

Guide Esotérique



De tirer les Cartes...

...avec un jeu classique de 32 ou 52 cartes

L'Armoire aux Sortilèges

Avertissement

Depuis la nuit des temps l'homme tente d'entrer en contact avec les forces de l'Univers. Que votre foi soit grande. Grande en votre esprit soit votre capacité à voir la beauté du monde.

Vous devez toujours prendre du plaisir en réalisant vos Tirages. Dans un endroit calme, vous aurez pris quelques instants pour vous détendre et respirer profondément. Vous aurez bu à votre soif, et mangé à votre faim, avant de vous mettre à la tâche. Vous aurez allumé une bougie, et lavé vos mains à l'eau claire pour vous reconnecter aux éléments. N'hésitez pas à brûler de la Sauge, ou pourquoi pas de l'Encens. Vous pouvez diffuser aussi de l'Huile Essentielle de sauge, ou d'une odeur qui vous convient.

N'entrez jamais dans une obsession, c'est un sentiment qui engendre une énergie négative, et donc forcément contre-productive dans la réalisation de ce que vous souhaitez... Au contraire, laissez vos Cartes emmener avec elles votre Espérance. En terminant votre Tirage, quel qu'il soit, il faut que vous parveniez à ressentir un sentiment de soulagement, pourquoi pas de recul apaisant, ou même de joie. Parfois des larmes, parfois un fou rire...

Enfin, aucun Tirage ne doit vous détourner des conseils de vos Amis, ou de votre médecin. Une prédiction ne saurait remplacer une médication, ou une consultation médicale.

Que la bienveillance de notre Mère Terre vous accompagne
tout au long de votre chemin...

Table des Matières

<i>Introduction.....</i>	<i>3</i>
<i>Les Cartes à jouer.....</i>	<i>4</i>
<i>Les Quatre Couleurs.....</i>	<i>5</i>
<i>Les Habilles.....</i>	<i>6</i>
<i>Méthodes de Tirage.....</i>	<i>7</i>
<i> La Question.....</i>	<i>8</i>
<i> Le Tirage du jour — 1 Carte.....</i>	<i>9</i>
<i> Passé, Présent, Futur — 3 Cartes.....</i>	<i>10</i>
<i> Tirage en Croix — 4 Cartes.....</i>	<i>11</i>
<i> Fer à cheval — 5 Cartes.....</i>	<i>13</i>
<i> Croix celtique — 10 Cartes (pour un jeu de 52 Cartes).....</i>	<i>14</i>
<i> Roue de l'année — 12 Cartes (pour un jeu de 52 Cartes).....</i>	<i>16</i>
<i>Signification des Cartes.....</i>	<i>17</i>
<i> Les Carreaux.....</i>	<i>17</i>
<i> Les Cœurs.....</i>	<i>20</i>
<i> Les Trèfles.....</i>	<i>23</i>
<i> Les Piques.....</i>	<i>26</i>
<i>Notes personnelles.....</i>	<i>29</i>

Introduction

Le but de ce modeste ouvrage est de permettre aux Curieux de mieux connaître le monde de l'Esotérisme. Depuis de nombreuses années, et surtout avec l'émergence de la communication « en ligne », trop nombreuses sont les personnes qui se font gruger par de prétendus voyants ou par d'inutiles tirages automatiques sur internet.

Dès lors, et c'est la raison d'exister de l'Armoire aux Sortilèges, nous souhaitons mettre à votre disposition des moyens qui vous amène à vous perfectionner dans les domaines qui vous intéressent.

Ici, il vous sera proposé de vous familiariser avec la Cartomancie. Ce noble art qui dirige vers une meilleure connaissance de soi, ou de l'avenir.

Nous vous souhaitons une bonne lecture, et surtout beaucoup de plaisir à vous tirer les Cartes.

Munissez-Vous simplement d'un jeu de Carte classique de 32 ou 52 Cartes.

Les Cartes à jouer

Les plus anciennes cartes à jouer qui nous soient connues sont originaires de Chine, et date du VII^{me} ou VIII^{me} siècle environ. Elles font leur apparition au moment où le format de l'écrit passe du rouleau à la feuille plate. Il semble néanmoins que le jeu qu'elles illustrent soit lui-même inspiré d'un jeu divinatoire encore plus ancien pratiqué aux dés et provenant des Indes. Les plus anciens comptaient souvent entre trente-deux et quarante cartes.

Des jeux de carte datant du XIII^{me} siècle, et provenant d'Égypte, des peuples Mamelouks, comptent, quant à eux, cinquante-deux cartes. Elles se répartissent en quatre familles de dix cartes, et de trois figures habillées, représentant un roi et deux princes. Il faut attendre la seconde moitié du XIV^{me} siècle pour que les cartes, donc déjà très semblables aux nôtres, fassent leur apparition en Europe. Sans doute en Italie d'abord. Les échanges marchands en sont clairement à l'origine.

Le Tarot entre en scène dès le XV^{me}. Il se conçoit, également, en quatre familles de cartes. Le Tarot tel que nous le connaissons. Aux quatre premières familles, sera ajoutée une cinquième, appelée « Triomphes », qui deviendront les « Atouts », au nombre de 22. Ce sont nos Arcanes majeurs.

Avant le XIX^{me} siècle le dos des cartes à jouer restait le plus souvent vierge (hormis pour le Tarot), l'encre étant trop précieuse et salissante. Au milieu de ce siècle, c'est l'éditeur Grimaud qui introduit la carte aux bords arrondis, afin de limiter l'effritement du papier. Puis, durant cette période encore, que les Américains imprimèrent le verso, afin, vous l'aurez deviné, d'y mettre de la publicité, mais aussi des images de mode ou des slogans de toutes sortes.

Les Quatre Couleurs



Si les motifs de nos cartes évoluaient peu avec le temps, quelle est donc l'origine des symboles des quatre grandes familles ? Les explications et théories sont fort nombreuses et aussi variées que l'inénarrable imagination de l'homme le permet. C'est dire. Néanmoins, l'on considère que les cartes sont un héritage de jeux très anciens. Dont certains s'apparentent à des jeux de dés ou de plateau. Stratégiques, sans doute. Hors les familles de cartes sont comparables, par exemple, aux familles qui s'opposent sur un jeu d'échec. Dès lors, les Cœurs, les Trèfles, les Carreaux et les Piques semblent figurer le corps social. Un petit monde, comme perçu sous l'Ancien Régime, réparti en quatre corps sociaux :

♦ **Carreau** : Les gens des pavés : la Bourgeoisie.

Au Tarot : Les Bâtons

♥ **Cœur** : Les gens de cœur : les Ecclesiastes.

Au Tarot : Les Coupes

♣ **Trèfle** : Les gens de la terre : les Paysans.

Au Tarot : Les Deniers

♠ **Piques** : Les gens d'armes : la Noblesse.

Au Tarot : Les Épées

Astuces : Si cela semble anecdotique, se rappeler de cette répartition permet de se familiariser plus avec les secteurs que dominent ces familles. En effet, souvenez-vous que souvent les **Carreaux** pourront concerner des problèmes de bourgeois (rapport aux autres, au monde, voyage, mouvement, positionnement vis-à-vis de ceci ou cela). Les **Cœurs** représentent souvent les problèmes d'ecclésiastes (conflit de l'amour, l'esprit, l'émotion, parfois les questions métaphysique, etc.). Les **Trèfles**, figurent eux le monde du travail et de

l'argent. Les Paysans doivent travailler la terre pour vivre (l'effort du travail, le travail qui fait vivre, l'argent, etc.). Les **Piques**, tels des fleches et les épées de la noblesse militaire, concernent souvent les conflits (le combat, des oppositions, la défense, la stratégie ou la trahison).

Les Habillés

Les figures des cartes ont été attribuées à des héros ou personnages restés importants aux environs du XV^{ème} siècle. Ils sont tirés d'un classement célèbre de l'époque, nommé « Les Neuf Preux » et « Les Neuf Preuses », dont la particularité était de mélanger à part égal des héros chrétiens, hébraïques et antiques.

Valet

♦ **Carreau** : Hector

Héros de la guerre de Troie

Reine

Rachel

Personnage biblique

Roi

César

Jules César

♥ **Cœur** : Lahire

Compagnon de Jeanne d'Arc

Judith

Héroïne biblique

Charles

Charlemagne ou Charles VII

♣ **Trèfle** : Lancelot

Chevalier du Graal

Argine

Anagramme de Reine (regina)

Alexandre

Alexandre le Grand

♠ **Piques** : Hogier

Chevalier de Charlemagne

Pallas

Pallas Athéna

David

Le Roi David