisez-en le sens fatidique.





CHAPITRE VI.

Méthode pour tirer les Cartes par Quinze.

Employez un jeu de Piquet de trente-deux cartes.

Mélez ce jeu, — faites couper par la personne qui consulte, — puis formez deux tas de seize cartes chacun ; — et, quand la même personne en aura choisi un, prenez-le. — Mettez de côté la première carte, destinée à *la surprise* ; — retournez les quinze cartes qui restent, — mélez-les ; — formez trois tas de cinq cartes, et posez la première carte de chacun d'eux sur celle de la surprise.

Ainsi vous obtenez :

Pour la personne : quatre cartes.

Pour la maison : quatre cartes.

Pour les événements : quatre cartes.

Pour la surprise : quatre cartes.

La personne qui consulte peut choisir, selon son idée, parmi les deux premiers tas, un pour elle, et un autre pour sa maison. — Le troisième tas, qui doit

révéler ce qui arrivera , et le tas de la surprise , ne peuvent changer de destination.

Expliquez d'après la valeur des cartes , indiquée dans les §§ 1 et 2 du chapitre iv.





CHAPITRE VII.

Divination par les Cartes selon la Méthode Italienne.

§ 1.

Valeur des Cartes.

LES HUIT COEURS.



— Le Roi est un ami blond ; — la Dame, une femme blonde et bonne ; — le Valet, un jeune homme blond fort serviable ; — l'As annonce un festin, un cadeau, de la joie ; — le Dix représente la maison de la personne qui se fait tirer les cartes ; — le Neuf indique une surprise agréable ; — le Huit, une jalousie d'hommes ; — le Sept, une jalousie de femmes.

LES HUIT CARREAUX.



Le Roi figure un homme blond très-méchant ; — la Dame, une blonde perfide ; — le Valet, un militaire blond, enclin à la perversité ; — l'As présage une lettre ; — le Dix, une affaire commerciale ou un marché bon à conclure ; — le Neuf, le succès d'un projet ; — le Huit annonce de l'argent ; — le Sept aussi, mais en moindre quantité.

LES HUIT TRÈFLES.



Le Roi désigne un ami brun ; — la Dame, une amie brune ; — le Valet, un amant ; — l'As annonce des succès ; — le Dix, une partie de campagne ou une promenade ; — le Neuf, un voyage ; — le Huit indique les démarches d'un ami ; — le Sept, un petit cadeau.

LES HUIT PIQUES.



Le Roi représente un homme brun malintentionné ; — la Dame, une brune veuve et chagrine ; — le Valet, un jeune homme brun fort triste ; — l'As dénonce des désagréments ou quelques amourettes ; — le Dix pré-sage un secret ou un événement nocturne ; — le Neuf, un funeste retard ; — le Huit, des pleurs ; — le Sept, de l'inquiétude.

§ 2.

Valeur des Cartes dans le jeu.

Nombreuses figures : Réunions, festins, plaisirs.

Deux Rois : — Amitié

Trois Rois : — Bonne entreprise.

Quatre Rois : — Réussite certaine.

Deux Dames : — Commérages.

Trois Dames : — Méchancetés.

Quatre Dames : — Querelle entre femmes.

Deux Valets : — Société dangereuse.
Trois Valets : — Disputes.
Quatre Valets : — Réunion de jeunes gens.

Deux As : — Espérance.
Trois As : — Nouvelles.
Quatre As : — Succès.
Quatre As de suite : — Mort imprévue.

Deux Dix : — Chance heureuse.
Trois Dix : — Indécision.
Quatre Dix : — Réussite.

Deux Neuf : — Joie passagère.
Trois Neuf : — Appréhension.
Quatre Neuf : — Surprise.

Deux Huit : — Tiède amour.
Trois Huit : — Jalousie.
Quatre Huit : — Succès.

Deux Sept : — Déclaration.
Trois Sept : — Brouille.
Quatre Sept : — Enfants.

§ 3.

Manière de lire les Cartes.

Employez un jeu de Piquet de trente-deux cartes.
Mêlez le jeu. — Faites couper de la main gauche
par la personne pour laquelle vous opérez.

Tirez les cartes trois par trois, en mettant soigneusement de côté les paquets de même espèce. Par exemple, s'il se rencontre trois Trèfles, vous les prenez pour l'opération; de plus, si, dans le paquet de trois cartes, il y en a deux de même sorte, comme deux Trèfles ou deux Cœurs, vous mettez de côté la plus forte de ces deux cartes, ou, — selon quelques Cartomanciens, — la plus voisine du puce.

Après avoir tenu tout le jeu, en triant ainsi, vous mêlez les cartes restantes, et recommencez trois fois la même opération.

Ensuite vous comptez les cartes écartées; elles doivent être au nombre de treize au moins, et de dix-neuf au plus. Si le nombre est pair, vous faites tirer une carte, — à jeu ouvert, — par la personne intéressée pour que ce nombre devienne impair.

Enfin, vous expliquez d'après la valeur des cartes, détaillée ci-dessus, et dans l'ordre suivant :

Il faut commencer par la carte qui représente la personne intéressée, voir ce qui l'entoure, puis compter, — toujours à droite et par cinq, en reprenant le chiffre : un à chaque cinquième carte. — On fait ainsi le tour du jeu trois fois au moins, et même autant de fois qu'il est nécessaire pour revenir juste à la carte figurant ladite personne.

Les cartes opérantes se ramassent après; on les mêle, et l'on place sur la table six cartes :

Pour la Personne.

Pour l'Inattendu.

Pour la Maison.

Pour la Surprise.

Pour l'Attendu.

Pour la Consolation.

Le reste des cartes est alors distribué sur les cinq premiers tas, en commençant par le premier. — Levez-les d'après l'ordre établi, et, en finissant par celle de la Consolation, donnez l'explication de chaque paquet. — Prenez les cartes semblables deux par deux, par exemple : deux Rois, deux As, deux Dix, etc., en retournant toujours à découvert la seconde carte du paquet dont vous enlevez la première.

Pour obtenir la Réussite, il faut retirer ainsi toutes les cartes du jeu — deux par deux — jusqu'aux deux dernières.





CHAPITRE VIII.

Divination par les Cartes selon la Méthode Française.

§ 1.

Manière de tirer les Cartes.

On extrait vingt cartes d'un jeu de Piquet, et on les dispose — par cinq — de cette manière : une au milieu , — une au-dessus , — une autre dessous , — une de chaque côté , ce qui forme une croix.

La carte d'en haut signifie ce qui doit arriver prochainement ; — celle de droite, ce qui s'exécutera dans un temps plus éloigné ; — celle d'en bas rappelle le passé ; — celle de gauche indique les obstacles qui se présenteront.

Puis, on donne l'explication d'après la valeur des cartes , déterminée de la manière ci-après.

§ 2.

Valeur des Cartes.

LES HUIT CŒURS.



Le Roi, la Dame et le Valet représentent des personnes bienfaisantes; — l'As, la maison de la personne intéressée; les quatre cartes qui l'entourent annoncent le bien ou le mal prêts à s'introduire. Aussi doit-on observer l'avenir de cette maison dans chaque jeu que l'on tire. — Le Dix signifie : naissance; — le Neuf : victoire remportée par les figures qui le touchent; — le Huit : satisfaction, joie, libations. Placé auprès d'une figure ou entre deux, le Huit de Cœur annonce une réjouissance ou une franche amitié; entre quatre figures : noces, bal ou festin. — Le Sept est une belle et bienfaisante amie.

LES HUIT CARREAUX.



Le Roi, la Dame et le Valet sont réputés des ja

loux, des flatteurs ou des ingrats. Si le Sept de Carreau les touche, ils feront du mal à la personne intéressée en lui extorquant biens, honneurs et prétentions. Et si ce même Sept de Carreau approche des figures en Cœur ou en Trèfle — tout en touchant aux figures de Carreau ou de Pique — c'est le présage de peines promptes à se convertir en plaisirs. — L'As signifie : lettre reçue ou attendue. Les quatre cartes qui l'environnent en expliquent le sujet, en les considérant comme les causes momentanées de l'envoi de la lettre. — Le Dix : mer ou voyage maritime, qui sera heureux, si cet As est touché par le Neuf de Cœur ; malheureux, s'il est touché par le Dix de Pique ; sans nul danger enfin, s'il est touché par le Dix ou le Neuf de Trèfle. Avec le Sept de Pique, le Dix de Carreau indique, pendant la traversée, une maladie qui sera mortelle si le Neuf de Pique vient à le toucher. — Avec le Neuf vous aurez une nouvelle qu'expliqueront les cartes environnantes. — Avec le Huit vous ferez un voyage par terre, dont la réussite sera révélée en suivant la règle du Dix de Carreau. — Le Sept empêche la réalisation d'une promesse ou d'une espérance, s'il se rencontre avec l'As de Cœur et plus près que lui de la treizième carte : il indique une brouille de la personne intéressée avec sa famille, s'il les touche. Il signale l'ivrognerie lorsqu'il se trouve à la fois avec le Huit de Cœur et une Figure. Il dénonce un instrument destructif lorsqu'une Figure de Pique l'approche, ou une fille flatteuse, espionne, recenseuse, extorqueuse, et préjudiciable à ladite per-

sonne, s'il se joint aux Figures de Carreau. Enfin, il présage des batteries quand il se place entre cette même personne et une Figure, si toutes les cartes sont de front et en ligne perpendiculaire.

LES HUIT TRÈFLES.



Le Roi et la Dame sont considérés comme des amis sincères et dévoués. Ce sont les représentants d'une couleur généralement prospère. — Le Valet est un ami parfait, un amant fidèle ou un mari fortuné. — L'As annonce une petite rentrée d'argent, s'il n'est touché par aucun Pique. Avoisiné d'un seul d'entre eux, il procure une succession : autant il y a de Piques, et autant de successions pour la personne qui se fait tirer les cartes. Rencontrant le Huit de Carreau, l'As de Trèfle amène un héritage. Avec un Pique et le Dix de Carreau, en même temps, cet héritage doit arriver de pays lointains. Touché à la fois par un Pique et par le Sept de Trèfle, ce même As annonce la promptitude et la facilité avec lesquelles il s'effectuera. — Le Dix enrichit. — Le Neuf désigne des présents reçus ou à recevoir ; mais, s'il touche aux Figures de Carreau, il n'annonce que rivalité de maîtresses pour des amants, ou rivalités d'amants pour des maîtresses. Prés d'une Figure de Trèfle, il

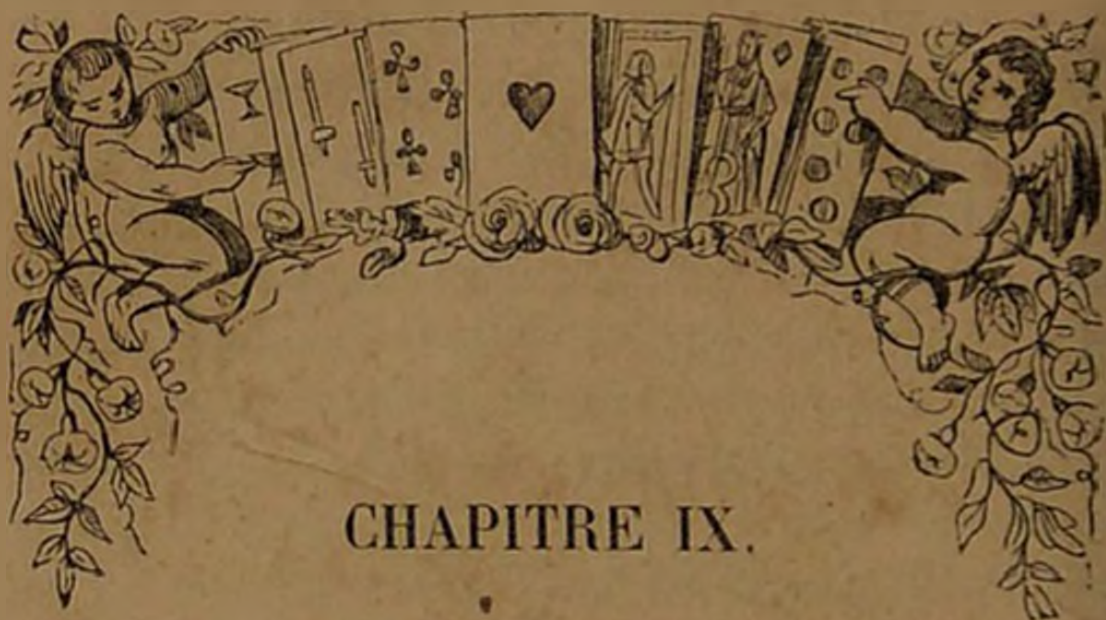
surviendra une rivalité de places. — Le Huit apporte de l'ouvrage à une personne vivant de son travail ou de son industrie, quand il est voisin d'un Cœur. Si la personne intéressée est riche, ce Huit annonce un bien inattendu à recueillir : s'il n'est environné d'aucun Cœur, il y a argent reçu ou à recevoir. — Le Sept indique une amie sincère et bienfaisante.

LES HUIT PIQUES.



Le Roi et la Reine sont des ennemis. Touchés de côté, dessus ou dessous par le Sept de Carreau, c'est signe qu'ils veulent nuire ou qu'ils nuiront à la personne intéressée. — Le Valet est aussi un dangereux ennemi, surtout s'il est approché par le Neuf ou le Sept de Pique, ou même par le Sept de Carreau. — L'As exprime la convoitise des plaisirs sensuels, ou prépare des obstacles à leur accomplissement. L'indiscret révèle aussi leur jouissance actuelle ou prochaine. Cet As s'élevant au-dessus d'une Figure indique qu'on obtiendra l'objet de ses désirs ; — au-dessous : qu'on a obtenu ; — à droite, il proclame le désir d'obtenir ; — à gauche : un empêchement à ce désir. Si une Figure de Dame rencontre l'As et le Huit de Pique, c'est le présage d'une grossesse ; cet As est-il en haut ? la dame signalée est enceinte ; à droite ?

elle souhaite de l'être ; au-dessous ? elle l'a déjà été ; à gauche ? c'est un obstacle à sa grossesse , quoi qu'elle fasse pour l'empêcher. — Le Dix exprime le deuil. Devant le Neuf , ou après le Sept de Pique , il pronostique des chagrins à la personne intéressée , à moins qu'il ne soit frôlé par quelque Figure. S'il touche de front (c'est-à-dire au-dessus ou au-dessous) à une Figure en Trèfle ou en Cœur , — lors même qu'il aurait près de lui une Figure en Pique ou en Carreau , — c'est une annonce de peines , devant , au reste , se changer en plaisirs : situé entre deux Figures se tournant le dos , il fait redouter une séparation. — Le Neuf présage la mort , — le Huit une dispute , quand il est entre deux Figures du même sexe et qui se regardent ; si au contraire elles sont dos à dos , il menace d'un procès. Le Huit et l'As de Pique venant à rencontrer une Dame , vous apprennent que cette dame pourra prochainement devenir enceinte. Près du Neuf de Cœur , l'As de Pique annonce un accouchement heureux en quelque endroit du jeu que ces deux cartes se rencontrent : si l'on tire pour une dame ou une demoiselle ; si c'est pour un homme , il est l'indice d'une heureuse naissance. — Le Sept enfante une maladie ou dénonce une voleuse. Côte à côte avec le Huit de Pique — en quelque endroit du jeu que ce soit — c'est le symptôme d'une maladie causée par l'amour , que doit éprouver la personne pour laquelle on tire les cartes.



CHAPITRE IX.

Manière de faire une Réussite.

Prenez un jeu de Piquet de trente-deux cartes ; — mêlez, — faites couper de la main gauche : — formez huit paquets de quatre cartes chacun ; — retournez la première carte de chaque paquet ; — prenez les cartes semblables deux par deux ; par exemple : deux Rois, deux As, deux Dix, etc., en retournant, toujours à découvert, la seconde carte du paquet, dont vous enlevez la première. — Lisez comme il est enseigné au chap. iv, § 2.

Pour obtenir la Réussite, il faut retirer ainsi toutes les cartes du jeu, deux par deux, jusqu'aux deux dernières.





CHAPITRE X.

Des Tarots

Le jeu des Tarots a été inventé par un homme de génie avant ou après le jeu des Échecs, avec lequel il a beaucoup de similitude.

La forme, l'arrangement et les figures de ses cartes sont si manifestement allégoriques, et ces allégories si conformes à la doctrine philosophique, civile et religieuse des Égyptiens, qu'on ne peut douter qu'ils n'en soient les inventeurs—rivaux, à cet égard, des Indiens, qui imaginèrent le jeu des Échecs, pour enseigner à leurs armées l'art de la guerre.

Et d'ailleurs, le nombre même des Tarots ne prouverait-il pas assez leur origine?

En effet, ce jeu est fondé tout entier sur le nombre sacré de SEPT, car chaque couleur est de deux fois sept cartes, et les figures sont au nombre de trois fois sept. L'ensemble des cartes et figures donne soixante-dix-sept, la figure sans numéro étant considérée comme

le zéro. Et personne n'ignore quel rôle important ce nombre sept jouait chez les Égyptiens : c'était une formule à laquelle ils ramenaient les éléments de toutes sciences.

Lorsque les Égyptiens eurent oublié la première interprétation de leurs Tarots, et qu'ils s'en furent servis comme de simples lettres pour leur écriture sacrée, qui en avait vingt-deux, ils attachèrent tout naturellement une vertu occulte à ces caractères respectables par leur antiquité. Aussi la science des *Nombres* et la valeur des *Lettres* ont-elles été très-célèbres chez les Africains et les Asiatiques, du temps de Moïse. En Égypte, les prêtres seuls en avaient l'intelligence, et ils ne les employaient que pour les choses religieuses.

Bientôt on inventa de nouveaux caractères, et l'on voit dans l'Écriture sainte que les Mages, ainsi que les personnes initiées à leurs secrets, pratiquaient une divination par *la coupe*; — *la coupe de Joseph* l'atteste. Ils opéraient des merveilles par *le bâton*, — témoin *la verge de Moïse* et *des Mages de Pharaon*. Ils consultaient les *talismans*, ou des pierres gravées : les *Théraphins*, l'*Urim* et le *Thummin*; et ils devinaient les choses futures par les *Épées*, par les flèches, par les haches, par les armes en général. Ils faisaient plus encore en fixant le sort des combats; et si le roi *Jous* avait frappé la terre sept fois au lieu de trois, il aurait, selon leur prédiction, détruit la Syrie.

Ces nouveaux signes furent introduits parmi les Tableaux religieux, aussitôt que l'établissement des

rois eut amené la différence des états dans la société ; et, une fois ces caractères réunis aux Tableaux sacrés, ils firent espérer les plus grandes lumières.

La combinaison fortuite qu'on obtenait en mêlant ces Tableaux, formait des phrases que les Mages lisaient et interprétaient comme des arrêts du Destin, ce qui leur était d'autant plus facile, qu'une construction due au hasard devait produire une obscurité consacrée au style des Oracles.

Dans ces sortes d'opérations fatidiques, les prêtres commençaient par écrire en lettres vulgaires les questions qui leur étaient adressées — comme dans toute Divination où il y avait une demande positive, dont il fallait obtenir la réponse dans le livre du Destin. — Puis, après avoir mêlé les lettres sacrées, ils en tiraient les tableaux avec l'attention de les placer scrupuleusement sous les mots dont ils cherchaient l'explication. La phrase formée par ces tableaux était déchiffrée par le *Jannès*.

Ainsi lorsque les prêtres égyptiens furent mandés par le roi Pharaon, pour interpréter un de ses songes, qu'il formula de la sorte en lettres vulgaires :

« Sept génisses grasses dévorées par sept génisses maigres, »

Ils amenèrent pour la première phase de ce songe six Tarots dans l'ordre suivant :



AS DE BATON.



LE ROI.



LE CAVALIER.



LE SOLEIL.



LA FORTUNE.



LE FOU.

Observez que le Bâton vaut *Un* ; le Cavalier, *Deux* ; le Roi, *Quatre*. Cette partie de phrase vaut donc *Sept*, calcul naturel qui résulte de cet arrangement

Le patriarche Joseph, mieux inspiré que ses collègues, lut : *Sept années d'agriculture fructueuse*.

En effet :

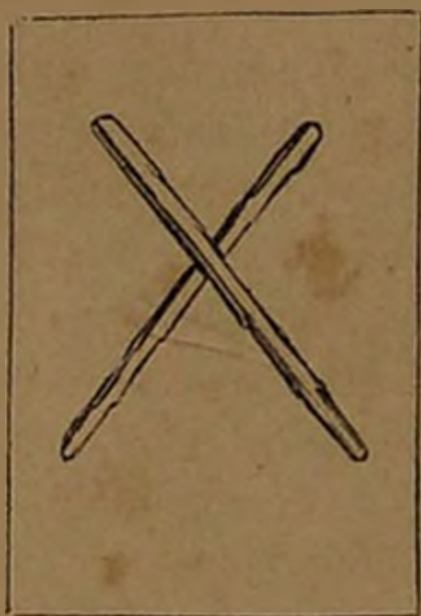
Le Bâton est le symbole par excellence de l'*Agriculture*.

Le Soleil présage le *Bonheur*.

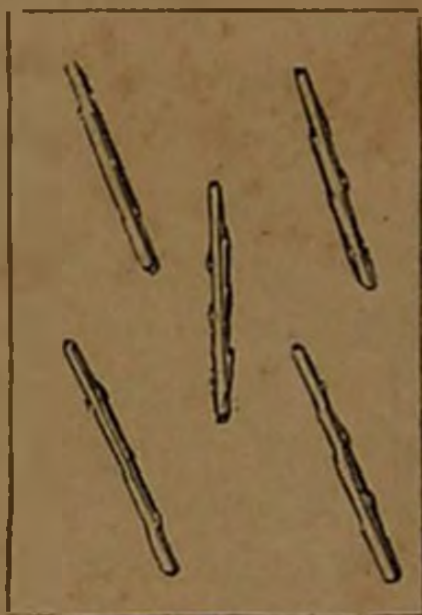
La Fortune, précédée d'une carte heureuse, offre le même pronostic.

Le Fou, ou zéro, élève le *Soleil* au rang des centaines.

La seconde phase du songe produisit :



DEUX DE BATON.



CINQ DE BATON.



TYPHON.



LA MORT.

Deux de Bâton et *Cinq* de Bâton valent encore *Sept*.
Et le patriarche Joseph annonça :

« *Sept* autres années de disette ; »

Lisant encore l'*Agriculture* dans les deux premiers
Tarots, et la *Désolation* dans les deux autres.

Ainsi, il est donc avéré que les Tarots sont nés en Égypte.

Mais si quelqu'un, voulant contester leur authenticité, demande comment il se fait qu'ils soient parvenus jusqu'à nous, lorsque nos cartes, infiniment moins compliquées, exigent pourtant le travail de beaucoup de mains et le concours de plusieurs arts, nous répondrons que, par un effet nécessaire de la forme frivole et légère du grand *Livre Égyptien*, il a eu le bonheur d'échapper à l'incendie qui réduisit en cendres la fameuse bibliothèque de Ptolémée, de triompher de tous les âges et de se conserver avec une rare fidélité. L'ignorance même, dans laquelle les hommes ont été trop longtemps, de ce qu'il représentait, a été un précieux sauf-conduit, qui lui a permis de traverser paisiblement tous les siècles, sans qu'on ait pensé à le faire disparaître. Les Arabes communiquèrent ce livre mystérieux aux soldats de l'empereur Charles-Quint, qui le transportèrent en Espagne et en Allemagne, d'où il vint en France.

Quelles que soient les lumières des nombreuses contrées où les Tarots sont en usage, aucun peuple ne s'est rendu parfaitement compte de la valeur des figures bizarres et hiéroglyphiques qu'ils présentent, et des motifs qui y ont rassemblé des signes extraordinaires, énigmes d'un attrait puissant, mais que personne n'a cherché à résoudre.

Nous allons donc tenter, avant tout, de pénétrer ces antiques arcanes et de dévoiler toute l'ingénieuse allégorie des Égyptiens.



CHAPITRE XI.

Interprétation historique de l'allégorie égyptienne des Tarots PRIMITIFS.

Le Jeu des Tarots se compose de soixante-dix-huit cartes, savoir :

Vingt et une Figures numérotées,
Une Figure sans numéro,
Cinquante-six Cartes, divisées en quatre couleurs.

Rangeons d'abord les *Vingt et une Figures* numérotées selon leur ordre, et en les divisant en trois séries, chacune de *Sept Cartes-Figures*. — Comme l'écriture égyptienne se lisait de gauche à droite, le n° 21 doit être considéré comme la première carte. Quant à la vingt-deuxième Figure, qui ne porte aucun numéro, isolée, elle est sans puissance ; mais dans toute opération fatidique, elle augmente la valeur de la carte qui la précède. C'est le zéro des calculs magiques.

Interprétons maintenant les *Figures* dans leur or-

dre naturel, c'est-à-dire en commençant par la vingt-et-unième, et en retraçant leurs formes originelles.

21. — Aux quatre coins sont les emblèmes des quatre saisons qui forment la révolution de l'année : *L'Aigle* — *Le Lion* — *Le Bœuf* — *Le Jeune Homme*.

L'Aigle représente le Printemps, où reparaissent les oiseaux.

Le Lion : l'Été ou les ardeurs du soleil.

Le Bœuf : l'Automne pendant lequel le cultivateur laboure et enseme.

Le Jeune Homme : l'hiver, époque de renaissance pour la nature.

22. — *Le Jugement*. Cette image veut proprement exprimer la création de l'homme, par la peinture du Dieu générateur, du Porte-Voix ou Verbe qui commande à la matière, et par les Langues de feu qui s'échappent de la nuée et simulent l'esprit de Dieu ranimant cette même matière; enfin par un vieillard, une femme et un enfant qui sortent de la terre pour adorer et admirer la Toute-Puissance. L'attitude de ces figures n'annonce pas des coupables prêts à paraître devant leur juge, comme le nom de cette carte semble l'indiquer. Les cartiers, abusés par l'aspect d'un ange s'échappant de la terre, et ignorant d'ailleurs l'ensemble et la vraie signification de ces divers dessins, les entourèrent d'espèces de tombeaux pour rendre l'idée du *Jugement Dernier*. Mais ôtez ces sépulcres, et ce sera l'image de la *Création* arrivée au commencement du *Temps*, qu'indique le n° 24.

19. — *La Création du Soleil*, qui éclaire l'union de l'homme et de la femme, exprimée par un enfant mâle et une petite fille se donnant la main. Ce signe est devenu depuis celui des Gémeaux d'Androgyne. — Le soleil est le père physique des humains et de la nature entière; il éclaire les hommes en société, préside à leurs villes, et distille de ses rayons des larmes d'or et de perles. Ainsi l'on désignait les heureuses influences de cet astre.

18. — *La Création de la Lune et des Animaux*, représentée par un Loup et un Chien, pour signifier les animaux domestiques et sauvages. Cet emblème est d'autant mieux choisi, que le Chien et le Loup sont les seuls qui hurlent à l'aspect de la Lune, comme s'ils regrettaient la perte du jour. Ce tableau ferait supposer de grands malheurs à ceux qui consultent le Destin, si l'on n'y avait peint la *Ligne du Tropique*, c'est-à-dire, du départ et du retour du soleil, qui laisse l'espérance consolatrice d'un beau jour et d'une meilleure fortune. Cependant deux *Forteresses*, qui défendent un chemin tracé de sang, et un *Marais*, qui termine ce tableau, présentent toujours des difficultés sans nombre à surmonter pour détruire un présage aussi funeste.

17. — *La Création des Étoiles et des Poissons*, représentée par des étoiles et par le Verseau. Ici vous avez sous les yeux un tableau non moins allégorique, et absolument égyptien. On y voit une étoile flamboyante, autour de laquelle sont sept autres plus

petites. Le bas de cette image est occupé par une femme penchée sur un genou, qui tient deux vases renversés d'où coulent deux fleuves. A côté d'elle un papillon se balance sur une fleur. C'est l'Égyptianisme tout pur. Cette étoile représente la Canicule ou Sirius; elle se lève dès que le soleil sort du Signe du Cancer par lequel se termine le tableau précédent. Les sept autres étoiles qui l'entourent sont les planètes. La canicule est, en quelque sorte, leur reine chez les Égyptiens, puisqu'elle fixe, dans cet instant, pour eux, le commencement de l'année, et les planètes semblent venir recevoir ses ordres pour régler leur cours sur elle. — La Dame occupée à répandre l'eau de ses urnes, est la souveraine des Cieux, Isis, à la bienfaisance de laquelle les Égyptiens attribuaient les inondations du Nil, qui, à défaut de pluie, dont ils sont privés, fécondent leur territoire, et commencent au lever de la Canicule, leur messagère. Aussi cette étoile était-elle consacrée à Isis et son symbole par excellence. — Enfin le papillon et la fleur, qui le supporte, sont l'emblème de la régénération et de la résurrection; ils indiquaient en même temps qu'à la faveur des bienfaits d'Isis, au lever de la Canicule, les campagnes d'Égypte, absolument nues, se couvriraient de nouvelles moissons.

16. — *Maison de Dieu*, représentée par une Tour remplie d'or, qui vaudrait plutôt à cette carte le nom de Palais de Plutus. La Maison de Dieu renversée signifie le Paradis terrestre dont l'homme et la femme

sont précipités par la queue d'une comète, ou épée flamboyante, et par la chute de la grêle,— double emblème de la nécessité qui laisse supposer que ce tableau signifie l'approche de l'hiver.

15. — *Typhon*, célèbre personnage égyptien, frère d'Osiris et d'Isis, le mauvais principe, le grand démon d'enfer. Il porte des ailes de chauve-souris, des pieds et des mains de harpie; de sa tête sortent de vilaines cornes de cerf. On l'a fait aussi laid, aussi diable qu'on a pu. A ses pieds sont deux diabolotins à longues oreilles, à grande queue, et dont les mains sont liées derrière le dos. De plus, ils sont attachés au cou par une corde fixée au piédestal de Typhon. — Cette dernière carte de la première série vient troubler l'innocence de l'homme et terminer l'*Age d'Or*. La queue, les cornes, les longues oreilles signalent l'homme comme un être dégradé; son bras gauche levé, son coude plié, formant un N, symbole des êtres produits, nous le font connaître comme ayant été créé; mais le flambeau de Prométhée qu'il tient à la main droite, paraît compléter la lettre M qui exprime la génération. En effet, l'histoire de Typhon nous conduit naturellement à cette explication; car, en privant Osiris de sa virilité, Typhon voulut empiéter sur les droits de la Puissance productrice, aussi fut-il le père des maux qui se répandirent sur la terre. — Les deux êtres enchaînés à ses pieds marquent la nature humaine avilie et soumise, ainsi que la génération nouvelle et perverse, dont les ongles crochus expriment

la cruauté. Il ne leur manque que les ailes pour être en tout semblables au Diable. Un de ces êtres touche avec sa griffe la cuisse de Typhon, emblème qui, dans l'écriture mythologique, fut toujours celui de la génération charnelle. Il la touche avec sa griffe gauche pour en marquer l'illégitimité. — Pour résumer ce tableau, c'est l'annonce de l'intempérie des saisons que l'homme, chassé du Paradis, va éprouver par la suite.

Voyons à présent les sept Figures de l'*Age d'Argent*.

14. — *La Tempérance*. — C'est une femme ailée qui fait passer de l'eau d'un verre dans un autre pour tempérer le vin qui y est contenu. Les ailes blanches dénotent que c'est l'ange de la Tempérance, — la première des quatre vertus cardinales, que vous allez voir paraître l'une après l'autre. — Elle vient instruire l'homme chassé du Paradis, et lui montrer la nécessité de dompter ses passions, afin d'éviter la mort à laquelle il est nouvellement condamné.

13. — *La Mort*, fauchant les têtes couronnées et les têtes de la foule. Il n'est pas étonnant qu'elle soit placée sous ce nombre 13, regardé toujours comme néfaste.

12. — *Le Pendu*. Le titre primitif de cette carte était : l'homme au pied suspendu, ou plutôt *la Prudence*, qu'on ne pouvait mieux représenter que par un homme debout, ayant un pied posé, avançant l'autre

et le tenant suspendu pour examiner le terrain où il pourra le poser sûrement. — Les cartiers, ne comprenant pas la beauté de cette allégorie, l'ont travestie en un homme pendu par le pied. — Placé entre *la Tempérance*, *la Force* et *la Justice*, qui peut douter que cette douzième figure ne soit *la Prudence*?

11. — *La Force*. Troisième vertu cardinale figurée par une femme, qui s'est rendue maîtresse d'un lion et lui ouvre la gueule sans nulle difficulté. Un petit chapeau de bergère orne sa tête.

10. — *La Roue de Fortune*, au haut de laquelle est un singe couronné. Elle nous apprend qu'après la dépravation des hommes, ce ne fut déjà plus la vertu qui rapporta les dignités. Le Lapin qui monte et l'homme qui est précipité expriment les injustices de l'inconstante Déesse. — Cette roue est en même temps l'emblème de la roue symbolique de Pythagore, ou de la divination par les Nombres, appelée *Arithmomancie*. (Voir, tome III, chap. 9, § V de cet ouvrage.)

9. — *L'Ermite*. Un Philosophe, en manteau long orné d'un capuchon retombant sur les épaules, marche courbé sur un bâton et tenant une lanterne de la main gauche. C'est le Sage à la recherche de la vérité — C'est probablement d'après cette peinture égyptienne qu'on a imaginé l'histoire de Diogène, une lanterne à la main, cherchant un homme en plein midi.

8. — *La Justice* sous les traits d'une Reine, ou

Astrée assise sur un trône, tenant d'une main un poignard, de l'autre une balance.

Par son apparition se termine l'*Age d'Argent*.

La troisième série de sept Figures compose l'*Age de Fer*.

7. — *Le Chariot de Guerre*, dans lequel est un roi cuirassé et armé d'un javelot : c'est Osiris triomphant. Ce tableau se rattache aux quatre vertus cardinales de la précédente série, et il montre que les États ne peuvent se soutenir que par l'excellence des institutions gouvernementales et par la pratique des vertus dans les gouvernants et les gouvernés; par la *Prudence* du Roi à corriger les abus; par sa *Force* employée à maintenir la paix et l'union; par sa *Tempérance* dans les moyens d'exécution; par sa *Justice* envers ses sujets. Le Roi triomphant devient alors l'emblème du monarque qui, au moyen de ces vertus, a été sage envers lui-même, juste envers autrui, fort contre ses passions, prévoyant à s'amasser des ressources contre l'adversité.

6. — *Le Mariage*, ainsi nommé par les cartiers, voyant seulement dans cette image un jeune homme et une jeune fille qui se donnent leur foi mutuelle, et qu'un prêtre bénit. Sur quelques Tarots authentiques on aperçoit un enfant qui perce les deux fiancés de ses traits, et dont on a fait l'Amour. — Originellement cette carte représentait l'*Homme* entre la *Vertu* et le *Vice*, au moment où il ne fut plus conduit par la *Raison*. La *Concupiscence*, les yeux bandés et prête à

lancer un trait, va l'entraîner du côté qu'elle voudra.

5. — *Jupiter* ou l'Éternel, monté sur un aigle, la foudre en main et menaçant la terre. — Les Égyptiens en avaient fait le chef des Hiérophantes, ou le grand-prêtre d'Osiris, le chef de la religion. C'est la même signification, car Jupiter et le grand-prêtre expriment tous deux la religion. Ce qui constate d'ailleurs cette assertion, ce sont les enfants placés aux pieds du prêtre, qui, par son attitude, montre qu'il les instruit dans leurs devoirs envers l'Éternel, dans la morale et la religion. Cet hiérophante est peint en habit long, avec un grand manteau retenu par une agrafe, et il porte la triple tiare. D'une main, il s'appuie sur un sceptre à trois croix, et de l'autre, il donne des deux doigts la bénédiction à ces enfants.

Les cartiers allemands, qui ont ramené les Tarots à leurs connaissances, ont fait de ce personnage et de celui de la deuxième carte, auxquels les anciens donnaient le nom de père et de mère : un Pape et une Papesse. N'est-ce pas pourtant, et bien visiblement, l'allégorie de l'éducation que père et mère donnent à leurs enfants dans la religion et la morale ?

4. — Le *Roi*, armé d'une massue, dont l'ignorance a fait depuis un globe impérial. Son casque est garni par derrière de dents de scie, pour faire connaître que rien ne peut assouvir sa vengeance. C'est un mauvais roi, fléau envoyé aux mortels par la colère céleste. — Cette figure a dû désigner l'éducation nationale pour les hommes.

3. — La *Reine*, la massue en main, est couronnée de même que le *Roi*. — Tous deux ont pour attribut un aigle dans un écusson; mais le *Roi* est vu de profil et la *Reine* de face; de plus la couronne du *Roi* est en demi-cercle, surmontée d'une croix, tandis que celle de la *Reine* se termine en pointe. — Cette figure désigne l'éducation nationale du beau sexe.

2. — La *Mère*. Elle est en habit long avec une espèce de voile derrière la tête, qui vient croiser sur la poitrine. Elle porte une double couronne avec deux cornes, et tient un livre ouvert sur ses genoux.

Les cartiers allemands, de la confession catholique, l'ont nommée la *Papesse*; mais l'on sait que chez les Égyptiens les chefs du sacerdoce étaient mariés, et le livre que l'épouse de l'Hiérophante a sur ses genoux semble faire allusion à l'éducation des filles.

Dans certains jeux de Tarots, cette carte s'appelle *Junon*, et cette déesse est représentée sur son char trainée par des paons. De la main droite elle montre le ciel, et de la gauche la terre. Elle exprime alors l'orgueil des Puissants ou une religion terrestre : l'idolâtrie.

4. — Le *Bateleur*. On le reconnaît à sa table couverte de dés, de gobelets, de couteaux, de balles; à son bâton de Jacob, ou verge des Mages; à la balle qu'il tient entre ses doigts, prêt à l'escamoter. Bateleur est le nom vulgaire des personnes de cet état : ce mot est dérivé de *baste*, bâton. — Cette figure indique que la vie entière n'est qu'un escamotage, un songe ou un jeu perpétuel du hasard et du choc de mille circonstances qui ne dépendent guère de nous

En admettant que le n^o 2 signifie l'idolâtrie, le n^o 1 ne représenterait-il pas un Mage avec sa verge qui trompe la crédulité du peuple ?

Le Fou. — Cette carte ne porte pas de numéro, ainsi que les vingt et une que nous venons d'interpréter. Les cartiers l'ont surnommée le *Fou*, parce qu'effectivement elle représente *la Folie* avec sa marotte et son hoqueton garni de coquillages et de sonnettes. Ce fou marche très-vite, emportant derrière lui sa besace, et s'imaginant échapper à un tigre qui lui mord la croupe. Cette besace est l'emblème de ses fautes, qu'il ne voudrait pas apercevoir, et ce tigre celui de ses remords, qui le suivent et retardent sa marche vers le crime. — Nous appellerons cette carte *zéro*, parce qu'elle ne compte pas quand elle est seule, et n'a de valeur que celle qu'elle donne aux autres cartes, précisément comme le zéro. — Cette figure montre que rien n'existe sans folies, et que les vingt-deux emblèmes des Tarots représentent, dans leur sens le plus naturel, le résultat des actions des hommes.

Quant au nombre *vingt-deux*, rappelons ici que l'alphabet hébreu compte vingt-deux lettres.

N'oublions pas aussi le nombre septenaire si singulier, si remarquable dans ces vingt-deux cartes ; nombre mystique, fameux chez les Cabalistes et les Pythagoriciens, et qui, dans tous les pays, donne lieu à des observations curieuses et importantes. Et ici, ne peut-il pas résumer ainsi le jeu des Tarots :

1. *Le Temps*, qui use tout avec une effrayante rapidité ;

2. *La Fortune*, qui se joue de tout ;

3. *Le Bateleur*, qui escamote tout ;
4. *La Folie*, qui est partout ;
5. *L'Avarice*, qui perd tout ;
6. *Le Diable*, qui pénètre partout ;
7. *La Mort*, qui anéantit tout.

En continuant notre examen de l'allégorie des Tarots, nous rencontrons encore :

L'As d'Épée, surmonté d'une couronne entrelacée de palmes : il désigne la *Noblesse* ;

L'As de Coupe, semblable à un château : — c'est l'emblème du *Clergé* ;

L'As de Bâton, vraie massue, figurant l'*Agriculture* ;

L'As de Denier, orné de guirlandes ; il exprime le *Commerce*.

Ces quatre *Couleurs* se divisent chacune en quatorze cartes, parce qu'elles étaient relatives aux quatre états entre lesquels étaient partagés les Égyptiens. Elles faisaient aussi allusion aux quatre régions du monde correspondant aux quatre points cardinaux.

Les dix cartes numérotées représentaient dix divisions de chaque région.

Les Rois simulaient le gouvernement de chacune, et leurs forces plus ou moins considérables, suivant la prospérité de leur agriculture, cette source intarissable de richesses.

Les Reines : les opinions de chacune ; l'opinion ayant toujours été regardée comme reine du monde.

Les Cavaliers : les conquêtes des peuples et les exploits de leurs héros.

Les Valets : les arts et l'industrie.

Les attributs mythologiques peints sur les Tarots nous paraissent destinés à leur imprimer une vertu particulière et mystérieuse, tels que *les Deux Deniers* entourés de la ceinture mystique d'Isis. — *Le Quatre de Denier*, consacré à la Fortune, peinte au milieu de ce tableau, le pied sur sa boule et le voile déployé. — *La Dame de Bâton*, consacrée à Cérès. — *Le Valet de Coupe*, portant respectueusement une coupe mystérieuse couverte d'un voile, et s'efforçant à l'éloigner de lui, pour nous apprendre qu'on doit chercher avec discrétion à pénétrer les choses cachées. — *L'As d'Épée*, orné d'une couronne royale, d'une palme et d'une branche d'olivier, et indiquant qu'on ne doit combattre que pour défendre et conserver la paix. — *L'As de Bâton*, orné de fleurs et de fruits, et soutenu par un bras droit sortant d'un nuage, tandis que *l'As d'Épée* est soutenu par un bras gauche, indiquant tous deux que l'agriculture et l'armée sont les deux soutiens d'un empire, etc.

Enfin, certaines de ces cartes — au nombre de *sept* — avaient des surnoms qui en signalaient la propriété merveilleuse.

1. *Le Trois de Denier*, nombre mystérieux, s'appelait le Seigneur ou le Créateur;

2. *Le Trois de Coupe*, également mystérieux, la Reine ou la Mère;

3. *L'As de Denier*, le Soleil ou le Borgne;

4. *L'As de Bâton*, l'Abondance;

5. *Le Deux de Coupe*, la Vache ou Mère terrestre.

6. *Le Neuf de Coupe*, le Destin;

7. *Le Neuf de Denier*, le Commerce.



CHAPITRE XII.

Divination par les Tarots selon la Méthode Égyptienne.

Mélez le jeu en sens inverse.

Faites couper par le consultant, et de la main gauche.

Divisez les Tarots par cinq, en les plaçant à la file de droite à gauche, et en ne découvrant que le cinquième, jusqu'à ce que vous en ayez rangé trente-trois au moins, et quarante-cinq au plus, à la suite les uns des autres.

Comptez, toujours de droite à gauche : un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept.

Retournez ce dernier Tarot, et expliquez ce qu'il annonce.

Continuez en retournant et interprétant la quatorzième, la vingt-unième, et ainsi de suite, de sept en sept.

S'il se rencontrait trente-cinq ou quarante-deux Tarots, qui font cinq ou six fois sept, faites tirer, à jeu couvert, un autre Tarot que vous joindrez à ceux déjà rangés, pour qu'au second tour vous ne reveniez pas sur les Tarots que vous avez interprétés à l'instant.

Lorsque vous aurez expliqué selon la méthode de lecture que nous donnons au chapitre xvi, relevez les Tarots ; — vous les mêlez et les faites couper.

Puis, vous en formez cinq tas :

Le premier, de sept Tarots — pour la Maison ;

Le second, de six Tarots — pour le Consultant ;

Le troisième, de cinq Tarots, — pour le Dehors ;

Le quatrième, de quatre Tarots, — pour la Surprise ;

Le cinquième, de deux Tarots, — pour la Consolation.

Le reste n'offre que des présages incertains.

Vous disposez les Tarots de ces cinq tas en lignes séparées, comme vous avez déjà fait, mais en observant les nombres indiqués, — et vous lisez de nouveau les arrêts du Destin.

Quant à l'interprétation des Tarots qui se suivent, voici, en général, leurs signes distinctifs :

LES QUATRE ROIS :	— Honneurs.
LES QUATRE REINES :	— Plaisirs.
LES QUATRE CAVALIERS :	— Affaires.
LES QUATRE VALETS :	— Contrariétés.

PLUSIEURS ÉPÉES :	— Querelles.
PLUSIEURS COUPES :	— Plaisirs.
PLUSIEURS BATONS :	— Voyages.
PLUSIEURS DENIERS :	— Bénéfices.

Pour plus de détails voir : *Valeur des Cartes qui se suivent, d'après Etteilla*, dans ce volume, ch. iv, § 2.



CHAPITRE XIII.

Divination par les Tarots selon une Méthode Bohémienne.

Prenez tout le jeu des Tarots; mêlez-le bien, et faites-en *douze* paquets, dont les *six* premiers auront *sept* et les autres *six* Tarots.

Réduisez au *premier paquet* toutes les questions qui concernent la vie de l'homme, sa constitution, son tempérament, son corps, ses mœurs et la durée de sa vie.

Au *second paquet* : sa fortune ou sa pauvreté, ses possessions, son commerce, ses entreprises.

Au *troisième paquet* : ses affaires de famille.

Au *quatrième paquet* : les biens fonciers, les héritages, les trésors cachés, les bénéfices attendus.

Au *cinquième paquet* : l'amour; la grossesse des femmes, la naissance, le sexe et le nombre des enfants, les correspondances amoureuses et les vols domestiques.

Au *sixième paquet* : les maladies, leurs causes, leur traitement, leur guérison.

Au *septième paquet* : le mariage et les inimitiés.

Au *huitième paquet* : la mort.

Au *neuvième paquet* : les sciences, les arts, les métiers et les diverses professions de l'homme.

Au *dixième paquet* : tout objet relatif au gouvernement et à l'administration de l'État.

Au *onzième paquet* : l'amitié, la bienfaisance et les sentiments généreux.

Au *douzième paquet* : les maux, les chagrins et les persécutions de toutes sortes.

Il ne suffit pas de prendre un seul paquet pour résoudre une question donnée. On en prend trois pour former son *Trigone*. Or, ces Trigones sont au nombre de quatre :

1	5	9
2	6	10
3	7	11
4	8	12

Supposons, par exemple, que votre question soit : *Telle personne est-elle aimée par telle autre ?*

Cette question appartient au *cinquième* paquet. — Vous le levez d'abord et rangez devant vous ses Tarots. — Vous levez ensuite le *neuvième* et rangez les siens sous ceux du *cinquième*. — Prenez alors le *premier*, et rangez-le en troisième ligne.

Si, dans une de ces trois lignes, le Tarot N. 37 se trouve accompagné du N. 6, et que le N. 78 y apparaisse avec le N. 49, votre explication est positive : *Telle personne est aimée de telle autre au plus haut degré.*

Mais si le Tarot N. 37 est suivi du N. 10, et si le N. 48 survient, ces Tarots décident la négative.



CHAPITRE XIV.

Divination par les Tarots selon une Methode Française.

Deux personnes consultant le Destin par les Tarots amènent, l'une :

Les vingt et une Lettres ou Tarots.

L'autre :

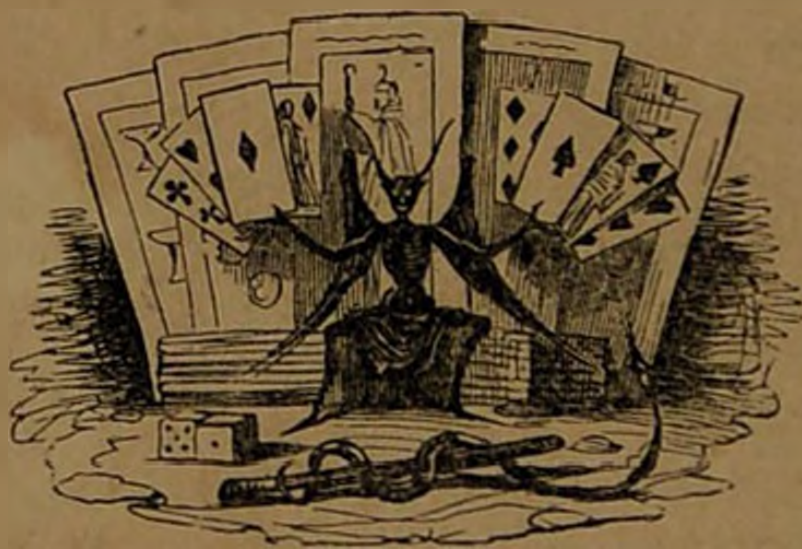
Les quatre Couleurs.

Après avoir mêlé, chacune, ces caractères, et s'être donné réciproquement à couper, elles comptent ensemble jusqu'au nombre *quatorze*, tenant les Tableaux et les Cartes à l'envers pour n'en apercevoir que le dos.

Alors, s'il arrive une carte à son rang naturel, c'est-à-dire qui porte le numéro appelé, elle doit être mise à part avec le nombre de la lettre sortie en même temps, qui sera placée au-dessus.

La personne qui tient les tableaux y remet cette même lettre pour que le Livre du Destin soit toujours dans son entier, et qu'il ne puisse y avoir jamais de phrases incomplètes; puis, elle mêle une seconde fois et donne de nouveau à couper.

Enfin, on coulera trois fois les cartes a fond avec les mêmes soins, et dès que cette opération sera achevée, on lira les numéros qui expriment les lettres sorties. Le bonheur ou le malheur que présage chacune d'elles doit être combiné avec celui qu'annonce la carte qui leur correspond, — et leur puissance, en plus ou en moins, est déterminée par le nombre de cette même carte, multiplié par celui qui caractérise la lettre; c'est pourquoi le *Fou*, qui ne produit rien, ne porte pas de numéro : c'est le zéro de ce calcul.





CHAPITRE XV.

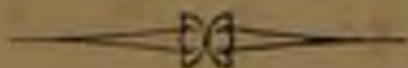
Des Tarots Italiens et Allemands.

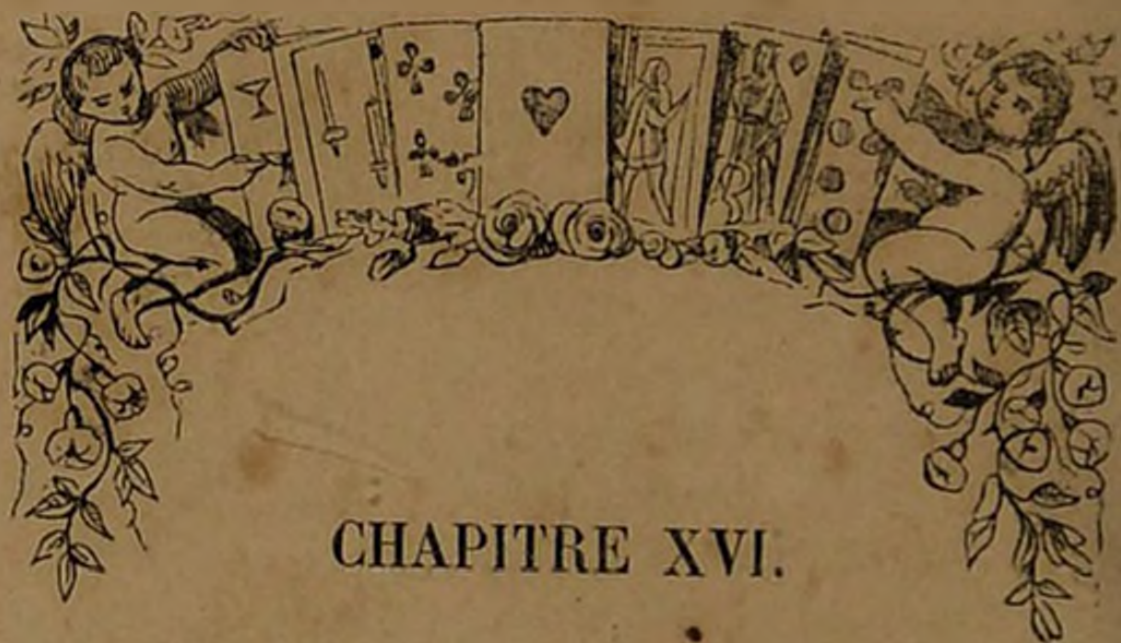
Il existe aussi un jeu de soixante-dix-huit Tarots , en usage dans l'Italie et en Allemagne, et qui ne ressemble pas à celui que nous venons de détailler.

En Italie, les Tarots représentent : les Éléments — l'Évangile—la Mort—le Jugement dernier—la Prison — le Feu — Judas, etc.

En Allemagne, les Tarots figurent : le Magicien — l'Ours — le Lion — le Loup — la Licorne — la Loutre — etc. (Voir chap. II , § 4.)

Il serait inutile de les expliquer ici , puisqu'ils ne sont pas répandus en France ; et d'ailleurs, si les Tarots Italiens et Allemands diffèrent de ceux que nous employons par leurs figures , ils s'en rapprochent pour leur interprétation et on pourrait les lire à l'aide des diverses méthodes que nous avons offertes.





CHAPITRE XVI.

Explication des soixante - dix - huit Tarots.

N. 1. — L'homme qui consulte.



Ce Tarot représente celui qui interroge l'avenir.

Si c'est un homme, et que ce Tarot ne sorte pas, vous le prendrez dans le jeu, et le placerez en tête de votre opération, sans qu'il compte parmi les autres Tarots.

Si c'est une dame, vous le retirerez, car il est inutile ; remplacez-le

par le N. 8

Sorti dans son sens naturel, et placé auprès des N. 14, 17, ou 18, ce Tarot est d'un funeste augure.

Entre deux Tarots heureux, son présage devient favorable.

Auprès du N. 47, il annonce l'insuccès.

—	74,	—	perte d'argent.
—	76,	—	erreurs.

N. 2. — Le Soleil.

A un homme, ce Tarot annonce la gloire et les récompenses; à une jeune fille : un mariage prochain; à une femme mariée : de beaux enfants; à une fille sur le retour : un mariage avantageux.

Renversé, il présage de violentes querelles et même des malheurs.

Suivi du	N. 13, — mariage prêt à se conclure.
Précédé du	N. 13, — mariage contracté.
Près du	N. 58, — enfants.
Près du	N. 72, — récompenses.

N. 3. — La Lune.

Ce Tarot prédit de méchants propos. — A un marin, il annonce un voyage lointain et infructueux. — A une jeune personne, il amène un mari blond et riche.

Auprès du N. 18, — diffamation.

— 21, — discorde par des bavardages.

Auprès du N. 23, — nouvelles de province.

— 47, — agréable festin.

Suivi de ce N. 47, — ivresse par des liqueurs.

A côté du N. 67, — voleurs chez vous qui dévaliseront tout, si le N. 3 est renversé, et ne pourront rien enlever, s'il se présente du bon côté.

Renversé, ce Tarot révèle, en général, des démarches d'amis ou de parents en faveur de la personne qui consulte.

N. 4. — Les Étoiles.



Ce Tarot produit le vol, le rapt et l'hypocrisie. Renversé, il prédit l'ouragan, la tempête, les naufrages.

Auprès du N. 17. — maladie pernicieuse.

— 20, — fortune compromise.

— 71, — Perte peu importante.

N. 5. — Les Saisons.



L'apparition de ce Tarot enfante le bonheur, la richesse, la quiétude.

Avec l'un des quatre Cavaliers, — excellente nouvelle.

Précédé du N. 9, — gain de procès.

A côté du N. 36, — dignités.

— 38, — argent.

Renverse, ce Tarot produit l'inverse de ces prédictions.

N. 6. — Le Ciel.



Les joies du cœur sont annoncées par ce Tarot ; mais elles ne surviendront pas sans obstacles.

Auprès du N. 3, — contrariétés.

— 16, — spectacle surnaturel.

— 18, — grande surprise.

— 70, — fâcheux événement.

Renversé, il facilite l'issue d'affaires difficiles.

N. 7. — Les Oiseaux et les Poissons.



Présage d'ennemis secrets et de calomniateurs, dont les manœuvres perverses seront déjouées par vos amis.

Est-il renversé, ce Tarot précède d'éclatants succès pour un homme, et annonce à une jeune fille un mari riche et célèbre.

Auprès du N. 42, — faible héritage de parent éloigné.

Auprès du N. 68, — bénéfice dans le commerce.

— 71, — Argent

N. 8. — La Femme qui consulte.

Ce Tarot représente celle qui interroge l'avenir.

S'il ne sortait pas, vous le prendriez dans le jeu et le placeriez en tête de votre opération, sans qu'il comptât cependant parmi les autres Tarots.

Nota. Quand vous consultez pour une dame, et que le N. 1 se présente, vous le retirez, car il est inutile, puisqu'il représente *l'homme qui consulte*.

A côté des N. 9, — 13, — 35, — bon augure.

— 44, — 47, — 48, — mauvais signe.

Renversé, il conseille les plus grandes précautions.

N. 9. — La Justice.

Se présentant dans son sens naturel, ce Tarot engendre l'issue des procès, des dissensions et des calomnies.

Survenant renversé, il suscite ces fléaux de la société.

Debout près du N. 22, — dignités.

Renversé près de ce N. 22, — perte d'emploi ou d'argent.

Debout ou renversé a côté du N. 28, — insulte et guet-apens.

Auprès du N. 72, — tracas inquiétants.

N. 10. — La Tempérance.



En sens naturel — conseil de sobriété.

En sens inverse — maladie mortelle.

Auprès du N. 25, — nouvelle d'une personne aimée.

— 29, — lâcheté.

— 45 ou 47, — indigestion dangereuse.

N. 11. — La Force



Il donne les présages les plus heureux pour tous les souhaits possibles.

Renversé, il fait craindre les disgrâces et la médiocrité.

Auprès du N. 50, — fâcheuse nouvelle.

— 51, — petit présent

Nota. Ce N. 11 est le premier qui apparut parmi les Tarots que l'impératrice Joséphine consulta la veille du départ de Napoléon pour Austerlitz.

N. 12. — La Prudence.

Ce Tarot invite à la circonspection.

Renversé, il prédit la discorde.

Renversé à côté du N. 18, — dénonciation.

— 19, — emprisonnement de courte durée.

Debout près du N. 70, — pertes importantes.

N. 13. — Le Mariage.

Si le consultant est garçon, ce Tarot lui annonce une union prochaine avec la personne qu'il désire ; — s'il est marié, il apprendra bientôt le mariage d'un de ses parents.

Renversé, il détruit les unions projetées.

Auprès du N. 14, — tromperie dans votre intimité.

Auprès du N. 18, — trahison d'amour.

— 57, — raccommodement.

— 70, — mariage prospère.

N. 14. — Le Diable.

Est-ce pour un homme que ce Tarot apparaît ? qu'il redoute de commettre des fautes graves et funestes.

Est-ce pour une dame ? de cruels chagrins naîtront de l'amour qu'elle éprouve.

Renversé, il produit le viol et le déshonneur.

A côté du N. 16, — maladie dangereuse.

— 60, — mort de parent.

— 70, — liaison criminelle.

N. 15. — Le Magicien.

C'est le présage de *la mélancolie* et de la folie.

A côté du N. 17, — danger de mort.

— 48, — isolement.

Renversé près du N. 65, — maladie mortelle d'une parente.

Auprès du N. 70, — amour illégitime.

N. 16. — Le Jugement dernier.

Annnonce de l'issue prochaine d'une affaire litigieuse.

Renversé, c'est signe d'un résultat contraire à vos intérêts.

Près du N. 17, — procédure pour héritage.

— 24, — procès correctionnel.

— 58, — témoignage en justice.

Près du N. 68, — argent par procès.

N. 17. — La Mort.

Ce Tarot presage à un homme la perte d'un parent, d'un ami ou d'un protecteur; — à une dame : des tribulations incessantes; — à une demoiselle : des obstacles à son mariage.

Renversé, c'est la ruine des espérances qui vous ont souri.

Auprès du N. 4, — péril sur l'eau.

Auprès du N. 20, — danger de mort par un animal malfaisant

35, — violente secousse

Précédé du *Tarot qui consulte* : — maladie mortelle à laquelle on échappera.

Suivi du *Tarot qui consulte* : — mort pour le consultant.

N. 18. — L'Ermite.



Debout, ce Tarot enfante les fourberies et les trahisons.

Renversé, il produit un repentir utile, mais tardif chez les fourbes et les traîtres.

Auprès du N. 2, — imposteur démasqué.

— 3, — trahison par vos proches.

Auprès du N. 16, — jugement inique.

— 19, — emprisonnement motivé par une calomnie.

— 24, — abus de pouvoir.

— 66, — parente religieuse.

Nota. Ce Tarot se rencontre auprès du N. 3 (*la Lune*) lorsque Napoléon fut trahi par ses proches et par les hommes qui lui devaient leur brillante position.

N. 19. — Le Temple.

Ce Tarot est le symbole de toutes les catastrophes imprévues.

Renversé, il présage la captivité.

Auprès du N. 10, — persécution pour écrits politiques.

Renversé près du N. 15, — contestation avec un prêtre.

À côté du N. 59, — naufrage.

— 62, — querelle ou duel avec un ami.

Nota. Ce Tarot apparut renversé auprès du N. 22 (*le Roi*) également renversé, lorsque Napoléon fut conduit à Sainte-Hélène.

N. 20. — La Roue de Fortune.

D'un favorable augure en toutes choses, ce Tarot prédit particulièrement les dignités et la fortune.

Renversé, il est encore d'un heureux présage quoique cette position diminue sa valeur.

N. 21. — Le Triomphateur.

Disputes, espérances déçues, rupture d'amants, présomptions, tels sont les pronostics de ce Tarot.

Renversé, il crée les positions indépendantes.

Auprès du N. 17, — perte d'un animal affectionné.

— 41, — travaux infructueux.

Auprès du N. 67, — chances heureuses.

A côté du *Tarot qui consulte* : — violents chagrins pour le consultant.

N. 22. — Le Roi.

Il annonce l'arrivée imprévue d'un parent qui vous sera utile.

Renversé, il vous prévient que vous ne devez attendre aucun bien de votre famille. — Il présage aussi les bons conseils.

Précédé du N. 14, — mariage illustre.

Auprès du N. 15, — amour bienheureux.

Auprès du N. 23, — faveurs de cœur.

- Précédé du N. 47, — excellente nouvelle.
 — 77, — position brillante.
 — 78, — ruineuse entreprise.

N. 23. — La Reine.



Debout, ce Tarot représente une Dame qui s'intéresse à vous.

Renversé, c'est l'indice qu'un homme l'empêchera de vous servir.

A côté du N. 15, — amours secrets et de longue durée.

Suivi du N. 34, — chances adverses.

Auprès du N. 37, — générosité.

Près du N. 37 renversé, — générosité mal placée.

— 63 renversé, — enfants.

N. 24. — Le Prince.



Debout, c'est le signe de l'abandon et du voyage.

Renversé, il détruit les projets et produit la désunion.

A côté du N. 12, — recours en justice.

— 15, — guérison.

— 20, — perte d'argent.

Près du *Tarot qui consulte* : — préjudice au consultant.

Auprès du N. 71, — dépositaire infidèle.

N. 25. — Le Messager.



Il apporte de bonnes nouvelles. Mais elles sont mauvaises, s'il est renversé.

Auprès du N. 3, — perte minime.

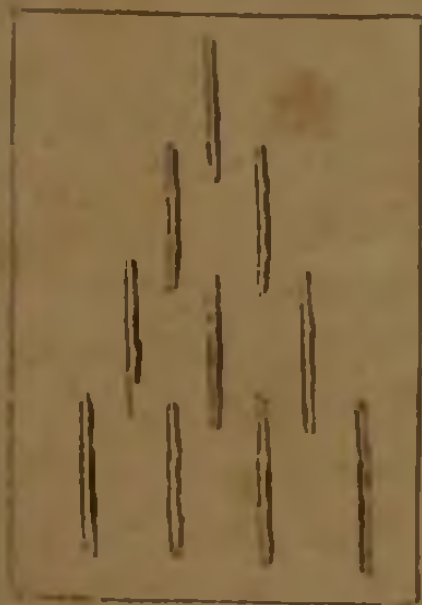
— 5, — voyage long et pénible.

— 45, — mariage inattendu.

— 46, — acquisition avantageuse.

Auprès du N. 67, — ruine commerciale.

N. 26. — Les dix Bâtons.



Si ce Tarot survient debout, vous serez la victime de gens de mauvaise foi.

Arrive-t-il renversé, vous déjouerez leurs perfides embûches. Voisin du N. 3, — duperie par un ami.

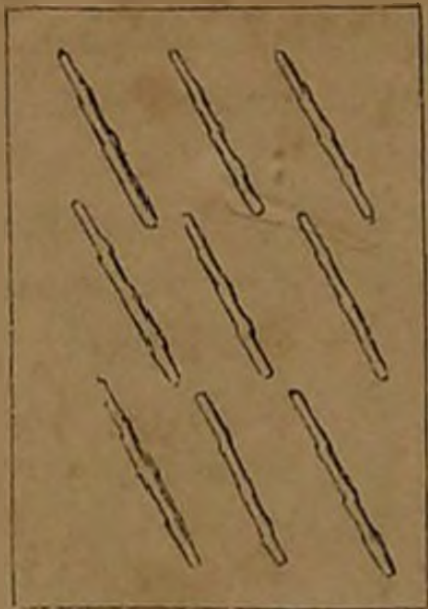
Renversé près le N. 48, — complot.

A côté du

N. 23, — maladie épidémique.

35, — obstacles renversés.

50, — acquisition lucrative.

N. 27. — Les neuf Bâtons.

Ce Tarot suscite les traverses et les contrariétés de tous genres.

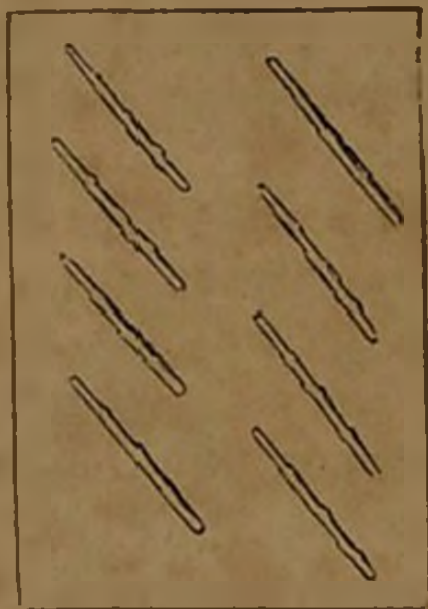
Renversé, il compromet votre santé et votre fortune.

Auprès du N. 13, — danger de maladie.

— 17, — heureuse rencontre.

— 20, — fortune en pays étranger.

Auprès du N. 32, — humiliation.

N. 28. — Les huit Bâtons.

En sens naturel, — promenade ou voyage agréable.

En sens inverse, — querelles entre aimants ou époux.

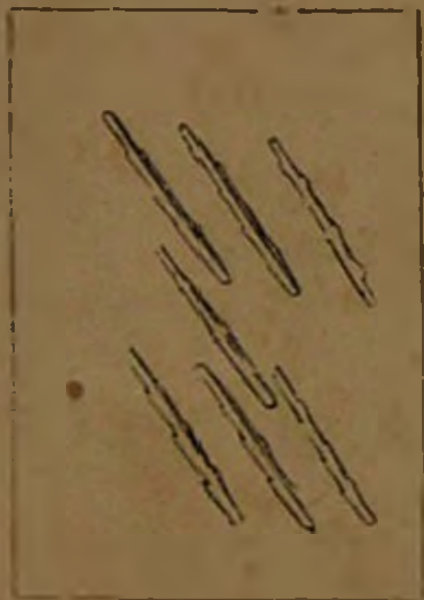
Auprès du N. 2, — vol domestique.

Renversé
à côté du N. 18, — infidélité conjugale.

— 42, — brouille.

Renversé à côté du N. 57, — réconciliation.

— 76, — dispute de famille.

N. 29. — Les sept Bâtons.

C'est le signe de réussites attendues, s'il se présente debout.
— Est-il renversé? l'indécision les anéantira.

A côté du N. 10, — régal.

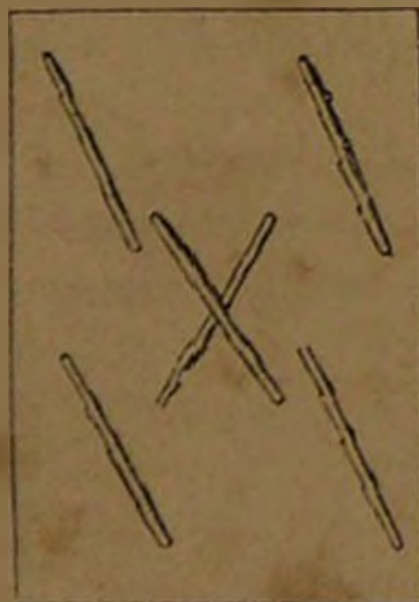
Suivi du N. 13, — mariage projeté.

— 48, — médisance.

— 22, — succès prochain.

Suivi du N. 22 renversé, — revers.

— 47, — fatal incendie

N. 30. — Les six Bâtons.

Ce Tarot dénonce l'infidélité domestique.

Renversé, il présage de cruelles attentes.

En compagnie du N. 48, — indiscretion d'un messenger.

En compagnie du N. 49, — achat payé deux fois.

En compagnie du N. 24, — affaire désagréable.

En compagnie du N. 42, — accusation déjouée.

— 45, — rapprochement de parents.

— 59, — liaison rompue par la maladresse d'un serviteur.

N. 31. — Les cinq Bâtons.



En sens naturel, ce Tarot procure de l'or.

En sens inverse, il suscite des procès.

Voisin du N. 17, — déplacement inutile.

— 32 renversé, — avantageuse speculation.

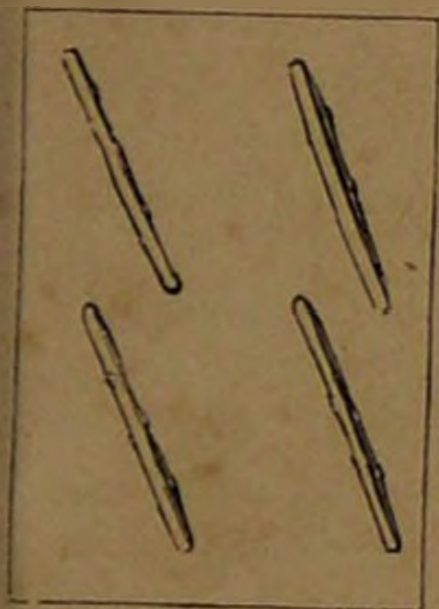
— 38 — — en-

treprise désastreuse.

— 49, — dispute dans un repas.

Renversé auprès du N. 50, — procès ruineux.

— 61, — accident fatal.

N. 32. — Les quatre Bâtons.

Fêtes joyeuses, fortune inespérée, amis nombreux, tels sont les pronostics de ce Tarot.

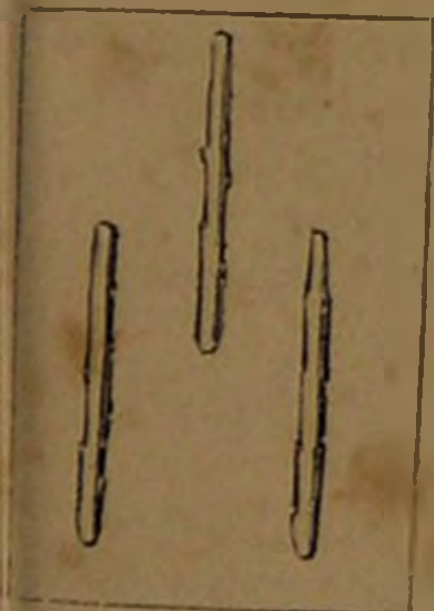
Est-il renversé? il vous prévient que votre fortune est dans vos mains, mais que vous devez prendre les plus grandes précautions pour qu'elle ne vous échappe pas.

Renversé près du N. 3, — secours inattendu.

Accompagné du N. 4, — chance contraire.

— 15, — partie fine.

— 65, — bonne trouvaille.

N. 33. — Les trois Bâtons.

C'est l'annonce des heureuses entreprises et de la fin des souffrances, si ce Tarot apparaît renversé.

Près du *Tarot* qui consulte
— succès et célébrité.

N. 34. — Les deux Bâtons.

En sens naturel, ce Tarot engendre des chagrins.

En sens inverse, il produit les surprises.

A côté du N. 14, — abandon.

— 17, — absence sans retour.

— 65, — perfide amitié.

Renversé près du N. 68 renversé, — surprise ravissante.

— 14, renversé, — épouvante.

N. 35. — La Verge de Moïse.

Debout, ce Tarot amène les malheurs.

Renversé, il préside à la naissance.

Renversé près du N. 11, — nombreuse postérité.

Renversé près du N. 14, — enfant illégitime.

Renversé près du N. 17, — mort d'un enfant.

Renversé près du N. 39, — maladie inflammatoire.

— 48, — demoiselle compromise.

N. 36. — Le Grand-Prêtre.



Par ce Tarot, espérez tout d'une protection puissante. Mais s'il se présente renversé, méfiez-vous d'un hypocrite.

Renversé près du N. 18, — trahison d'un homme en place.

Debout près du N. 19, — consolation.

— 20, — secours inattendu.

N. 37. — La Mère de Famille.



Ce Tarot annonce à un homme qu'une dame blonde s'intéresse beaucoup à lui; et il réalise les vœux formés par les dames.

Renversé, il prédit à un homme le succès dans ses entreprises amoureuses; et, à une femme, les hommages d'un haut personnage.

A côté du N. 3, — grossesse.

— 6 renversé, — accouchement secret.

Accompagné de l'un des N. 4, 14, 17, 19, 26, 38, 51, 59 ou 76, — infamie pour une femme.

Près du N. 49, — ivresse dans un repas par une femme.

N. 38. — Le Chevalier.



Dans son sens naturel, il précède les arrivées désirées ou inattendues.

En sens inverse, il dénonce les friponneries.

Auprès du N. 9, — chute de cheveux.

Retourné et dans le voisinage du N. 14, — vol dans un lieu public.

Retourné dans le voisinage du N. 30, — friponnerie de domestique.

Debout près du N. 50, — duperie par un homme de loi.

— 71, — arrivée d'argent

N. 39 — Le Valet.

Messenger des emplois, des bienfaits et des louanges, il inspire toute confiance lorsqu'il se présente debout.

Est-il retourné ? méfiez-vous de ne pas obtenir ce que vous désirez.

A une demoiselle, il unit un jeune blond, charmant, riche et spirituel. — Mais s'il est renversé, il lui prédit un amour contrarié.

A côté du N. 17, — enterrement d'un homme blond.

Renversé près du N. 27 renversé, — traverses en amour.

Renversé près du N. 23 renversé, — amitié dangereuse d'une dame.

N. 40. — Les dix Coupes.

Ce Tarot est le symbole des hommes publics, de la richesse et des dignités.

Renversé, il enfante les disputes et les combats.

Auprès du N. 9, — amour d'un bossu opulent.

— 23, — épouse fortunée.

— 37, — amour d'un vieillard riche.

N. 41. — Les neuf Coupes.

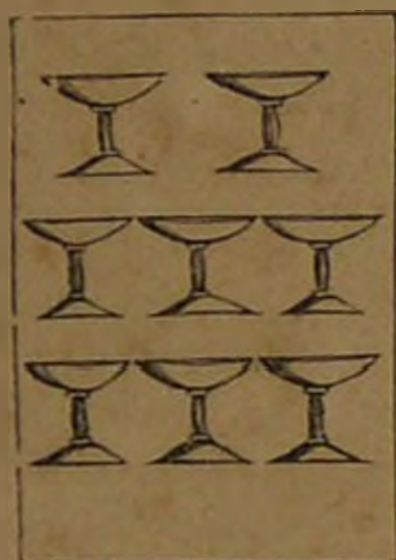
Avec ce Tarot, espérez de vaincre vos ennemis et de prospérer dans vos affaires.

Est-il renversé? vous commetrez des fautes qui empêcheront ces heureux pronostics.

Auprès du N. 50, — triomphes dans des procès.

— 63, — grossesse heureuse.

Renverse près du N. 70, — usure ruineuse.

N. 42. — Les huit Coupes.

En sens naturel : amitié, amour ou mariage d'une demoiselle blonde.

En sens inverse : satisfactions diverses.

A côté du N. 17, — dette acquittée.

— 20, — gain au jeu.

— 41, — bonheur certain pour une demoiselle.

N. 43. — Les sept Coupes.

Ce Tarot représente les pensées et les projets, et il ne reçoit d'explication que par les Tarots qui l'environnent.

Auprès des N. 53 ou 54, — pensées blâmables ou de deuil.

Auprès des N. 7 ou 22, — pensées estimables ou heureuses.

Renversé près du N. 18, — projets détruits.

Renversé près du N. 47, — projets couronnés de succès

N. 44. — Les six Coupes.

Debout, il amène les souvenirs agréables.

Renversé, il fait craindre pour l'avenir.

Auprès du N. 15, — souvenirs de plaisirs passés.

— 23, — charmant tête-à-tête.

Auprès du N. 74, — gêne et privations.

N. 45. — Les cinq Coupes.

Aux hommes, ce Tarot procure les héritages et les entreprises avantageuses.

Pour les demoiselles, il conclut les unions qu'elles désirent.

Renversé, il précède quelque parent que vous n'attendez pas, et qui vous sera très-utile.

A côté du N. 44, — présent d'un grand personnage.

Renversé près du N. 28 renversé, — bénéfices qui ne se réaliseront pas.

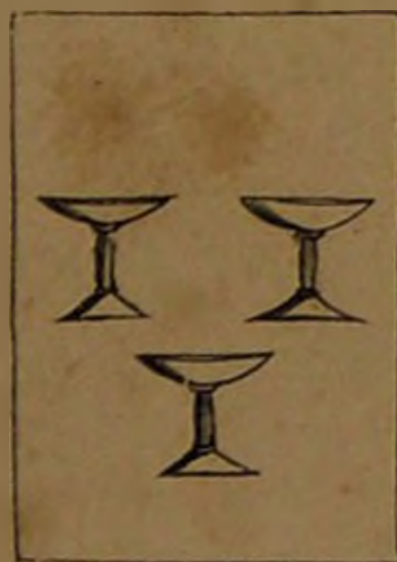
N. 46. — Les quatre Coupes.

Ce Tarot est le signe des contrariétés, de l'ennui, des tribulations.

Renversé, il procure les nouvelles connaissances, bonnes ou mauvaises, selon la valeur des Tarots qui l'environnent.

Précédé du N. 59 renversé, — deuil prochain.

Renversé près du N. 64, — dangereuse connaissance d'un homme brun.

N. 47. — Les trois Coupes.

Succès et réussite, telle est la devise de ce Tarot.

Renversé, il prédit qu'une expédition ou une entreprise quelconque aura l'issue annoncée par les Tarots qui l'avoisinent.

A côté du N. 44, — succès littéraires.

Renversé près du N. 48, — déposition infidèle.

N. 48. — Les deux Coupes.

L'amour et les désirs sont représentés par ce Tarot.

Renversé, il figure les contrariétés amoureuses et les désirs malheureux.

Voisin du N. 22, — riche mariage.

— 37, — amour secret
mais dange-
reux.

Renversé près du N. 61, — Espérances déçues.

N. 49. — La Coupe de Balthazar.

Plaisirs de table, joyeux festins sont annoncés par ce Tarot.

Est-il renversé ? il opérera un changement dans vos affaires.

Suivi du N. 24, — départ d'un amant.

A côté du N. 34 renversé, — révélation certaine par un songe.

A côté du N. 36 renversé, — per-

fides caresses.

N. 50. — Le Guerrier.

Ce Tarot vous invite à éviter les hommes de loi et les mauvaises sociétés.

Renversé, il vous présage des chagrins ou des malheurs causés par de méchantes gens.

Auprès du N. 55, — homme brun qui trompe une femme.

Renversé, près du N. 71, — vol par un homme brun.

N. 51. — La Guerrière.

C'est l'emblème du veuvage.

Renversé, c'est celui des mauvais ménages.

A côté du N. 4, — mort de mari.

— 8, — mort d'épouse.

Renversé près du N. 33, — chagrins domestiques passagers.

N. 52. — Le Cavalier.

Debout, ce Tarot est consacré aux militaires et aux actions de guerre, et il désigne une tactique prudente et forte.

Renversé, il exprime les sottises et les inconséquences qu'on commet trop souvent.

A côté du N. 41, — militaire blessé.

Renversé près du N. 53, — recours à l'usure.

N. 53. — Le Soldat.

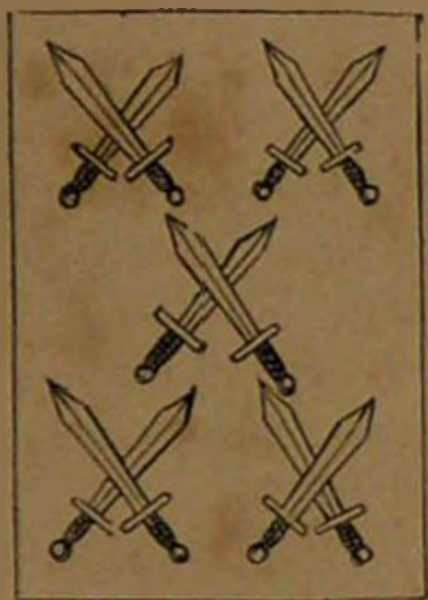
Ce Tarot représente la curiosité et même l'espionnage.

Renversé, il décèle l'imprévoyance.

Auprès du N. 45, — jalousie, amour.

— 19, — revers.

Renversé auprès du N. 34, — imprévoyance funeste.

N. 54. — Les dix Epées.

Dans son sens naturel, ce Tarot fait couler les pleurs.

En sens inverse, il procure les avantages et succès passagers.

Voisin du N. 17, — pleurs par la mort d'une personne aimée.

— 26, — une perfidie.

Voisin du N. 69, — une perte d'argent.

Renversé près du N. 71, — bénéfices dans une affaire de commerce.

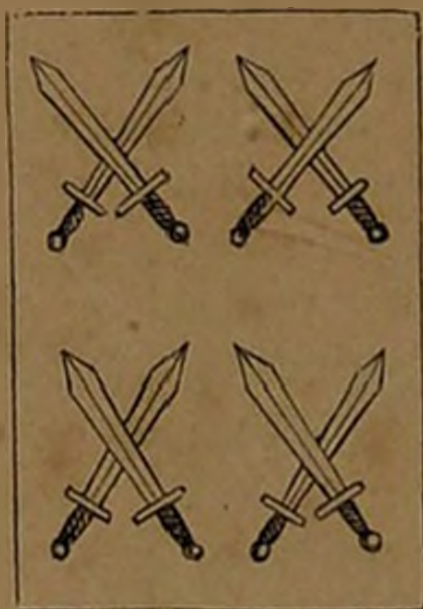
N. 55. — Les neuf Epées.

Ce Tarot se rapporte aux cérémonies et affaires religieuses ; il représente aussi la conscience et l'honneur.

Renversé, il invite à une juste défiance.

Auprès du N. 6, — liaison funeste avec un athée.

Renversé près du N. 67, — jeune homme brun dangereux.

N. 56. — Les huit Epées.

La critique, le blâme et la malice sont exprimés par ce Tarot.

Renversé, il annonce les incidents et les petits événements de la vie.

Auprès du N 48, — médisances préjudiciables.

Renversé près des N. 48, 49 ou 34, — mystification.

N. 57. — Les sept Epées.

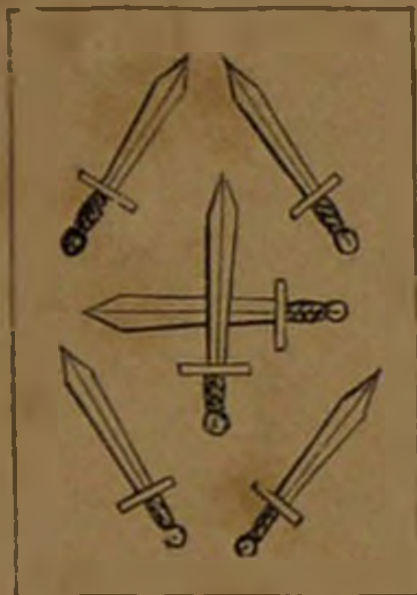
Les espérances flatteuses et les sages avis sont annoncés par ce Tarot.

Mais les unes ne se réaliseront pas et les autres ne vous profiteront pas si le N. 57 est renversé.

Près du N. 63 renversé, — naissance.

A côté du N. 66 renversé, — cadeaux.

Renversé près du N. 29, — chagrins.

N. 58. — Les six Epées.

C'est l'annonce des voyages.

Renversé, ce Tarot précède les déclarations de tous genres.

Auprès du N. 4, — voyage désagréable ou funeste.

Auprès du N. 67 renversé, — vol en route.

Renversé à côté du N. 9, — déclaration en justice.

Renversé à côté du N. 48, — déclaration d'amour.

N. 59. — Les cinq Epées.

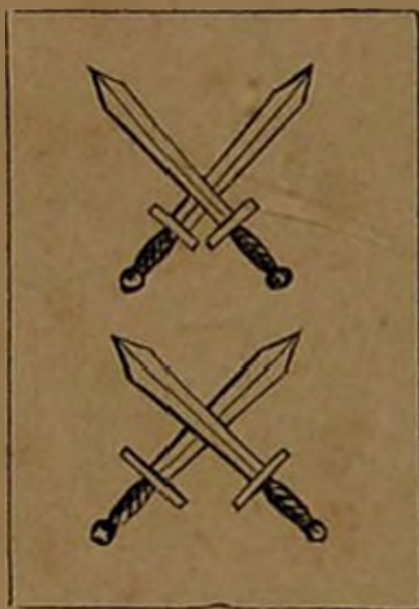
Debout ou renversé, ce Tarot annonce les pertes et le deuil, modifiés toutefois par les Tarots environnants.

Auprès du N. 9, — perte de l'honneur.

— 66, — perte de temps très-nuisible.

Renversé près du N. 39, — deuil d'homme.

— 42, — deuil de demoiselle.

N. 60. — Les quatre Epées.

C'est le présage de la solitude, lorsque ce Tarot se présente debout.

Renversé, il conseille l'économie.

Accompagné du N. 6, — femme abandonnée.

Renverse près du N. 19, — misère par défaut d'économie.

N. 61. — Les trois Epées.

L'éloignement et les séparations d'amoureux sont pronostiqués par ce Tarot.

Est-il renversé? il signale les égarements de la tête ou du cœur.

Auprès du N. 5, — mariage arrêté et rompu.

— 15, — liaison malheureuse.

Renversé près le N. 68, — égarement au jeu.

N. 62. — Les deux Epées.

Symbole de l'amitié quand ce Tarot est debout; il dénonce les faux amis lorsqu'il est retourné.

Voisin du N. 11, — ami dévoué.

Renversé auprès du N. 15, — infidélité de femme.

N. 63. — L'Epée de Sésostрис.

Dans son sens naturel, — extrémité embarrassante d'où votre résolution pourra vous sauver.

En sens inverse, — grossesse.

Auprès du N. 5, — flagrant délit.

Renversé à côté du N. 17, — grossesse mortelle.

N. 64. — Sésostris.

Ce Tarot figure un homme brun, bienveillant et serviable.

Est-il renversé ? il devient méchant et dangereux.

A côté du N. 3, — amour secret d'un homme brun.

Précédé ou suivi du N. 57, — embûches détruites par un homme brun.

Retourné devant le N. 58, — fatal augure.

— 64 renversé, — déshonneur d'une jeune fille.

N. 65. — La Reine de Saba.

Ce Tarot représente une femme brune, généreuse et passionnée.

S'il est renversé, cette femme est dissolue et suspecte. — Il annonce aussi une maladie

Renversé auprès du N. 4, — scandale.

Renversé auprès du N. 14, — maladie honteuse.

Debout avec le N. 31, — amour et richesse.

— 39, — amour d'une dame brune pour un blond.

N. 66. — Le Commerçant.

Toutes choses utiles sont annoncées par ce Tarot.

Renversé, il signifie paresse, inaction, insouciance.

Suivi ou précédé des N. 71 ou 74, — cadeaux utiles offerts à une dame.

Renversé auprès du N. 48, — insouciance en amour.

N. 67. — L'Esclave.

Ce Tarot figure un garçon brun, et annonce généralement les amourelles.

S'il est renversé, c'est le signe de la dissipation et de la prodigalité.

En compagnie du N. 34, — amour non partagé.

Renversé près du N. 7, — dépenses exorbitantes par vanité.

N. 68. — Les dix Deniers.

La maison que vous habitez est représentée par ce Tarot, qui n'a pas de valeur par lui seul.

Renversé, il prédit, selon son entourage, profits ou pertes au jeu.

Avec le N. 34, — trésor caché dans votre maison.

Renversé près du N. 49, — gain dans une fête.

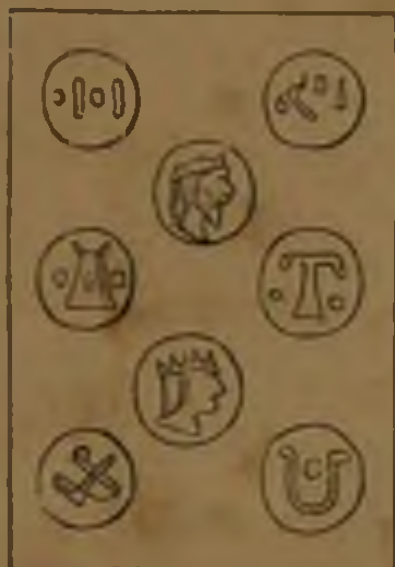
N. 69. — Les neuf Deniers.

Ce Tarot assure les effets des causes offertes par les divers Tarots.

Renversé, il désigne la fraude et la duperie.

Suivi du N. 47, — réussite assurée.

Renversé près du N. 71, — duperie pour de l'argent prêté.

N. 70. — Les huit Deniers.

La beauté est représentée par ce Tarot, et son voisinage exprime ses dons envers vous.

Le N. 70 est-il retourné? il décele l'usure et ses disgrâces.

Près du N. 18, — brune méchante.

— 21, — querelle avec une brune.

— 41 renversé, — con-

fiancee méritée par une brune.

Près du N. 73, — faveurs d'une brune.

Renversé près du N. 7, — complicité en usure.

N. 71. — Les sept Deniers.

L'argent est toujours annoncé par la présence de ce Tarot.

Renversé, il présage les inquiétudes causées par l'argent.

Avec les N. 18 ou 76, — banqueroute ruinieuse.

— 21, 31 ou 45, — bene-

fices, héritage, ou recette inattendus.

Renversé auprès du N. 63, — craintes fondées de perdre de l'argent.

N. 72. — Les six Deniers.



Dans son sens naturel : présents à recevoir.

En sens inverse : ambition funeste.

Auprès du N. 17, — succession prochaine.

Renversé à côté du N. 25, — Rêves d'ambition chimériques.

Renversé à côté du N. 65, — amour ambitieux repoussé.

N. 73. — Les cinq Deniers.



Voici le Tarot des amants et des affaires de cœur.

S'il est renversé, il dénote le désordre et l'inconduite.

A côté du N. 12, — passion illicite et dangereuse.

— 20, — amour bienheureux.

Renversé auprès du N. 62, — désordre arrêté par un proche.

N. 74. — Les quatre Deniers.

Les petits présents sont indiqués par ce Tarot.

Renversé, il représente les obstacles de toutes sortes.

Auprès du N. 26, — cadeau apporté par un messager.

— 36, — présent à offrir à un fonctionnaire.

Renversé à côté du N. 47, — réussite manquée.

N. 75. — Les trois Deniers.

Ce Tarot représente les personnages nobles ou de distinction.

Renversé, il figure les enfants.

Auprès du N. 25, — bonheur assuré par un noble.

Renversé près du N. 42, — enfant pour une demoiselle blonde.

Renversé près du N. 32 renversé, — enfant heureux.

— 34, — enfant infortuné.

N. 76. — Les deux Deniers.

Les embarras de tous genres sont suscités par ce Tarot.

Est-il renversé ? il apporte les lettres.

Voisin du N. 78, — emprunt pénible.

Renversé près du N. 17, — billet d'enterrement.

N. 77. — Le Denier de la Fortune.

Symbole du plus parfait bonheur, ce Tarot réalise tous les vœux qu'on peut former.

Lors même qu'il se présente renversé, il procure de l'argent et même parfois la fortune.

A côté des Tarots défavorables, le N. 77 détruit ou modifie leurs mauvais présages.

Nota. Lorsque les Égyptiens amenaient ce Tarot le premier, ils le considéraient comme si heureux qu'ils ne poursuivaient pas leur opération fatidique.

N. 78. — Le Fou.

Debout ou renversé, ce Tarot prédit les extravagances et la folie.

La seule différence est celle-ci :
Est-il debout ? — vous allez commettre une folie.

Est-il renversé ? — vous avez fait une folie.

Les Tarots qui accompagnent ce dernier numéro lui prêtent plus ou moins de gravité, suivant les diverses interprétations que nous venons d'en donner.





CHAPITRE XVII.

Des Patiences.

Les Patiences sont une annexe aux Réussites, et peuvent servir, comme elles, à révéler le sort des désirs que l'on forme, des espérances que l'on conçoit, ou des personnes que l'on aime; mais c'est plutôt un jeu de distraction qu'une science divinatoire.

Nous avons cru, toutefois, les comprendre dans notre ouvrage, parce que nous avons eu pour but d'offrir le répertoire complet de toutes les opérations fatidiques.

Les personnes qui voudraient expérimenter avec les Patiences pourront le faire de deux manières :

1^o Elles suivront la Méthode usuelle que nous allons indiquer, et qui se prête à toutes les variations que chacun peut imaginer;

2^o Elles pourront en vérifier le résultat en lui appliquant les principes de lecture fatidique exposés dans le chap. iv, § 2, de ce volume.

§ 1.

Langage des Patiences.

Les Cœurs, les Carreaux, les Trèfles et les Piques en ligne ascendante ou descendante de deux jeux ou d'un seul — se nomment *les familles*.

Deux cartes se suivant — en ligne ascendante — comme un Neuf et un Dix, une Dame et un Roi, etc., et deux cartes se suivant — en ligne descendante — comme un Roi et une Dame, un Dix et un Neuf, s'appellent *les mariages*.

Nota. — Ces cartes se placent à moitié l'une sur l'autre, suivant l'avantage qu'on y trouve. On place de même les cartes du talon, des paquets sur les cartes des familles.

Les séries comprennent une partie de ces cartes, posées à moitié les unes sur les autres, et dont la qualité et la valeur se succèdent en ligne ascendante ou descendante.

La qualité s'applique aux figures : Roi, Dame et Valet.

La valeur détermine le nombre de points que présentent les basses cartes.

La hiérarchie désigne la succession régulière des cartes de chaque couleur, en ligne ascendante ou descendante.

Le talon renferme toutes les cartes n'ayant pas d'emploi dans l'ordre consacré à la pratique des Patiences.

§ 2.

Patiences principales.

Les Paquets.

Prenez indistinctement deux jeux de cartes entiers ou un seul jeu de Piquet ; mêlez et coupez.

Formez des Paquets de quatre cartes chacun, au nombre de *vingt-six*, si vous employez deux jeux entiers, ou de *huit*, si vous vous servez d'un jeu de Piquet.

On les place les uns à côté des autres en ne retournant que la première carte de chaque Paquet, et en mettant de côté les cartes en double de la même valeur. — Après quoi, vous retournez et enlevez toutes les cartes — deux à deux — jusqu'à la fin.

La Patience réussit quand on a pu enlever toutes les cartes par couples.

Elle manque du moment que le dessus des Paquets n'offre plus de cartes doubles ou quadruples à enlever.

Cependant, s'il reste quelques Paquets de différentes qualités ou valeurs, et composés seulement de deux cartes — celle retournée et celle de dessous —

on a la faculté de regarder cette dernière, et, si elle se trouve semblable à celle de dessus, la Patience est encore significative.

Les Onze.

Prenez deux jeux de cartes entiers; mêlez et coupez.

Placez horizontalement *six* cartes à côté les unes des autres, puis *cinq* cartes au-dessous.

Enlevez par couples en formant chaque fois le nombre *onze*; remplacez les cartes enlevées par celles que vous avez en main jusqu'à ce que le jeu soit épuisé.

Nota. — L'As vaut un; le Roi, la Dame et le Valet réunis dans les lignes valent onze, et se retirent ensemble.

La Patience réussit quand on a pu former le nombre onze jusqu'à l'épuisement du jeu.

Elle manque lorsque les deux lignes ne contiennent plus de cartes représentant ce nombre.

Les Quatorze.

Prenez deux jeux de cartes entiers; mêlez et coupez.

Placez *vingt-cinq* cartes sur *cinq* lignes; formez le nombre *quatorze* avec deux des cinq cartes de la ligne transversale ou de la ligne perpendiculaire sans avoir égard aux couleurs ou aux familles; enlevez-les par

couples, et complétez les lignes jusqu'à l'épuisement total du jeu.

Nota. Les Rois valent treize; les Dames douze; les Valets onze, et les autres cartes conservent leur valeur habituelle.

S'il arrive que dans l'une des cinq lignes l'on ne puisse plus composer le nombre quatorze, il est permis de choisir — dans toutes les lignes — deux cartes réunissant ce chiffre, qui permettent alors de poursuivre l'opération.

Lorsqu'à l'épuisement total du jeu il existe des lacunes dans les lignes, ou qu'il devient impossible de rencontrer deux cartes produisant quatorze, on peut, avec les cartes qui restent dans les dernières lignes, compléter la première, puis la seconde, et même la troisième s'il en reste assez. — Alors formez de nouveau le nombre quatorze jusqu'aux deux dernières cartes inclusivement.

La Patience ne réussit qu'à cette condition.

Les Quinze.

Prenez deux jeux de cartes entiers; mêlez et coupez.

Formez avec ces cent quatre cartes — en les retournant — *sept* lignes, dont les six premières comptent *quinze* cartes et la septième *quatorze*. — Ces cartes doivent être placées côte à côte et dans leur hauteur, à moitié les unes sur les autres.

Cette disposition étant terminée, prenez dans la *septième* ligne les Rois et les As de chaque couleur; ils forment les souches où iront se réunir les familles qu'ils représentent. — Si cette ligne n'offrait ni Rois ni As, cherchez-y des mariages pour découvrir alors des Rois et des As dans la *sixième* ligne. — Enfin, s'il ne se rencontrait pas de mariages, explorez cette *sixième* ligne en remplaçant les cartes enlevées par celles de la *septième* ligne qui sont devant ces vides. Toutefois vous ne pouvez lever dans la *sixième* ligne qu'un seul Roi et qu'un seul As, tandis que dans la *septième* on a la faculté de prendre tous les Rois et As qui s'y trouvent.

Vous récoltez dans toutes les lignes les cartes propres à être réunies à leurs familles, en se conformant à la hiérarchie ascendante pour celles de petite valeur, et à la hiérarchie descendante pour celles de forte valeur, afin de satisfaire à la double souche des Rois et des As. — N'oubliez pas, toutefois, que cette opération ne peut avoir lieu avec les cartes qui s'appuient encore sur celles de la ligne inférieure.

Vous opérez l'enlèvement des Rois et des As de chaque couleur de la dernière ou de l'avant-dernière ligne, selon les chances qu'elles présentent, puis vous poursuivez en réunissant à leur famille respective les cartes devenues libres par leur base.

S'il arrive qu'aucune carte ne peut plus être enlevée, faites un mariage, en observant toujours qu'il ne s'effectue qu'entre cartes libérées et de la même famille.

S'il arrive qu'on ait retiré les sept cartes formant une ligne de haut en bas, il est permis de recomposer cette ligne — en sens ascendant ou descendant — avec les cartes de même famille, libérées mais incapables de s'unir, ce qui permet de contracter de nouveaux mariages, de compléter des familles, et de tenter d'heureuses combinaisons.

La Patience réussit quand les souches commencées par les Rois se terminent par les As, et celles qui ont débuté par les As s'achèvent par les Rois.

La République.

Prenez un ou deux jeux de cartes entiers; mêlez et coupez.

Formez *deux* lignes de *six* cartes chacune, que vous retournez. — La treizième carte commence le talon, et doit rester invisible.

Continuez ainsi en plaçant et retournant toutes vos cartes sur chacune des douze que vous avez retournées, et en mettant toujours au talon la treizième sans la découvrir.

Cette opération achevée, vous avez douze paquets et un talon composés de quatre cartes. — Chaque paquet reçoit un numéro d'ordre, de gauche à droite, depuis un jusqu'à dix; — le onzième s'appelle Valets, et le douzième Dames. — Les Rois ne sont pas représentés.

Découvrez la dernière carte du talon, et — selon

sa valeur ou sa qualité — placez-la sous le paquet correspondant à la série des lignes, à cette même valeur, à cette même qualité. — Enlevez alors la carte qui était dessus ce paquet et posez-la sous le paquet indiqué par sa valeur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un Roi apparaisse sur un paquet. Vous l'exilez du jeu et empruntez une nouvelle carte au talon, et continuez l'opération jusqu'à l'épuisement de ce talon, d'où l'on bannit aussi les Rois qui s'y présenteraient.

La Patience réussit lorsqu'on a réuni les quatre cartes de chaque valeur, les Figures de même qualité — Valets et Dames — depuis l'As jusqu'à la Dame.

Elle manque lorsque les quatre cartes du talon sont épuisées sans avoir produit ce résultat.

La Bonaparte.

Prenez deux jeux de cartes entiers; mêlez et coupez.

Placez sur une même ligne *quatre* Rois; au-dessous quatre As de qualités différentes, mais de couleur conforme à celle des Rois qui les dominent, et au-dessous de ces As *quatre* autres cartes telles qu'elles se présentent, mais par préférence quatre Deux, s'il en sort dans cette troisième ligne.

Ajoutez — à la droite des Rois et à la droite des As — une carte seulement; au-dessus des Rois formez une nouvelle ligne de *quatre* cartes; puis — à la gau-

che — répétez ce que vous avez fait pour la droite.

Distribuez ensuite vos cartes sur les deux familles quand elles arrivent favorablement, en ne réunissant aux familles des As que les cartes de valeur nécessaire survenues dans la ligne au-dessous d'eux, et enfin en ne mettant avec les Rois les cartes d'une valeur immédiate que lorsqu'elles sont dans la ligne au-dessus d'eux. — Ceci ne s'observe pas pour les paquets de droite et de gauche, et dès que leur valeur devient nécessaire à leur famille, elles entrent dans la hiérarchie des Rois ou des As.

Quand il ne vous reste plus de cartes en main, vous pouvez prendre dans les deux lignes fondamentales et dans les ailes de droite et de gauche toutes les cartes appelées par leur valeur à être réunies à leurs familles. — De plus, les mariages ne sont pas interdits, en ayant toujours grand soin de ne jamais placer les cartes d'une manière opposée à celles où elles doivent se succéder, règle, au surplus, qui n'est inflexible qu'après l'achèvement de la lignée décroissante.

Toutes les cartes sont-elles distribuées, tous les mariages sont-ils accomplis? relevez alors les paquets de droite à gauche en commençant par celui placé sous le premier As; — posez-les les uns sur les autres, et distribuez-les de nouveau, ainsi que vous avez fait déjà. — Cette opération ne peut être exécutée que trois fois seulement.

La Patience réussit lorsque la famille des quatre Rois se termine par les quatre As.

La Légitime.

Prenez deux jeux de cartes entiers; mêlez et coupez.

Placez un Roi devant vous, puis, posez près de lui en ligne horizontale : Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept et Six dès qu'ils sortent. Les autres cartes composent le talon.

Établissez les souches sans distinction de famille ni de couleur, et en ligne descendante. Ayez soin, durant cette opération, d'extraire du dessus du talon les cartes pouvant être admises sur les souches, et de les y mettre. De même pour la carte qui, posée la dernière sur le talon, doit faire partie desdites. N'oubliez pas non plus, c'est essentiel — quand sur la ligne des souches, il survient des cartes de même valeur ou qualité — de placer sur la dernière souche la carte sortant du jeu qui en a le droit par sa valeur ou qualité.

L'opération peut s'exécuter deux fois seulement.

La Patience réussit quand la souche du Roi est close par l'As; celle de la Dame par le Roi; celle du Valet par la Dame; Dix par le Valet; Neuf par le Dix; Huit par le Neuf; Sept par le Huit; Six par le Sept.

TABLE

DU PREMIER VOLUME.

	Pag.		Pag.
Liste alphabétique des principales autorités consultées pour cet ouvrage.	5	§ 1. Manière de tirer les Cartes.	42
Avertissement.	8	§ 2. Valeur des Cartes.	43
CARTES ET TAROTS.		Ch. IX. Manière de faire une Réussite.	48
Ch. I. De la Divination.	9	Ch. X. Des Tarots.	49
Ch. II. Divination par les Cartes, ou Cartomancie.	13	Ch. XI. Interprétation historique de l'allégorie égyptienne des Tarots Primitifs.	56
Des Cartes.	16.	Ch. XII. Divination par les Tarots selon la Méthode Egyptienne.	69
Ch. III. Méthode de lecture symbolique des Cartes d'après celle des Tarots.	21	Ch. XIII. Divination par les Tarots selon une Méthode Bohémienne.	71
Ch. IV. Divination par les Cartes, selon les méthodes anciennes.	25	Ch. XIV. Divination par les Tarots selon une Méthode Française.	73
§ 1. Valeur des Cartes.	16.	Ch. XV. Des Tarots Italiens et Allemands.	75
§ 2. Valeur des Cartes qui se suivent, d'après Etteilla.	29	Ch. XVI. Explication des soixante - dix - huit Tarots, tels qu'ils sont imprimés aujourd'hui.	76
Ch. V. Méthode pour tirer les Cartes par Sept.	52	Ch. XVII. Des Patiences.	118
Ch. VI. Méthode pour tirer les Cartes par Quinze.	54	§ 1. Langage des Patiences.	119
Ch. VII. Divination par les Cartes selon la Méthode Italienne.	56	§ 2. Patiences principales.	120
§ 1. Valeur des Cartes.	16.	Les Paquets.	16.
§ 2. Valeur des Cartes dans le Jeu.	58	Les Onze.	121
§ 3. Manière de lire les Cartes.	59	Les Quatorze.	16.
Ch. VIII. Divination par les Cartes selon la Méthode Française.	42	Les Quinze.	122
		La République.	124
		La Bonaparte.	125
		La Légitime.	127