

AMBRE.



LE TAROT ou le jeu de la Marelle

par F. NEDELEC, illustré par F. MAGNIN



AMBRE

LE TAROT D'AMBRE ou le jeu de la Marelle

"Qui n'a rêvé un jour d'être un prince ou d'avoir des pouvoirs magiques ? Voilà bien un rêve que je ne ferai plus ! A deux reprises, j'ai eu un aperçu du genre de vie que mènent les princes de sang et les sorciers, et, croyez moi, ce n'est pas une partie de plaisir... Pourtant, en publiant aujourd'hui l'édition complète du Tarot d'Ambre, je prends le risque de tirer à nouveau la queue du tigre."

- François Nedelec -

On dit que les cartes du tarot n'ont de pouvoir que si leur utilisateur leur en prête. Encore faut-il une bonne raison de leur en prêter. C'est le cas de François Nedelec qui a découvert à quel point le monde d'Ambre¹, décrit par Roger Zelazny, le célèbre écrivain américain, est tangible. Après avoir vécu une étrange aventure qu'il raconte ici dans le détail, il a décidé de publier une version très originale du classique tarot divinatoire. Une version dont les lames ont un pouvoir réel parce qu'elles sont en relation directe avec Ambre, ce monde invisible aux non initiés, ce monde de tous les possibles, où vous pourriez être prince ou sorcier. D'ailleurs pour vous convaincre de son existence, il développe une démonstration qui ne peut que vous troubler et faire vaciller vos confortables certitudes.

¹ cf. la série des Princes d'Ambre, de Roger Zelazny, aux éditions Denoël.

Chez le même éditeur :
Ambre, le jeu de rôle sans dé.

A663



3 289880 002022

3-28988-000202-2

Contenu de la boîte :

- les 78 lames du Tarot d'Ambre, un véritable tarot divinatoire illustré par Florence Magnin.
- Un livret de 128 pages contenant le récit des découvertes étranges de François Nedelec, un système de divination simple et cohérent ainsi que trois méthodes de tirage.

Copyright © 1994 Phage Press.
© 1994 F.X. Nedelec et Florence Magnin.
Version française éditée par Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15.



LE TAROT

AMBRE

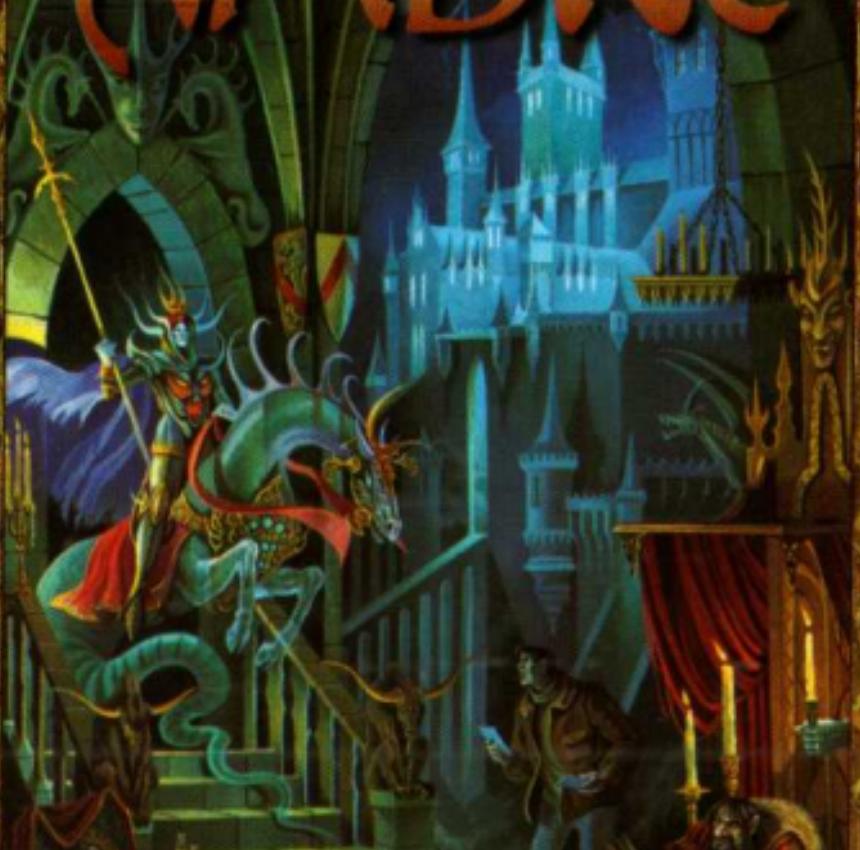


EDITEUR

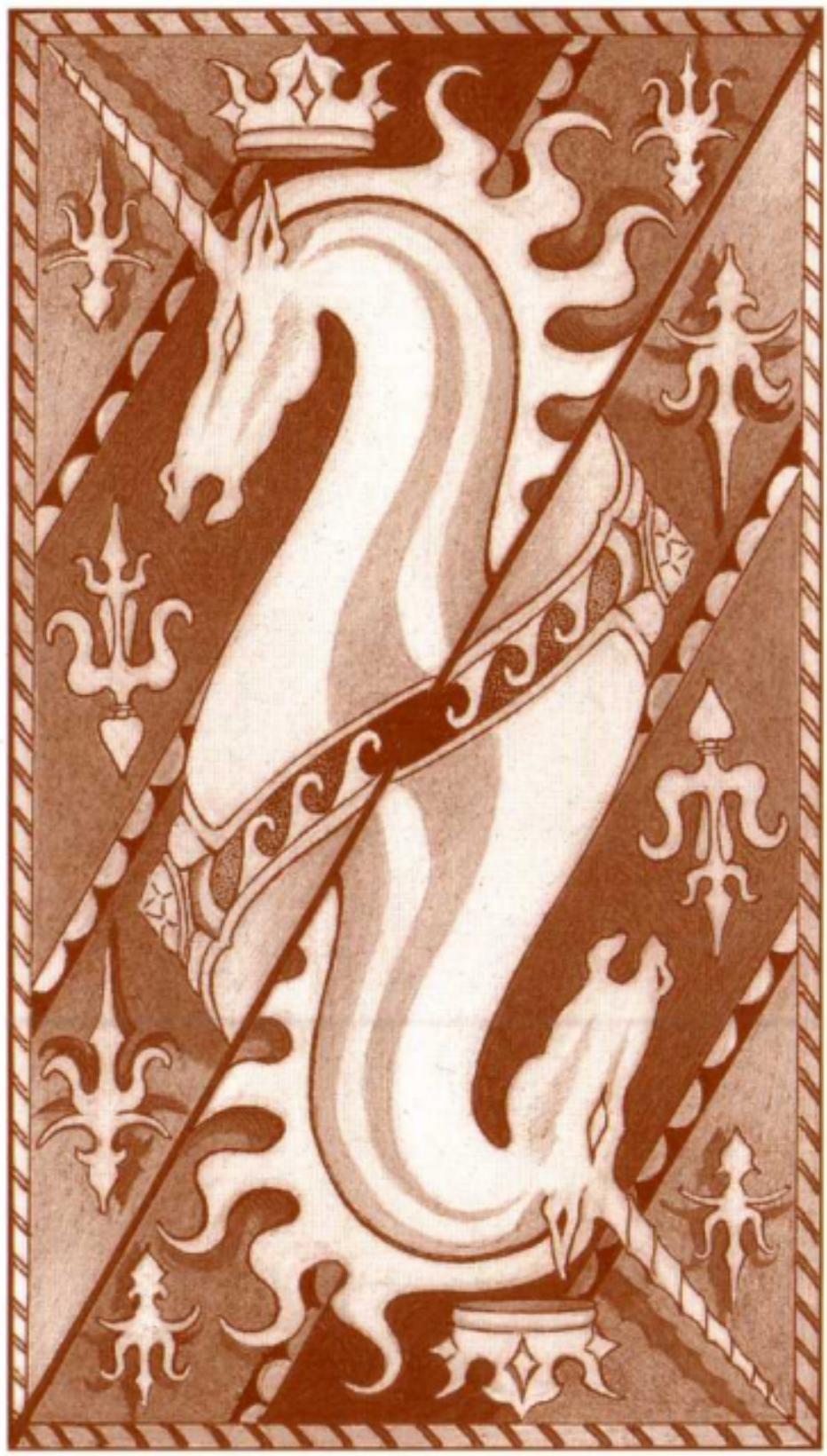
EDITE PAR JEUX DESCARTES.
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15
COPYRIGHT © 1994 PHAGE PRESS

LE JEU DE RÔLE SANS DÉ

AMBRE



WUJCIK-ZELAZNY
D'APRES LE CYCLE DES PRINCES
D'AMBRE DE ROGER ZELAZNY























VALET DE COUPES



GÉRARD

CAVALIER DE COUPES



JULIAN

REINE DE COUPES



FLORA

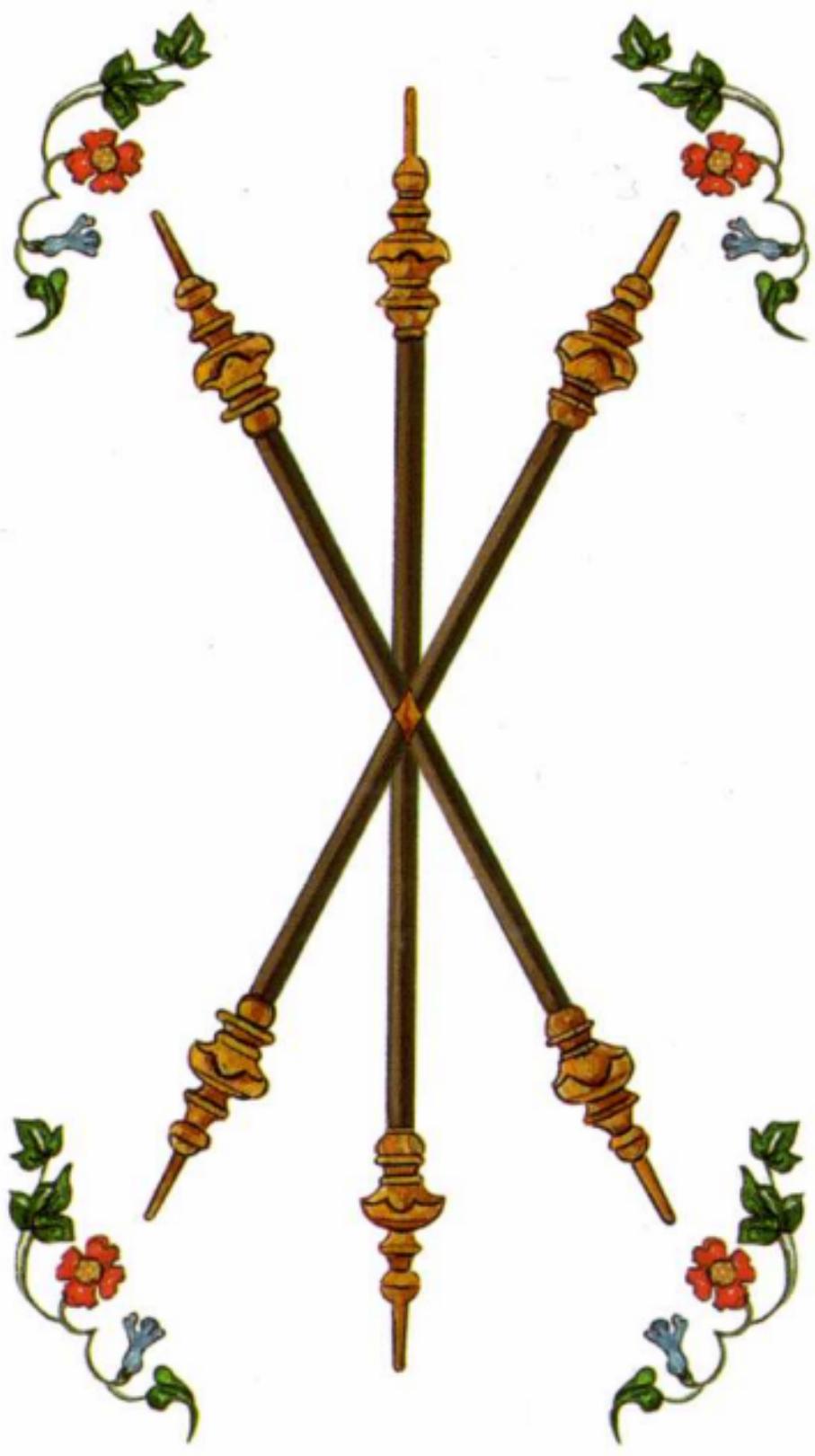
ROI DE COUPES

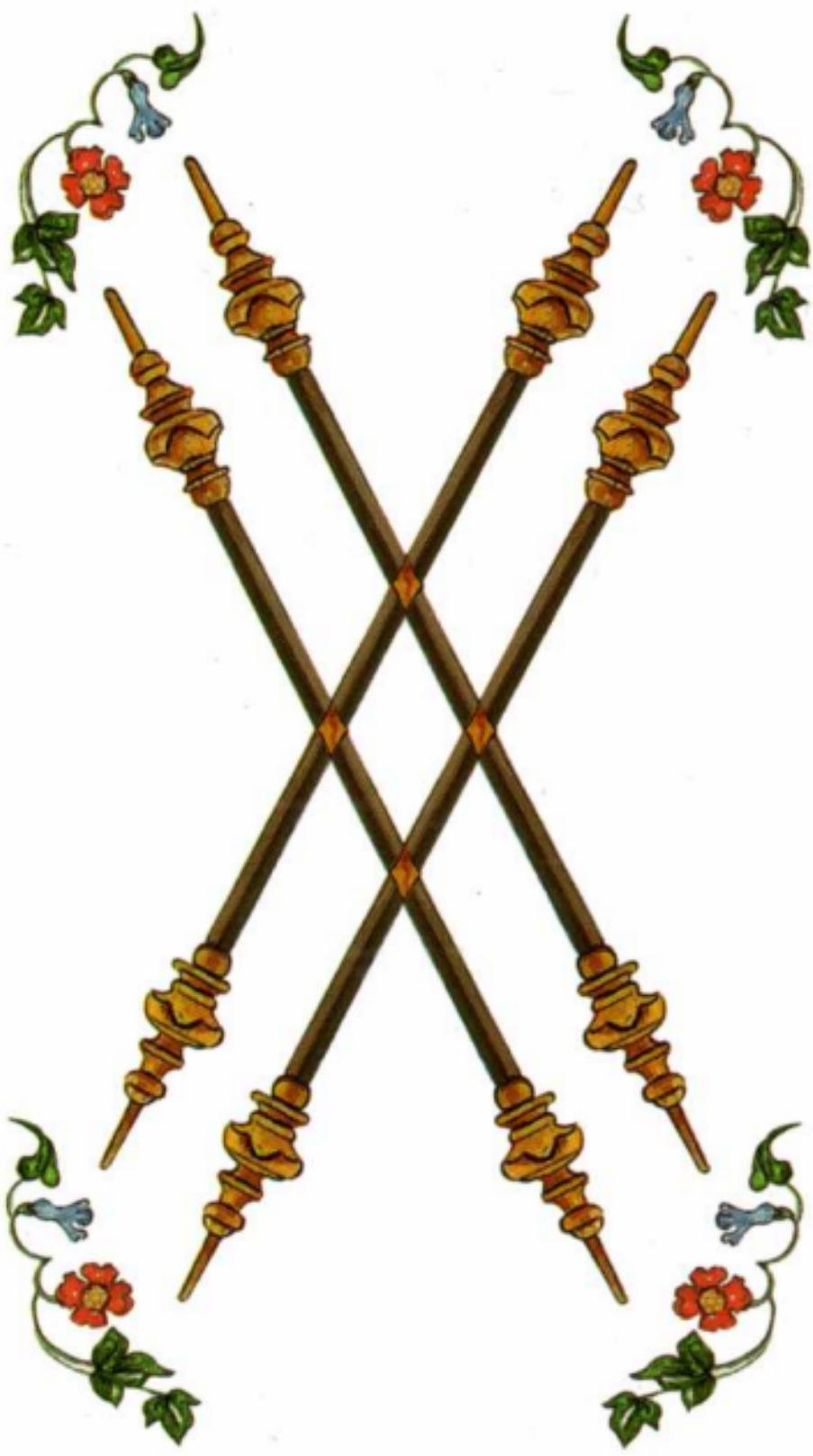


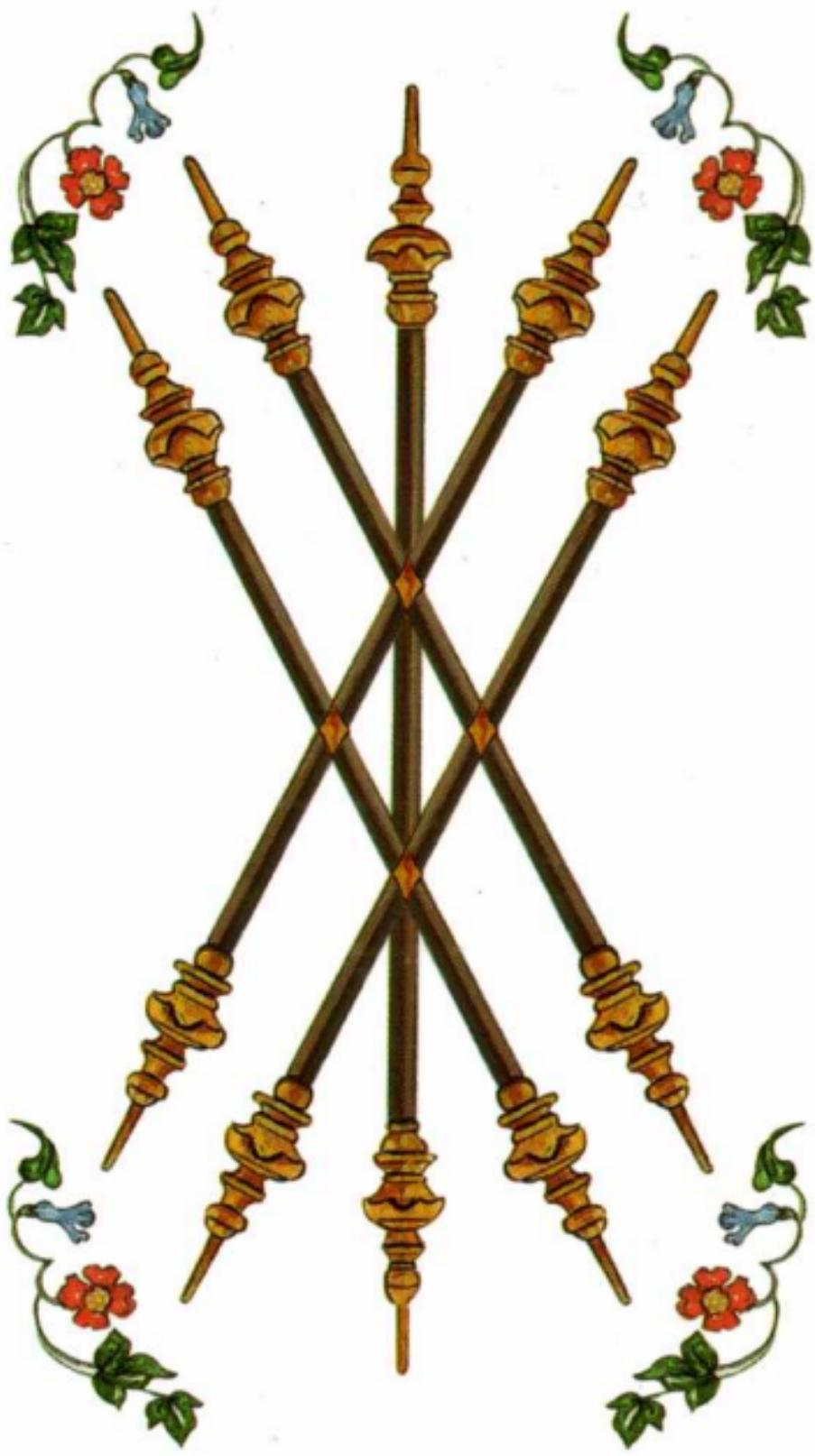
RANDOM

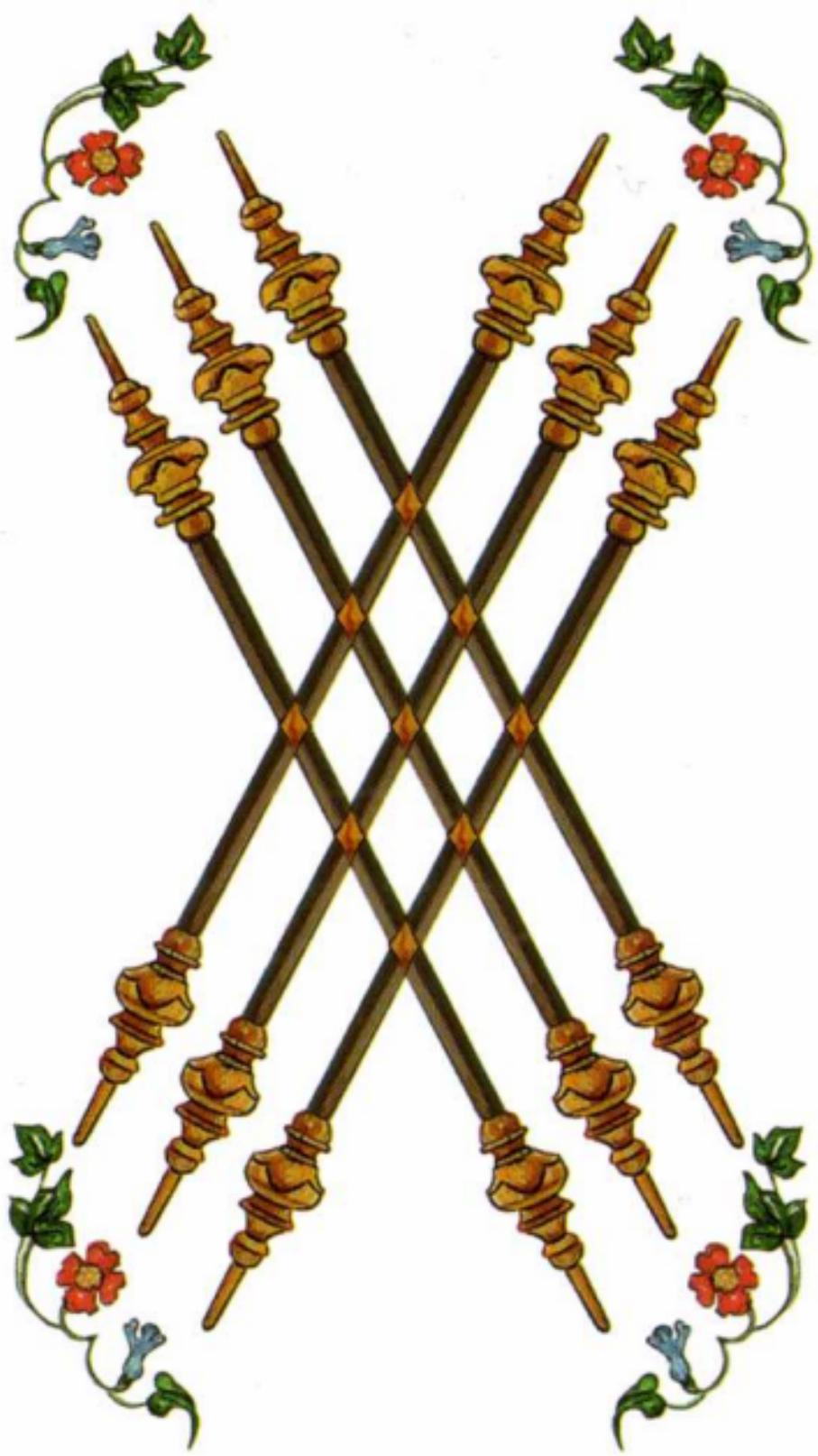


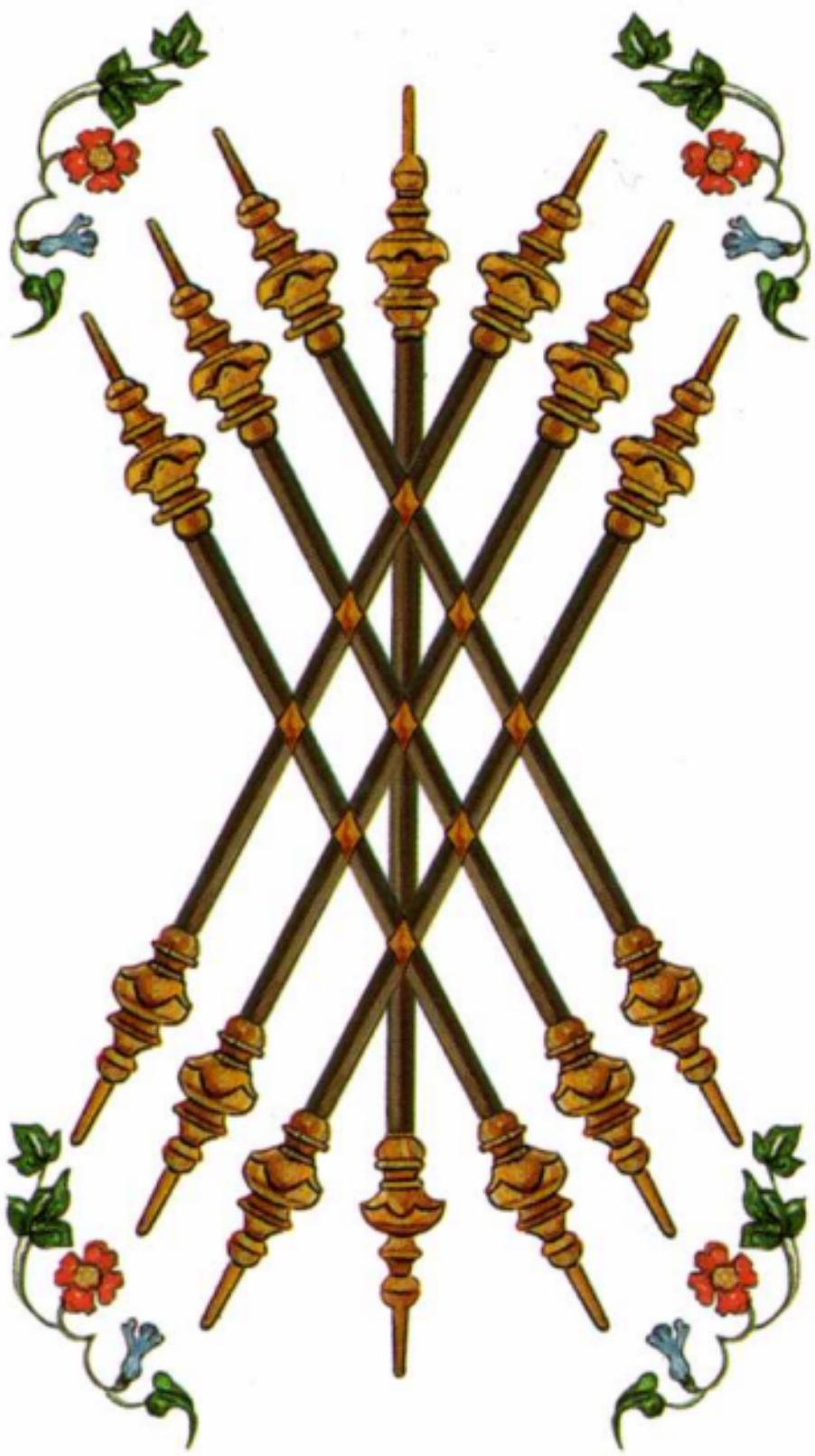


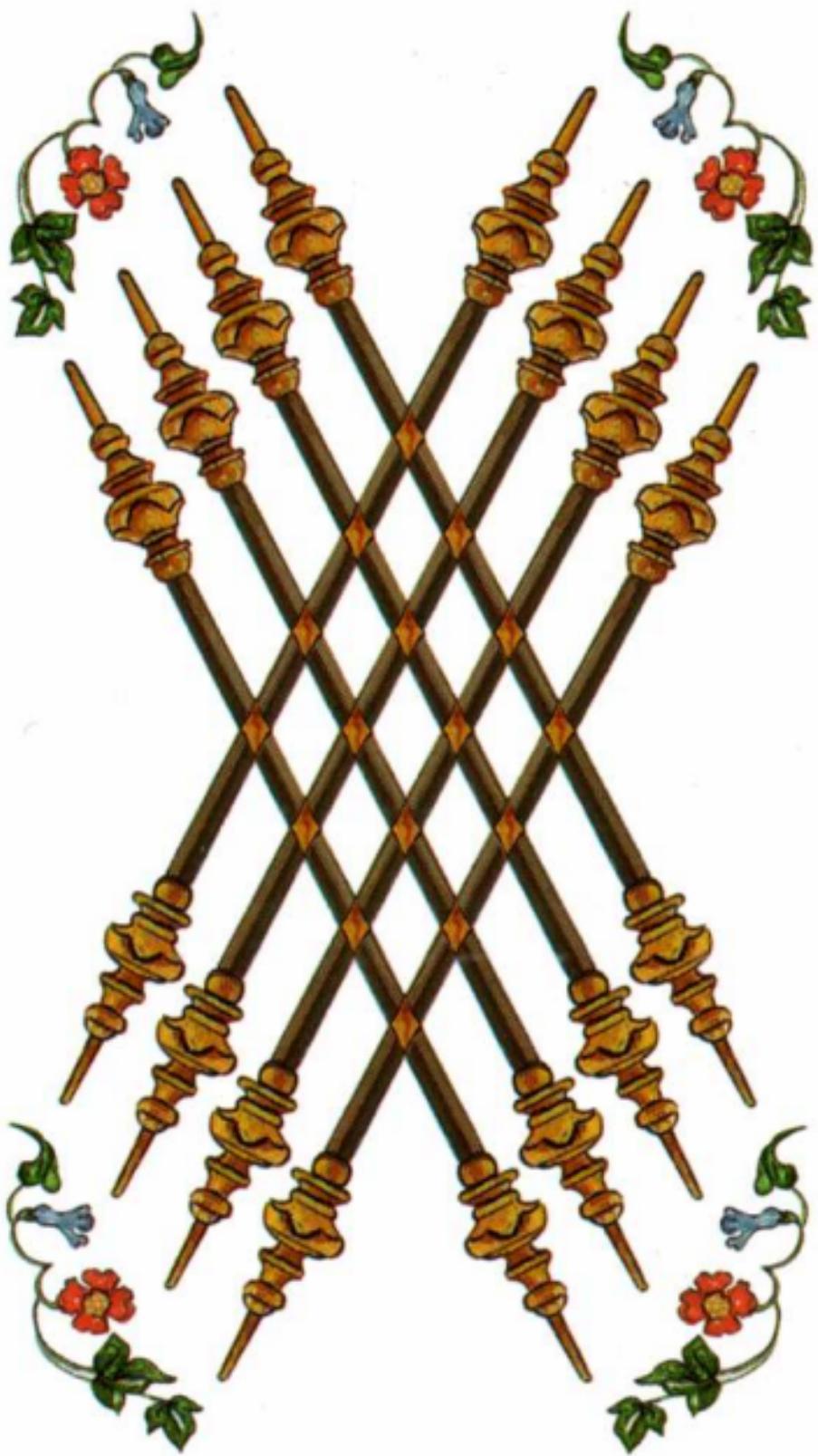


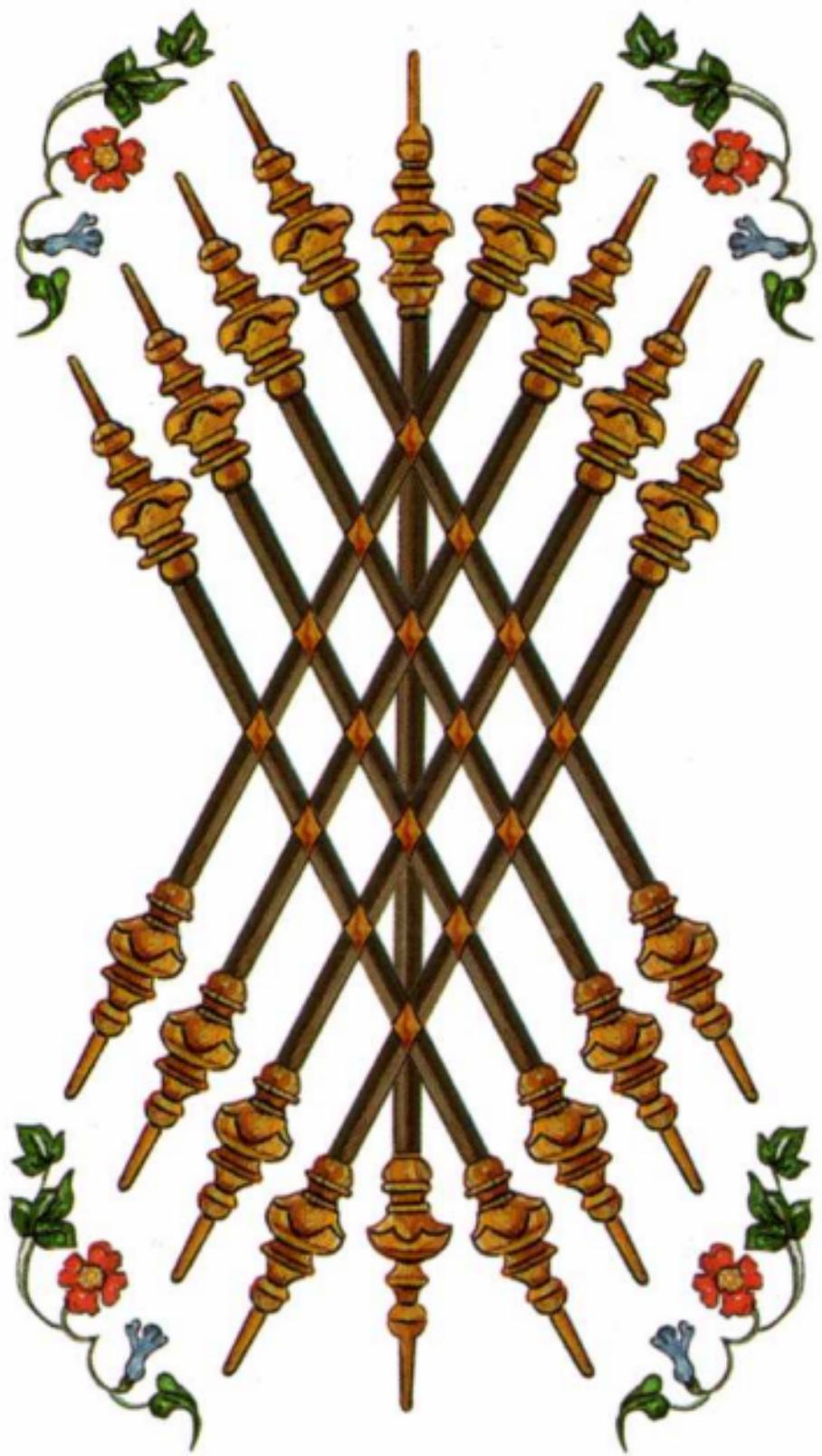


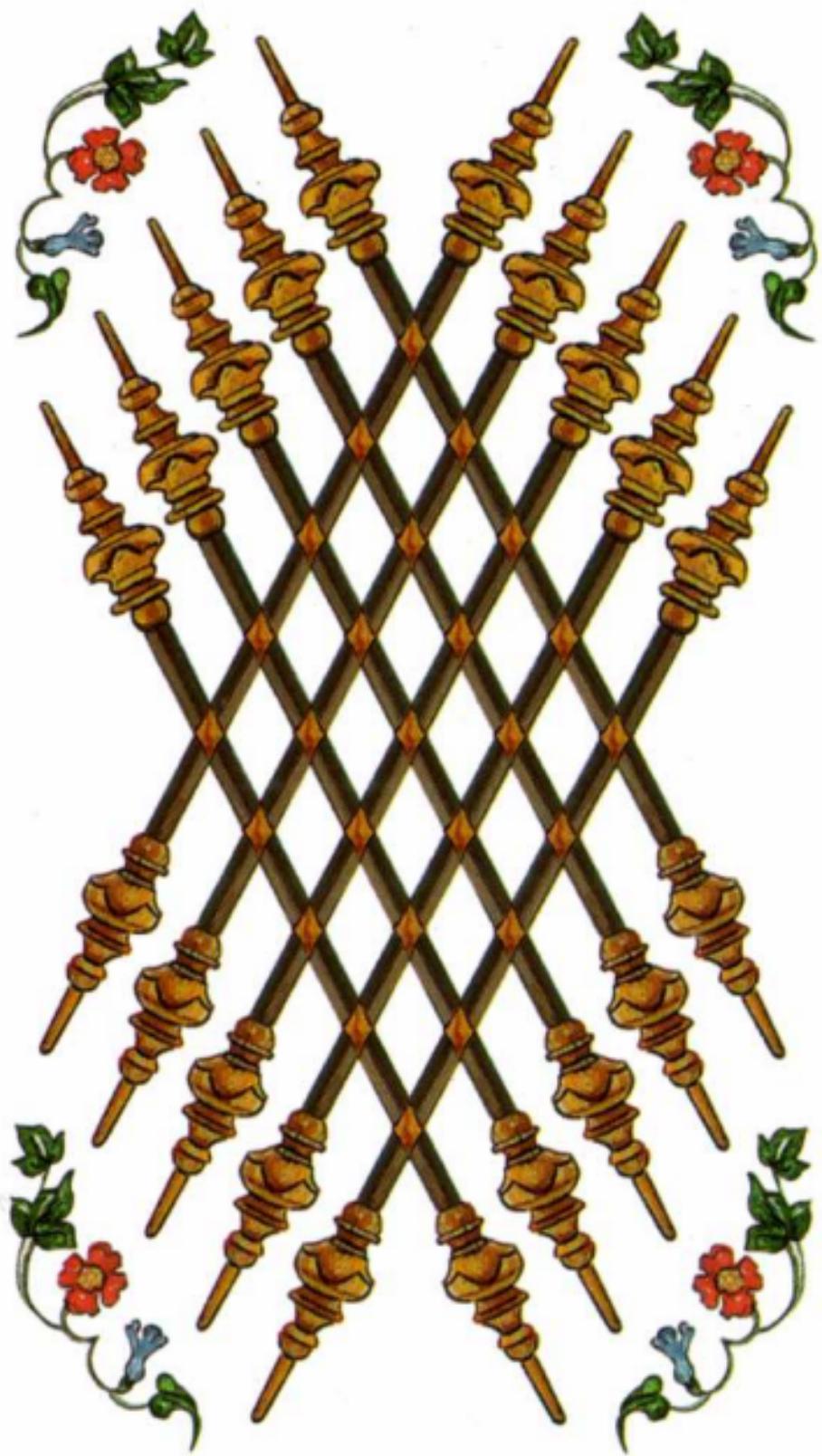












VALET DE BÂTONS



CAINE

CAVALIER DE BÂTONS



ERIC

REINE DE BÂTONS



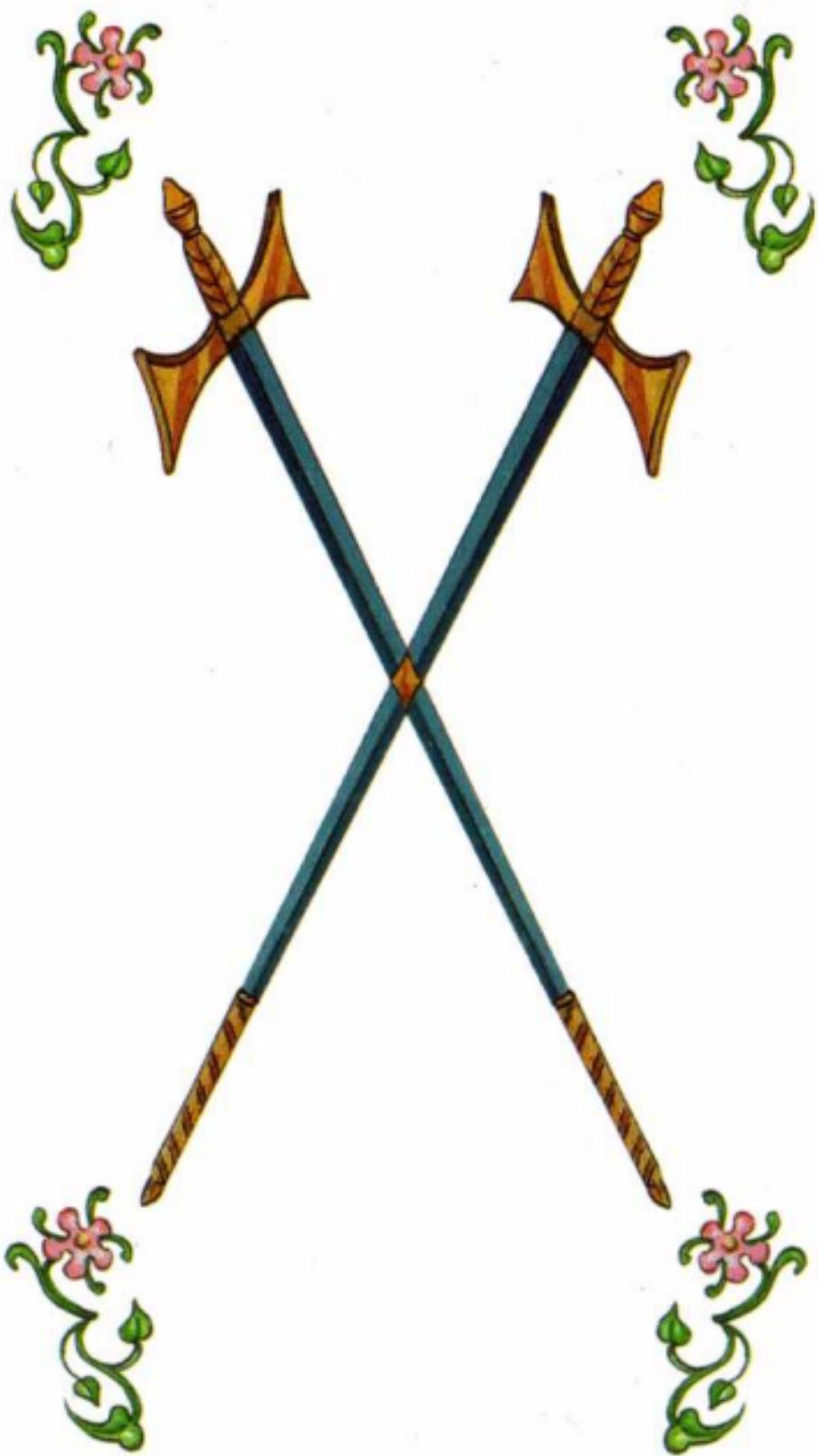
DEIRDRE

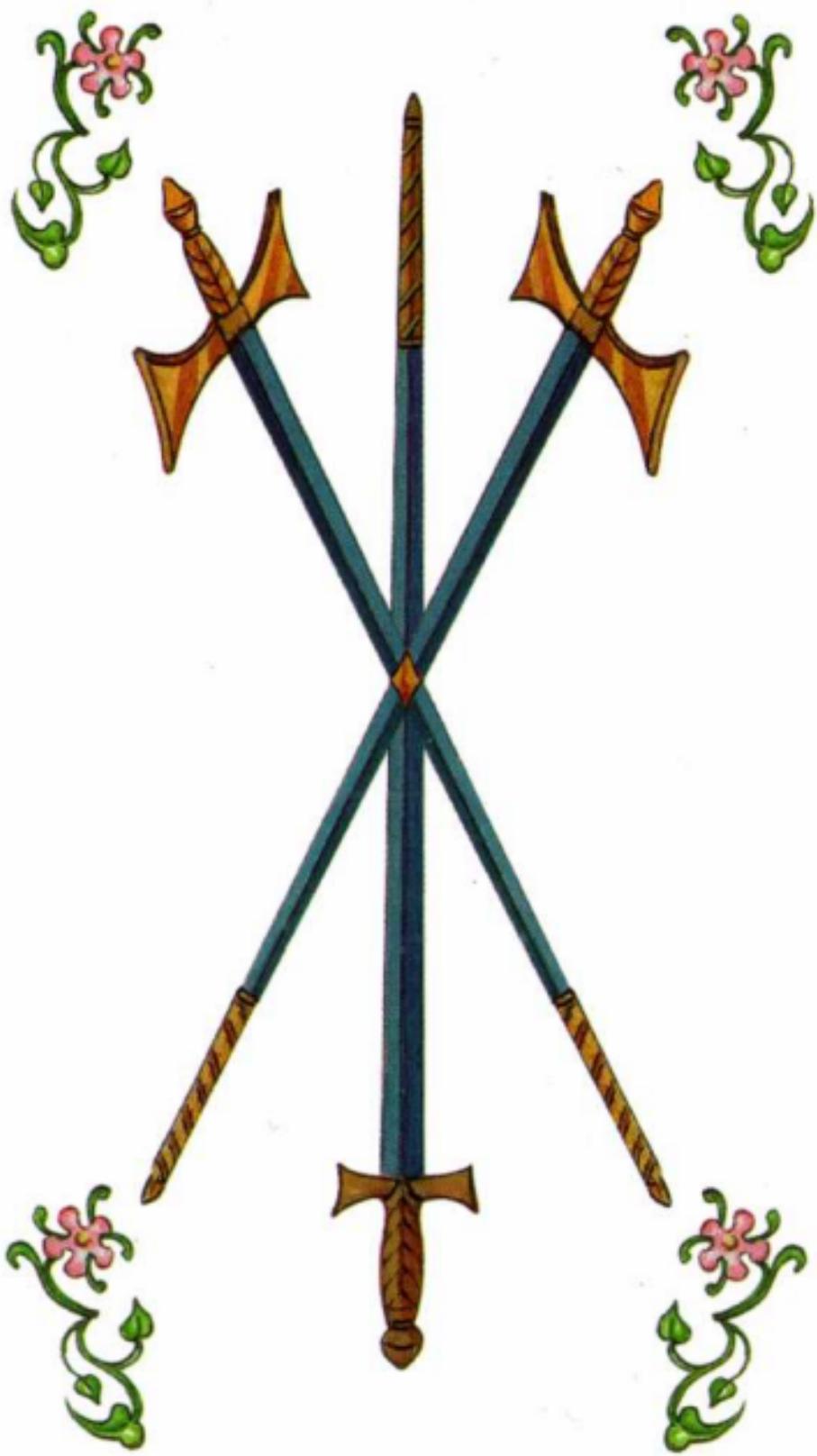
ROI DE BÂTONS

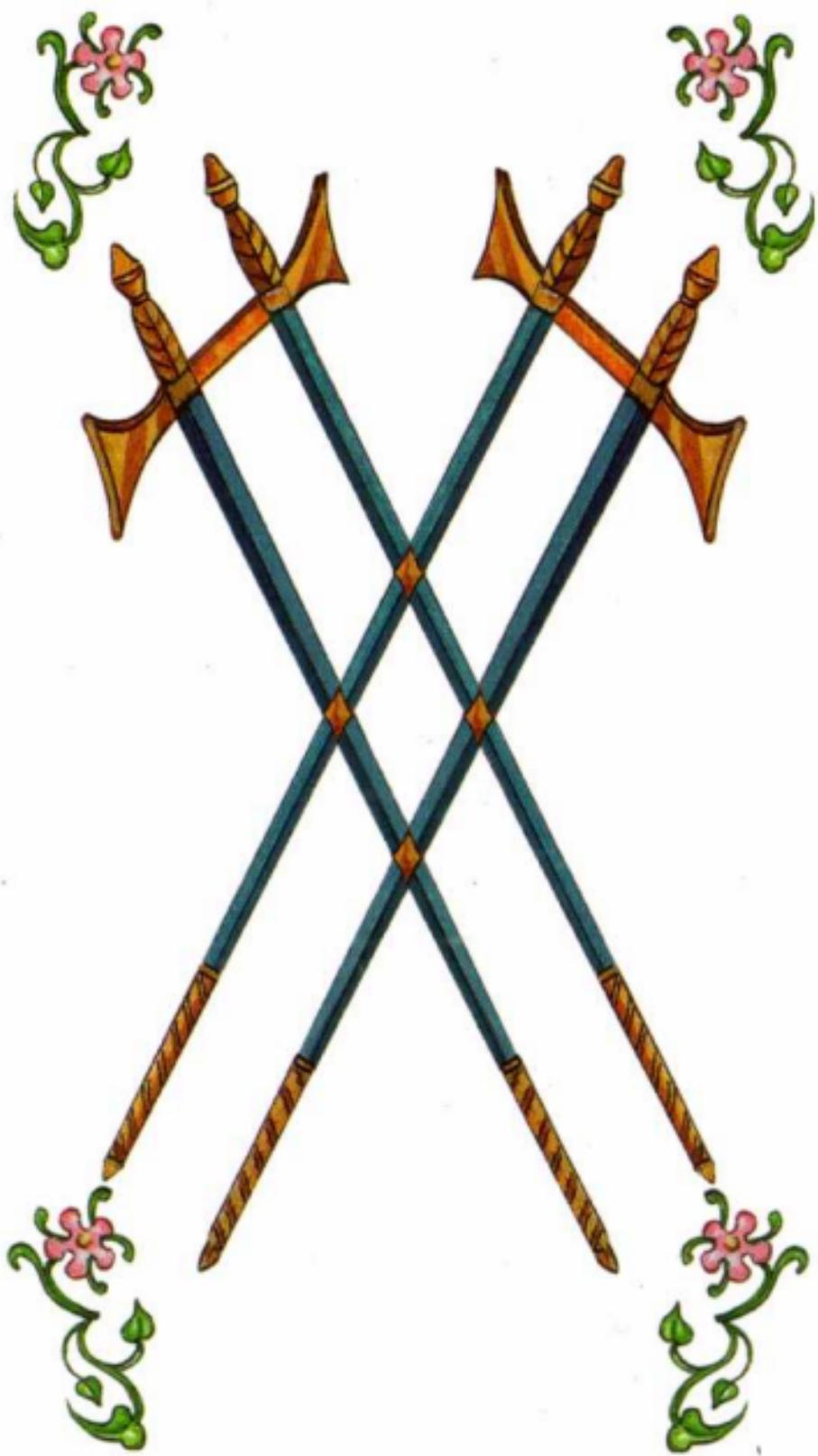


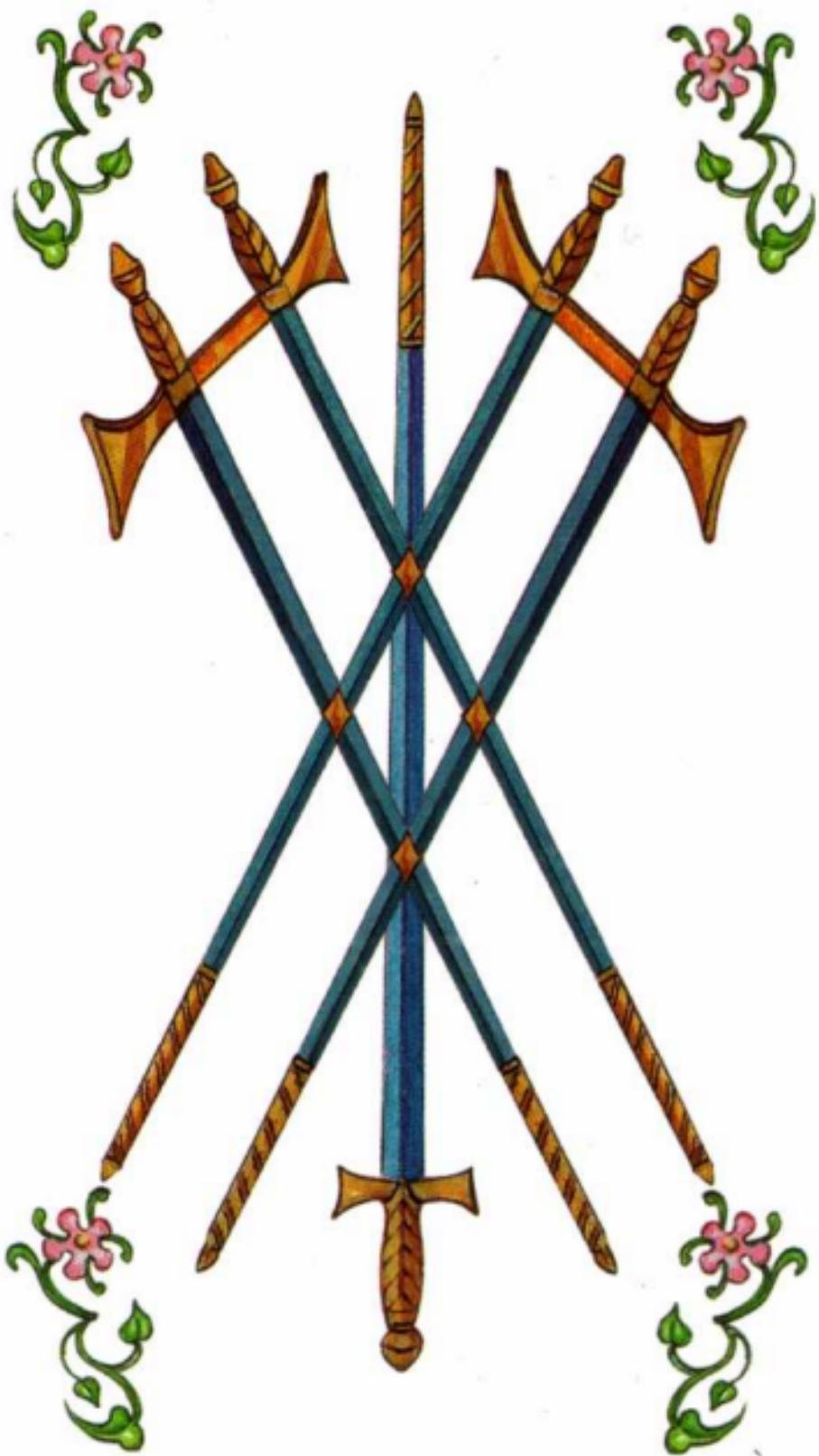
CORWIN

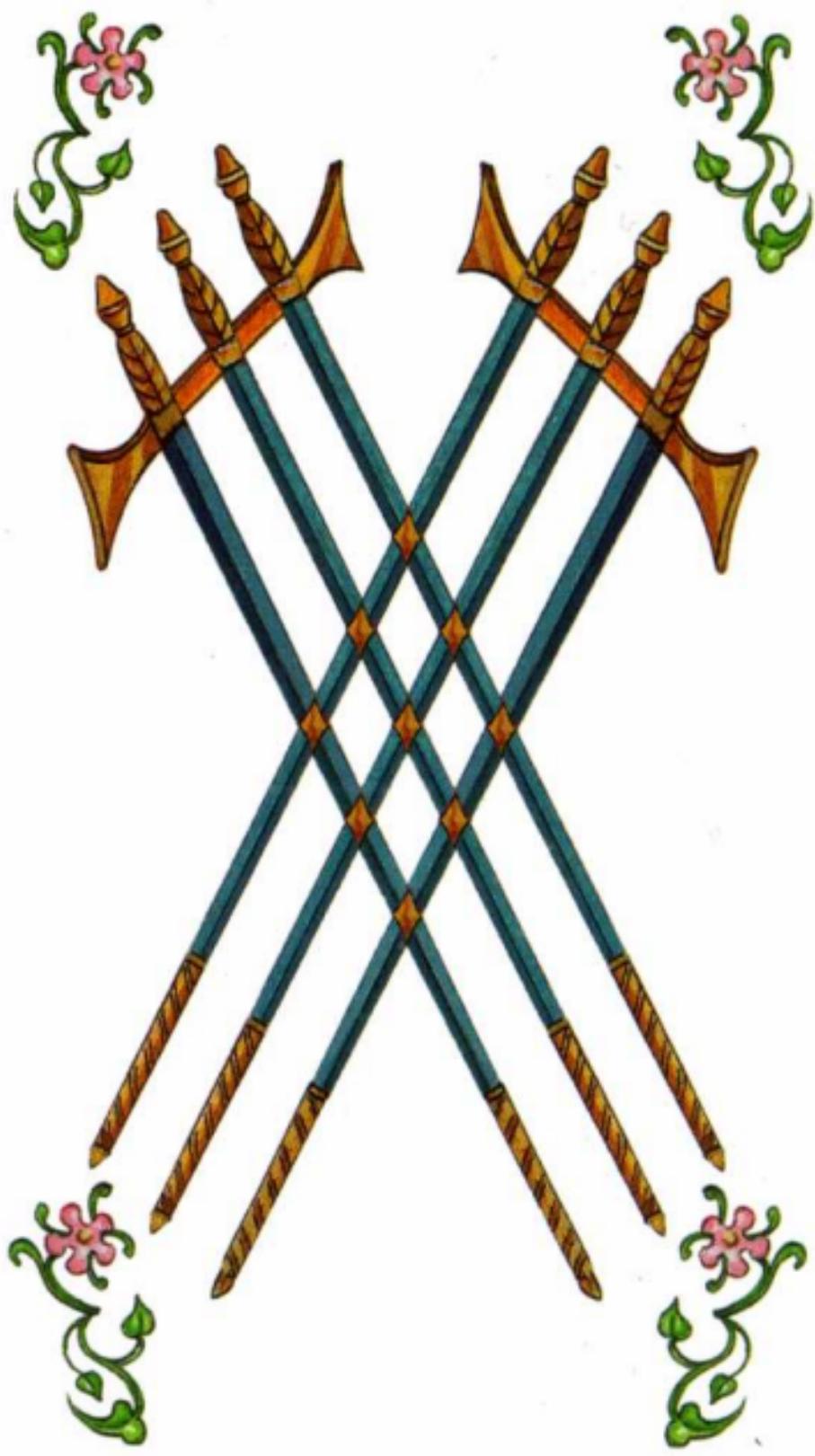


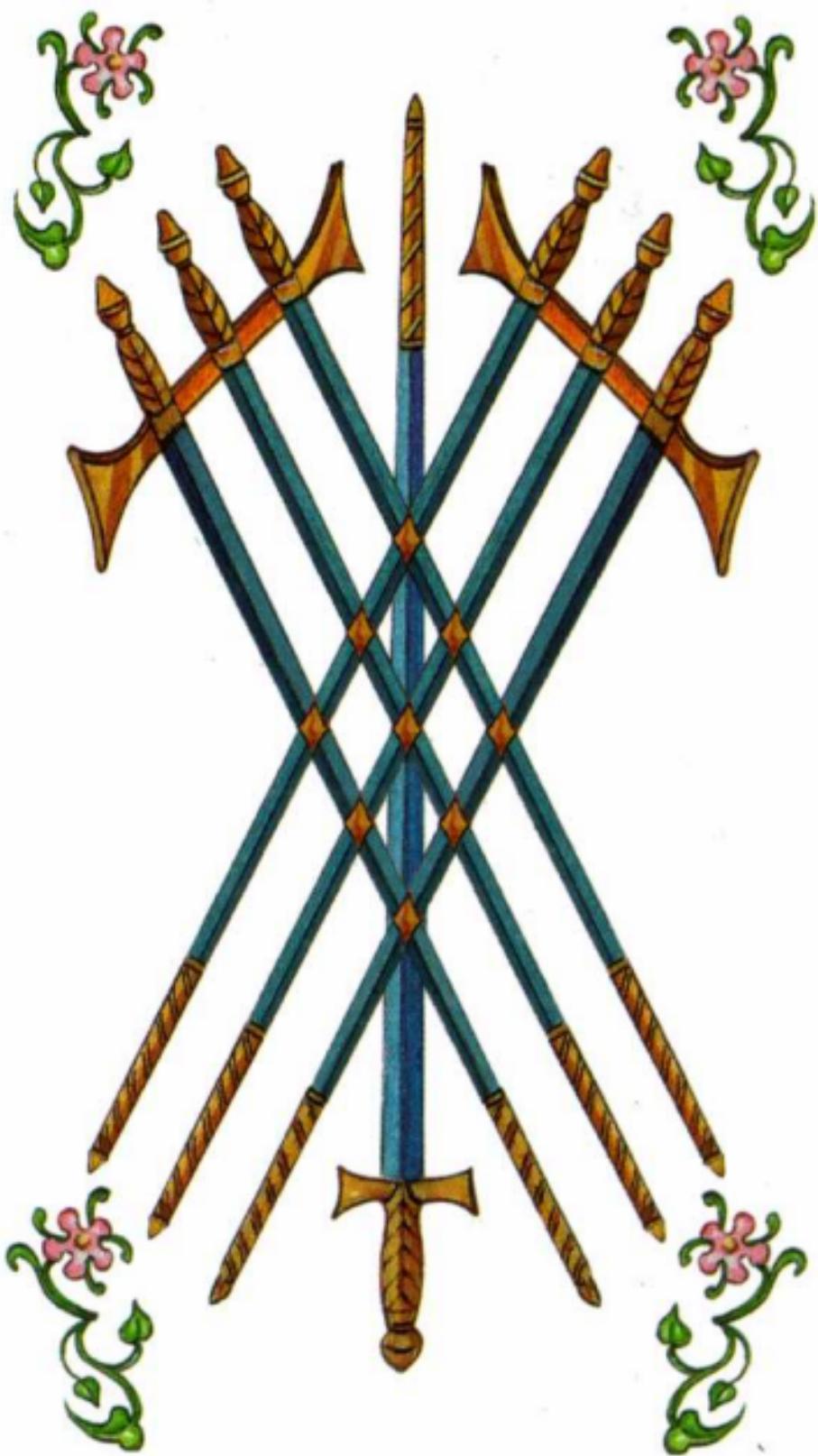


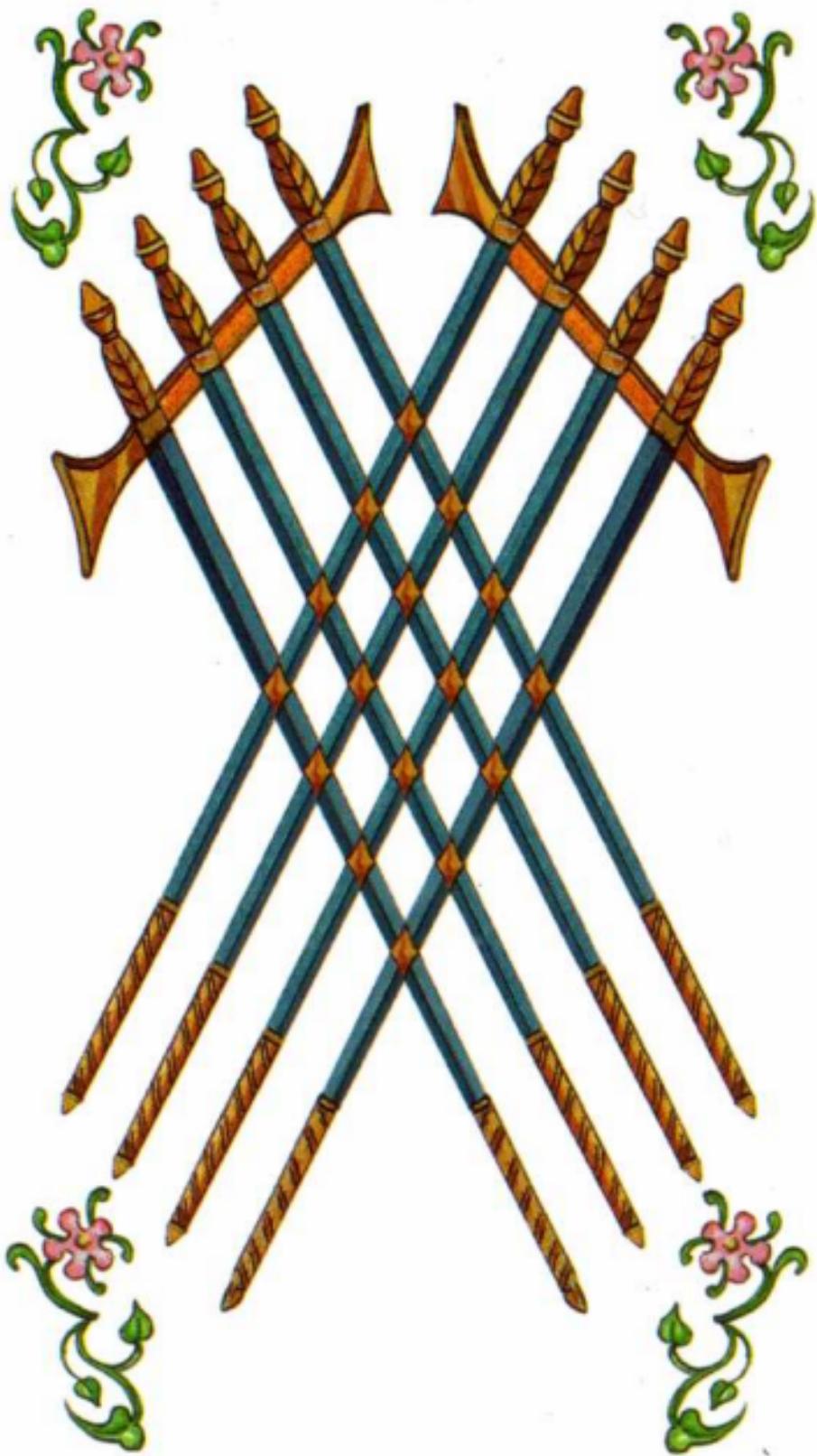


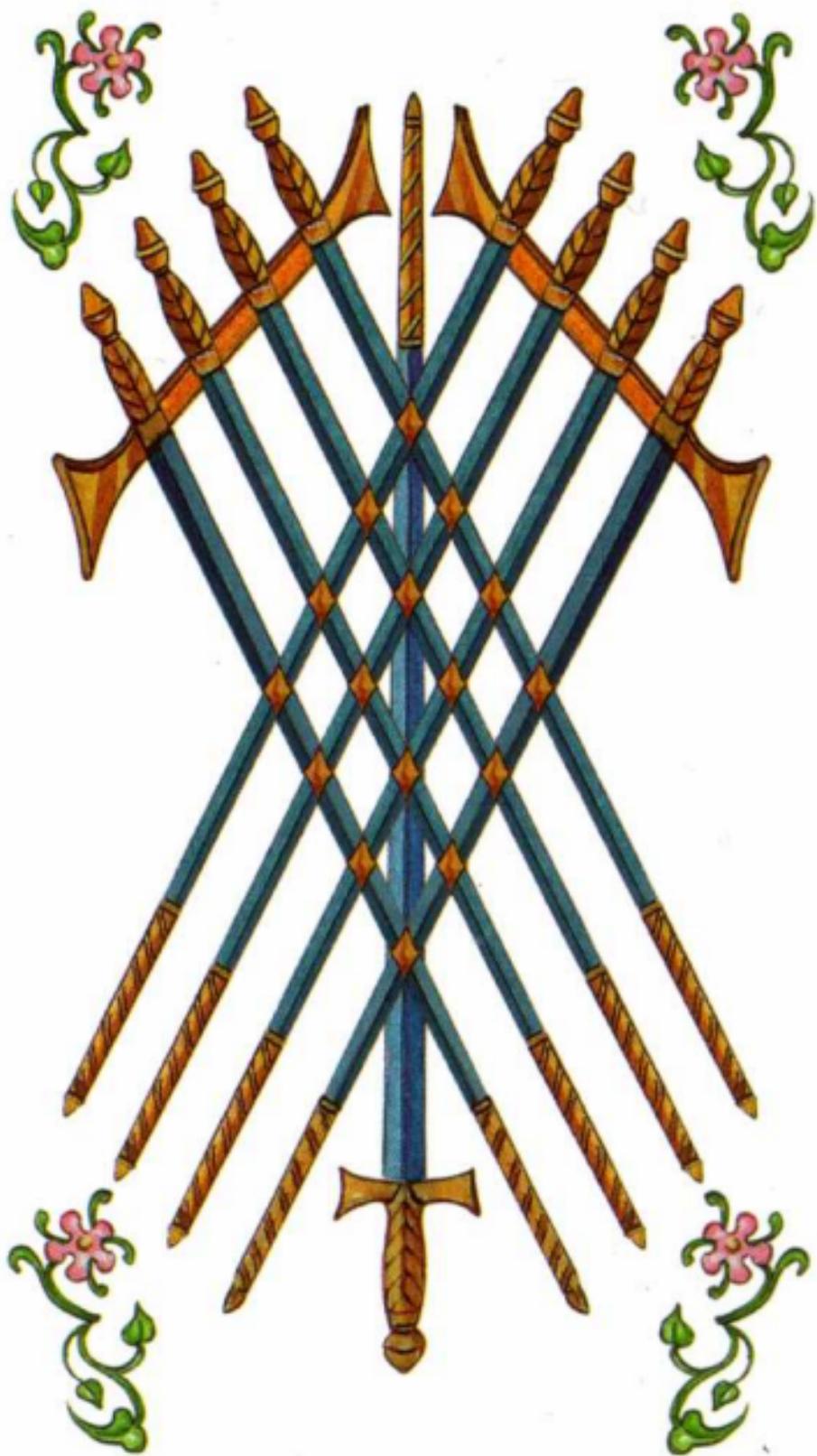


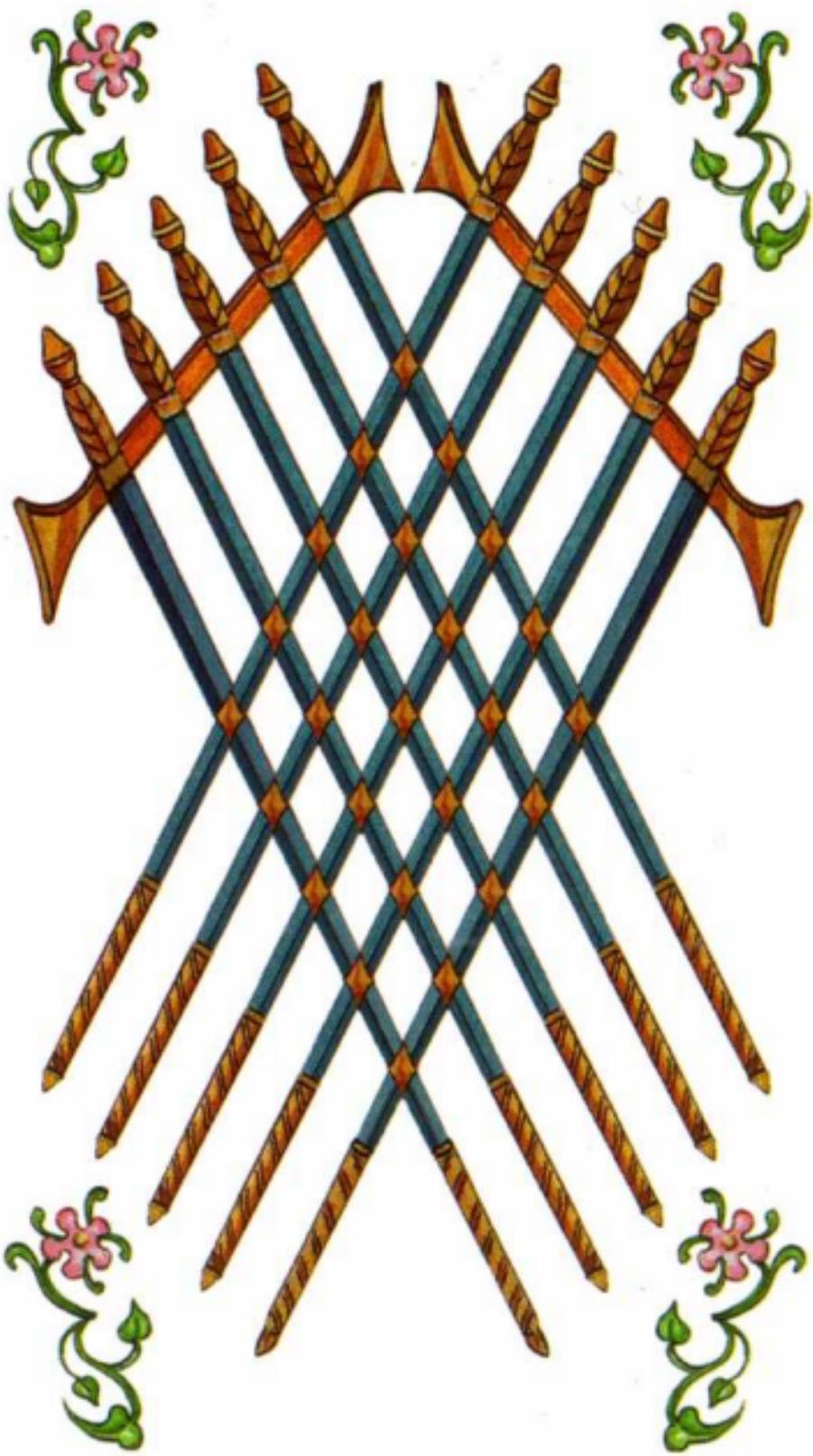












VALET D'ÉPÉES



DWORKIN

CAVALIER D'ÉPÉES



BENEDICT

REINE D'ÉPÉES



LLEWELLA

ROI D'ÉPÉES



OBERON





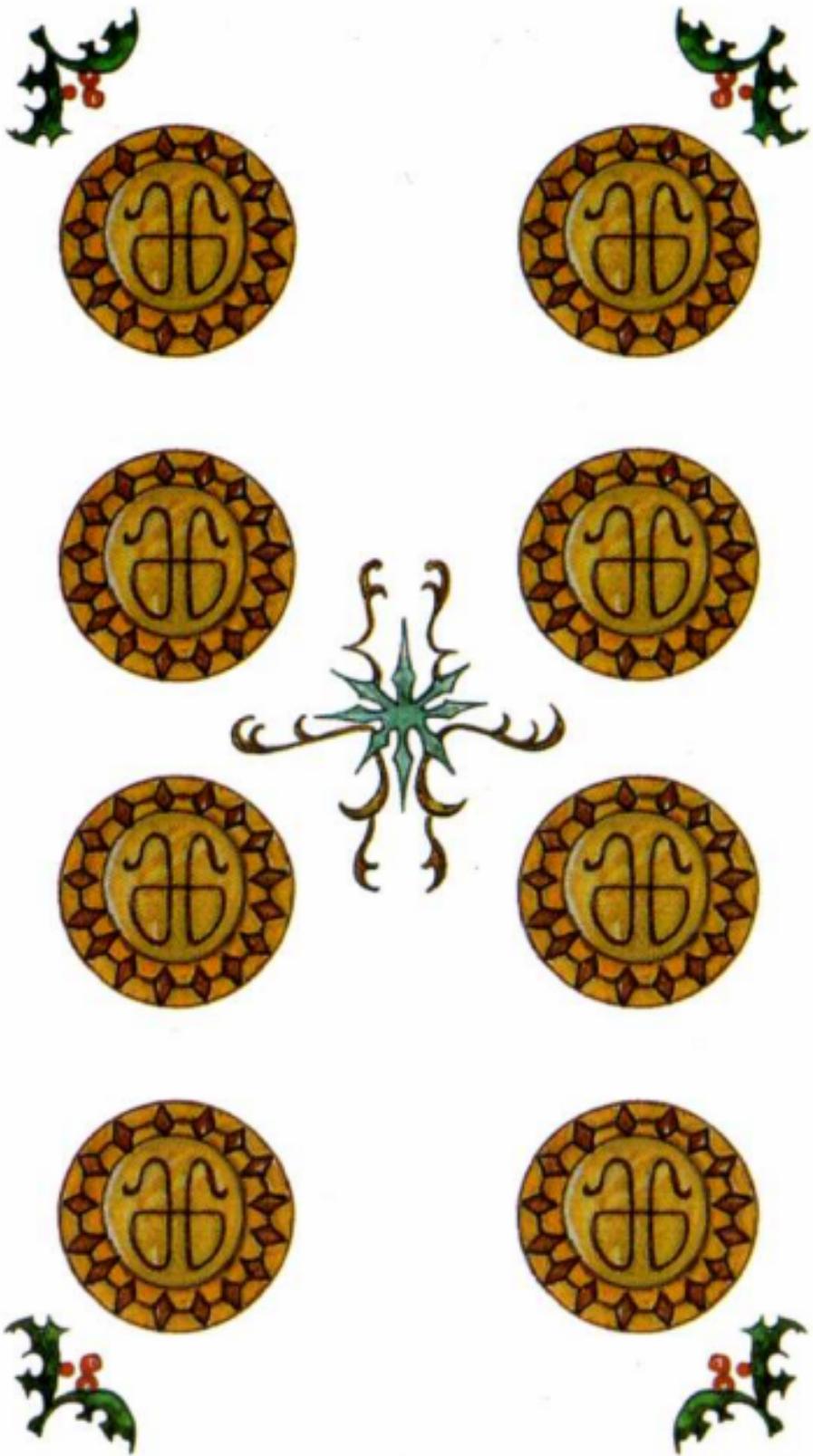




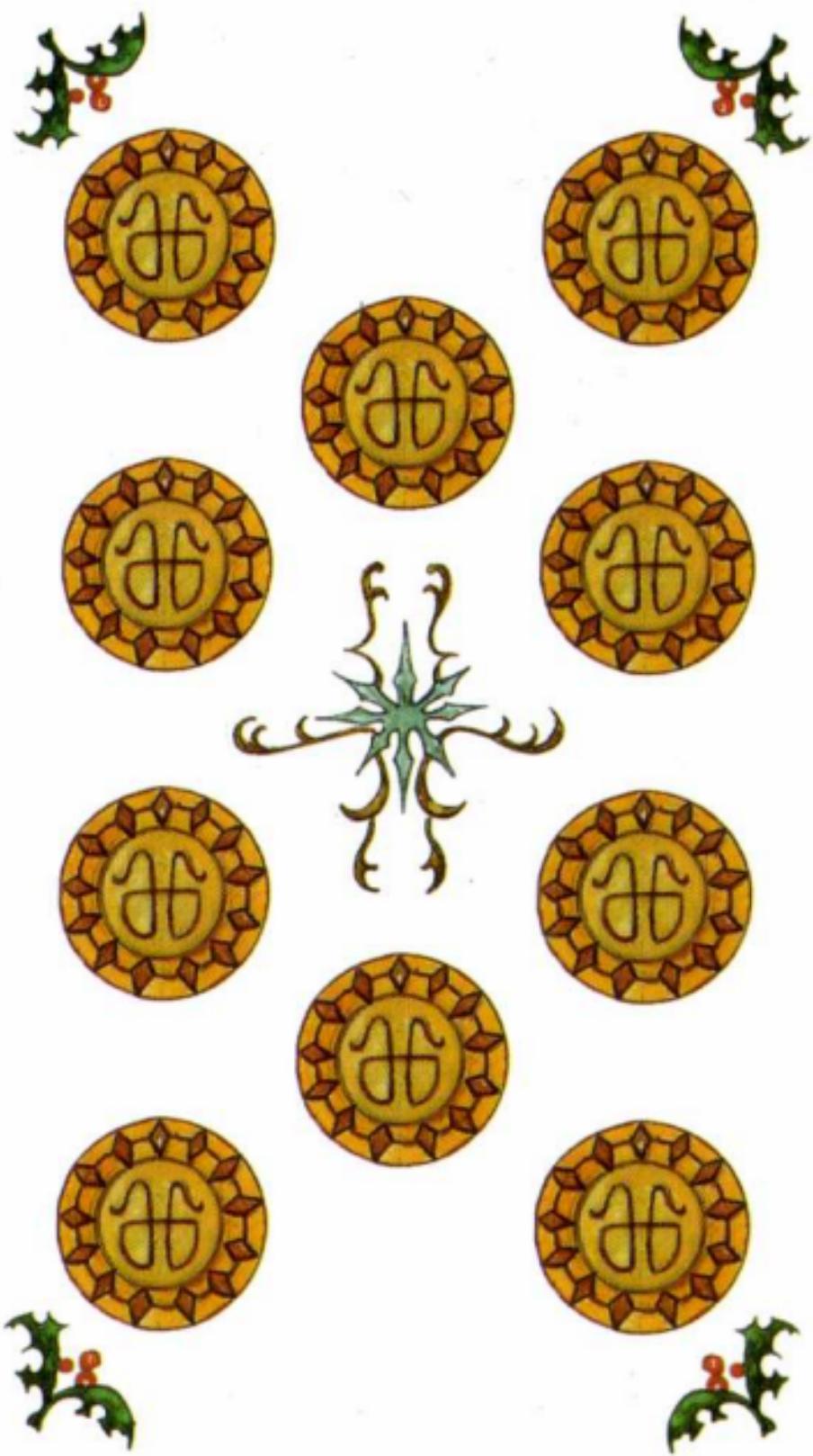












VALET DE DENIERS



BRAND

CAVALIER DE DENIERS



BLEYS

REINE DE DENIERS



FIONA

ROI DE DENIERS



SWAYVILL



LE MAT

I



LE BATELEUR

II



LA GRANDE-PRÊTRESSE

III



L'IMPÉRATRICE

IV



L'EMPEREUR

V



LE GRAND-PRÊTRE

VI



L'AMOUREUX

VII



LE CHARIOT

VIII



LA JUSTICE

IX



L'ERMITE

X



LA ROUE DE FORTUNE

XI



LA FORCE

XII



LE PENDU

XIII



XIV



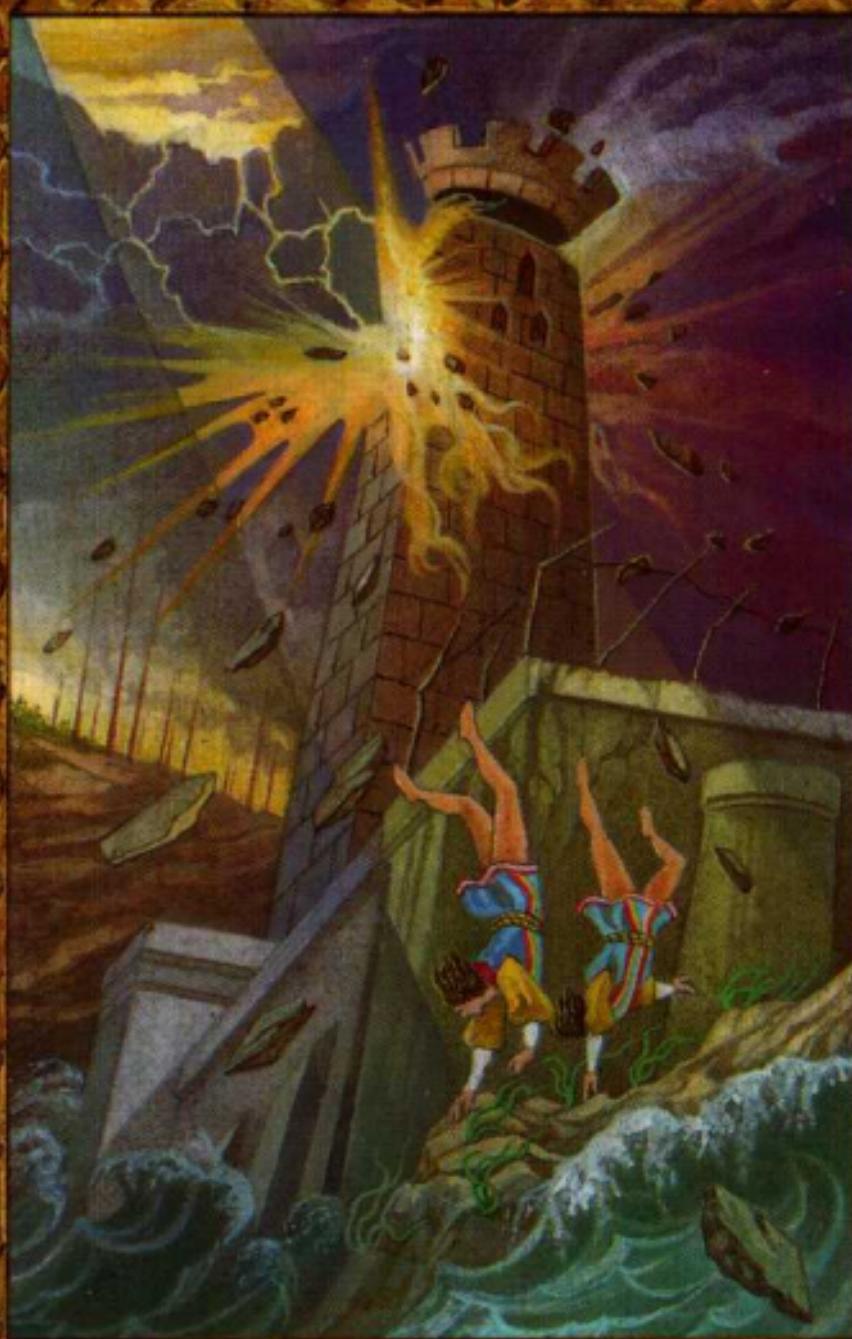
LA TEMPÉRANCE

XV



LE DIABLE

XVI



LA MAISON-DIEU

XVII



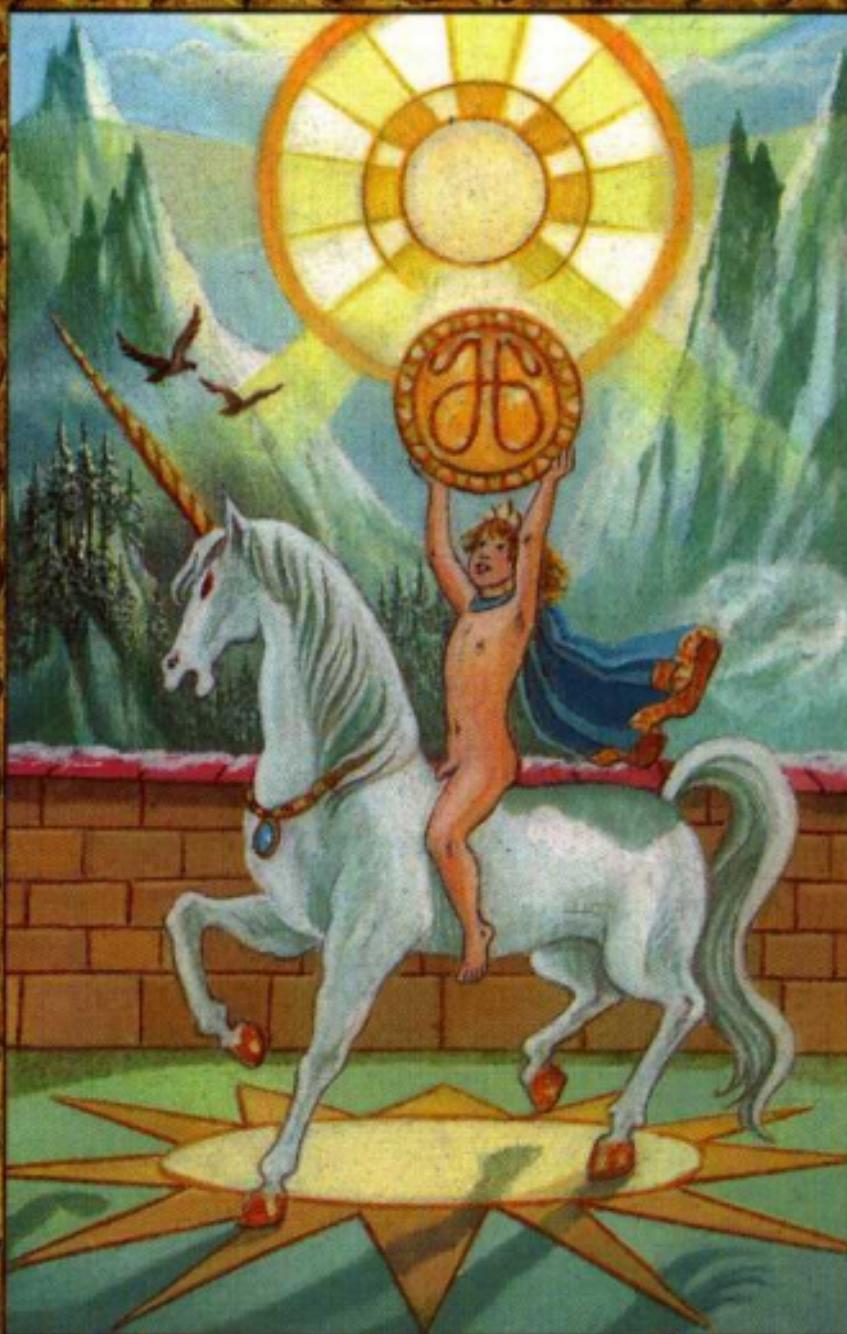
L'ÉTOILE

XVIII



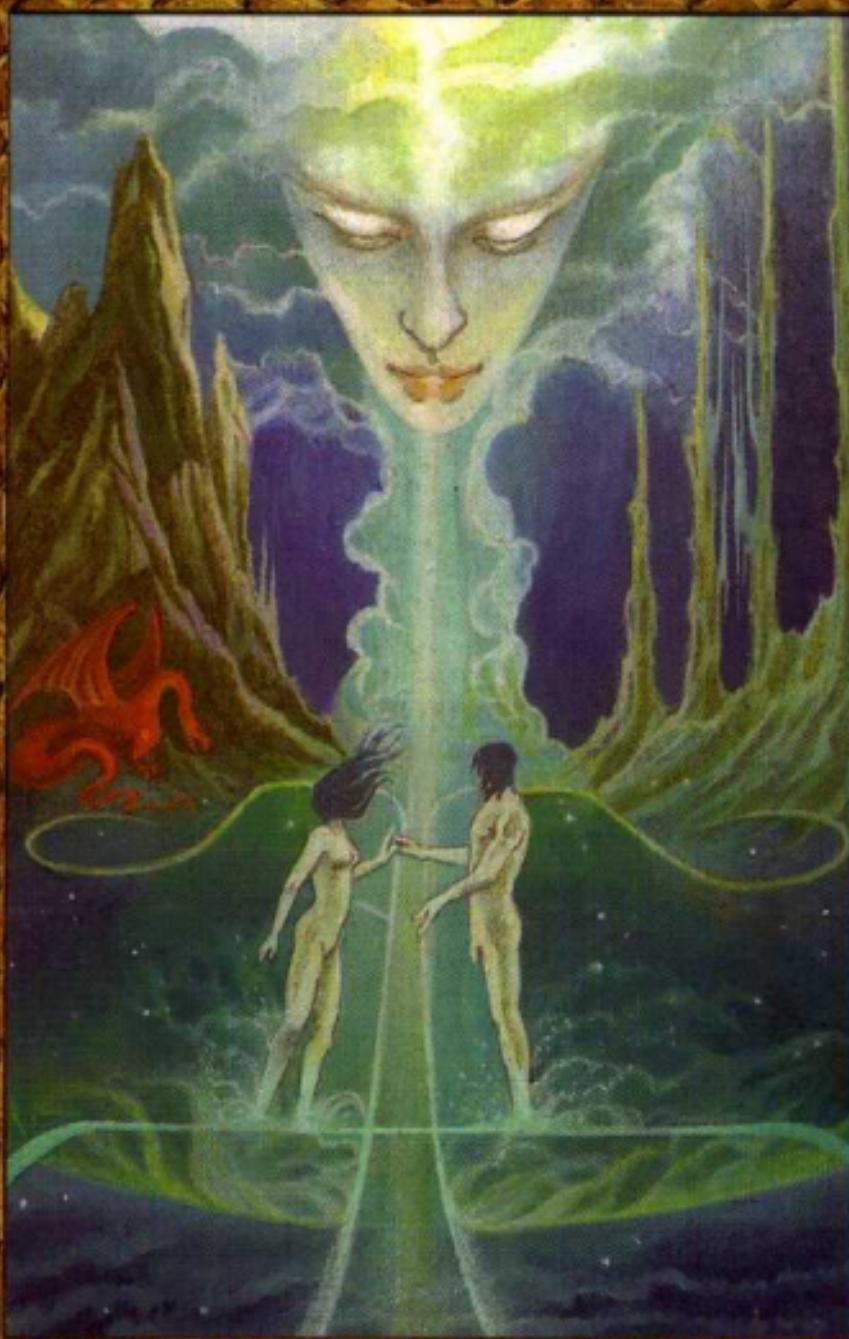
LA LUNE

XIX



LE SOLEIL

XX



LE JUGEMENT

XXI



LE MONDE

AMBRE.



LE TAROT

ou le jeu de la Marelle

par F. NEDELEC illustré par F. MAGNIN

DESCARTES



AMBRE.

LE TAROT D'AMBRE ou le jeu de la Marelle

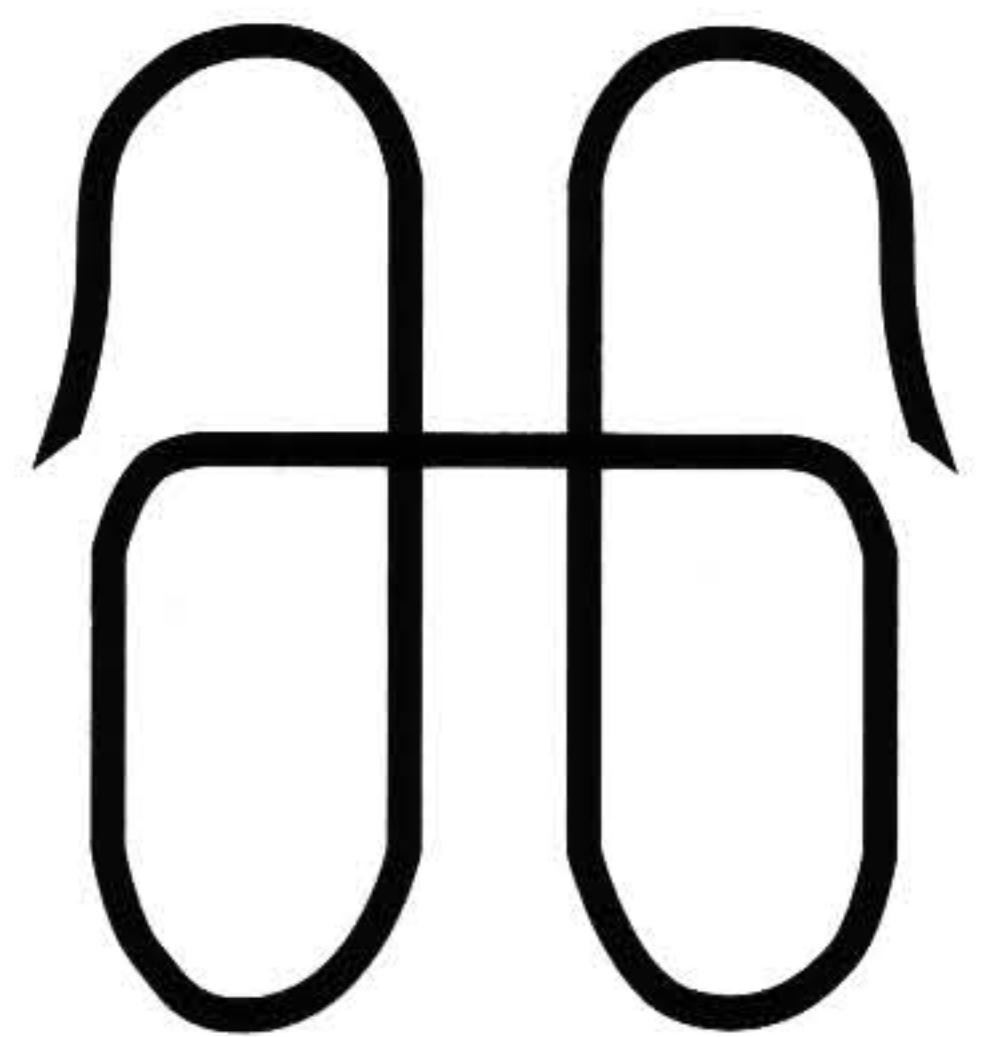
"Qui n'a rêvé un jour d'être un prince ou d'avoir des pouvoirs magiques ? Voilà bien un rêve que je ne ferai plus ! A deux reprises, j'ai eu un aperçu du genre de vie que mènent les princes de sang et les sorciers, et, croyez moi, ce n'est pas une partie de plaisir... Pourtant, en publiant aujourd'hui l'édition complète du Tarot d'Ambre, je prends le risque de tirer à nouveau la queue du tigre." François Nedelec

On dit que les cartes du tarot n'ont de pouvoir que si leur utilisateur leur en prête. Encore faut-il une bonne raison de leur en prêter. C'est le cas de François Nedelec qui a découvert à quel point le monde d'Ambre*, décrit par Roger Zelazny, le célèbre écrivain américain, est tangible. Après avoir vécu une étrange aventure qu'il raconte ici dans le détail, il a décidé de publier une version très originale du classique tarot divinatoire. Une version dont les lames ont un pouvoir réel parce qu'elles sont en relation directe avec Ambre, ce monde invisible aux non initiés, ce monde de tous les possibles, où vous pourriez être prince ou sorcier. D'ailleurs pour vous convaincre de son existence, il développe une démonstration qui ne peut que vous troubler et faire vaciller vos confortables certitudes.

* cf. la série des Princes d'Ambre, de Roger Zelazny, aux éditions Denoël.

F.X. Nedelec

LE TAROT
D'AMBRE



*Pour Elvire
qui fera la magie sienne*

Crédits :

Auteur :
F.X. Nedelec

Illustrations :
Florence Magnin

Directeur de collection :
Henri Balczesak

Corrections et relecture :
Dominique Balczesak

Réalisation technique, maquette :
Guillaume Rohmer et In Edit

Éditeur :
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

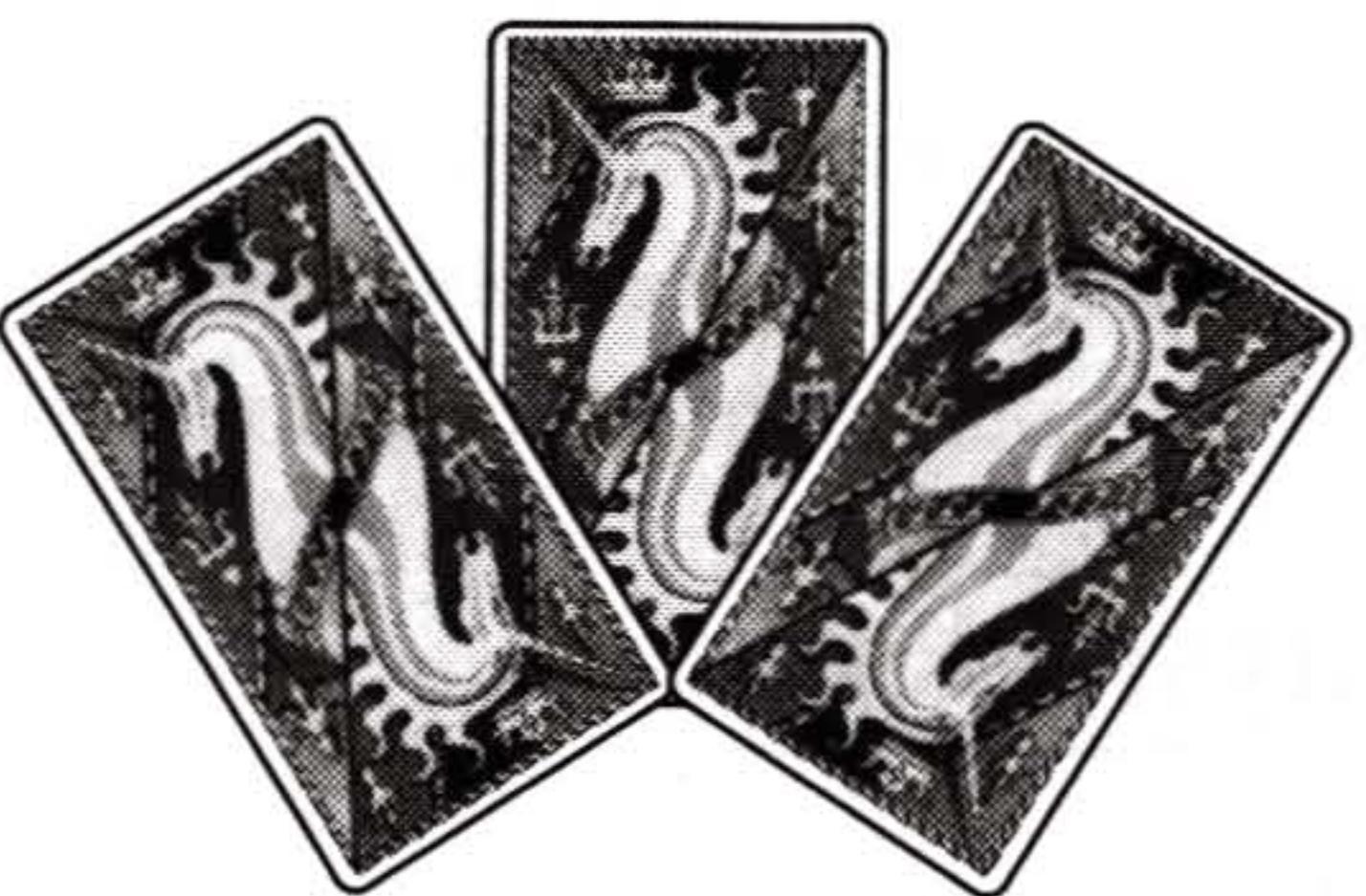
Sommaire

Le Tarot d'Ambre ou le Jeu de la Marelle.....	7
Avertissement.....	8
Un jeu mystérieux.....	8
Ambre et ombres	10
Un coup de téléphone.....	12
Le Tarot	13
L'origine des cartes à jouer	15
Un étrange cambriolage	17
Tarot ou Marelle ?.....	18
Les Marelles stratégiques	20
La Marelle à cloche-pied.....	21
Le Jeu de l'Oie.....	22
Le retour de Droppa MaPantz	25
L'histoire du Tarot.....	27
Un complot	30
Vers la Marelle.....	33
Le nombre clé	37
Le signe de la Marelle	41
L'arrivée au château	42
Repérages.....	43
L'épreuve.....	46
Le jeu de la Marelle	48
La rangée centrale.....	50
Le retour	52
La Marelle (schéma).....	55
La structure du Tarot d'Ambre	57
Préambule	58
Organisation des cartes.....	59
Etude de la Marelle	65

Arcanes majeurs du Tarot d'Ambre	67
Les lames du Tarot (schéma).....	90
Description des Arcanes mineurs.....	91
Épées	92
Bâtons	99
Deniers	106
Coupes	113
Trois méthodes de tirage (schéma)	120
Méthodes de tirage	121
Lire l'avenir dans les cartes	122
Tirer les cartes	123
Tirage en trois	124
Tirage en croix	124
Tirage de la Marelle	125
Conclusion	128
Bibliographie	128

Édité par Jeux Descartes - 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.
© 1994 F.X. Nedelec et Florence Magnin. Copyright © 1994 Phage Press.
Il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement, sur quelque support que ce soit, le présent ouvrage ou d'en faire un usage autre que privé.
Tout contrevenant s'expose à des sanctions pénales (Loi du 11 mars 1957 et article 125 du Code Pénal).

LE TAROT
D'AMBRE
OU
LE JEU DE LA
MARELLE



Avertissement

Qui n'a rêvé un jour d'être un prince ou d'avoir des pouvoirs magiques ? Voilà bien un rêve que je ne ferai plus ! A deux reprises, j'ai eu un aperçu du genre de vie que mènent les princes de sang et les sorciers, et, croyez-moi, ce n'est pas une partie de plaisir...

Pourtant en publiant aujourd'hui l'édition complète du Tarot d'Ambre, je prends le risque de tirer à nouveau la queue du tigre. C'est Droppa qui m'a convaincu que cette publication serait mon assurance-vie ! Il serait alors impossible de me tuer ou de me faire discrètement disparaître sans attirer l'attention sur Ambre et ses mystères. Et personne n'y tient. Ni les princes ni les sorciers...

Alors j'adresse un avertissement à certains lecteurs qui pourraient avoir de mauvaises intentions : C'est trop tard ! Le jeu est publié, la vérité est dite ! S'il m'arrivait maintenant la moindre chose, tout le monde saurait qu'on a voulu me faire taire... Laissez-moi tranquille et, au contraire, chacun pourra s'imaginer que je fabule... que ce qui va suivre n'est qu'un artifice littéraire...

De toute façon, je ne donnerai pas de noms et les cartes du Tarot n'ont de pouvoir que si leur utilisateur leur en prête !

Un jeu mystérieux

En avril 1988 paraissait le Livre de la Licorne, accompagné d'un jeu de 32 cartes. J'y racontais comment j'eus la preuve

que le monde d'Ambre n'était pas issu de l'imagination de l'écrivain américain Roger Zelazny, mais possédait une réalité bien tangible, aussi tangible en tout cas que le monde où nous vivons. Sinon davantage...

Mais les deux éditions du Livre de la Licorne sont malheureusement introuvables aujourd'hui. Je vais donc raconter l'histoire comme elle m'est arrivée, en commençant par le début. C'est dans le quartier des docks, à Londres, qu'un marin à demi-fou me vendit un jeu de 75 cartes. Elles étaient très endommagées mais provenaient, sans aucun doute, d'un Tarot ancien. Une aubaine pour le collectionneur de jeux rares que je suis ! Le dessin des figures était exceptionnel. Très moderne, paradoxalement, car le jeu semblait dater de plusieurs siècles. Les personnages habillés selon la mode du Moyen Âge semblaient presque vivants.

Un collectionneur du nom de Droppa MaPantz, à qui j'avais montré le jeu, tenta de me le voler. Mais il avait laissé chez moi un livre auquel il tenait beaucoup. Pour le récupérer, Droppa fut donc contraint de négocier avec moi et de me raconter la vérité sur ce jeu de cartes.

J'appris alors que le monde où nous vivons, la Terre, coexiste avec une infinité de mondes parallèles. Certains sont peu différents du nôtre. D'autres sont si étranges que nous ne pourrions y séjournier longtemps sans perdre la raison. Tous ces mondes, y compris la Terre, ne sont que les *ombres*, plus ou moins déformées, projetées par le seul véritable monde, Ambre.

Tout ceci semblera familier aux lecteurs du Cycle d'Ambre de Roger Zelazny (éditions Denoël). Et paraîtra totalement farfelu pour tous les autres !

Pourtant il me fallut bien admettre que c'était une réalité et que Zelazny, loin d'écrire des romans, n'avait fait que transcrire les récits de Corwin, un prince d'Ambre à qui il avait rendu service.

Ambre et ombres

Je dois maintenant tenter de décrire l'univers d'Ambre en quelques mots.

A l'origine était le Chaos, univers mouvant où tous les possibles se réalisaient sans la moindre stabilité. Des hommes y vivaient sous la férule d'un roi entouré de ses courtisans. Un jour, l'un d'eux, Dworkin, déroba l'œil gauche du Serpent du Chaos : le Joyau du Jugement. Il s'en servit pour tracer une Marelle qui engendra un monde ordonné et magnifique, Ambre.

Entre Ambre, le royaume de l'Ordre, et les Cours du Chaos, coexistant dans l'espace et dans le temps - bien que le temps et l'espace n'obéissent pas partout aux mêmes lois - on trouve toutes les variantes de mondes possibles et imaginables, les ombres. Une de ces ombres est notre Terre.

Les princes d'Ambre ont la faculté naturelle de voyager d'une ombre à l'autre en modifiant, détail après détail, le paysage

qui les entoure. Difficile à proximité d'Ambre, où l'Ordre est trop prégnant, le voyage se fait de plus en plus facile à mesure qu'on s'éloigne vers le Chaos.

En traversant la Marelle tracée par Dworkin, ou une de ses nombreuses répliques dans les reflets les plus proches d'Ambre, on peut aussi se projeter directement dans l'ombre de son choix. Mais ce moyen est également réservé aux rejetons de la famille royale. Selon Corwin, un être ne possédant pas une goutte de sang d'Ambre serait impitoyablement foudroyé durant la traversée de la Marelle...

Dworkin inventa enfin pour le roi d'Ambre et ses enfants un jeu de cartes les représentant. Ces cartes leur permettent de communiquer entre eux en se concentrant sur la représentation de celui ou celle qu'ils désirent contacter. Cela crée une sorte de *porte* entre les mondes où se tiennent les interlocuteurs. Tous ceux qui se trouvent à proximité de la porte peuvent alors emprunter ce passage pour rejoindre l'autre monde.

Ces cartes dessinées par Dworkin pour la famille royale d'Ambre étaient celles que j'avais eues entre les mains ! Je vis de mes yeux Droppa MaPantz se servir d'une carte de jeu du marin pour ouvrir, au milieu de mon salon, une porte d'ombres. Je le vis disparaître dans un paysage qui n'avait rien de terrien et que je supposai être la mythique Ambre...

J'avais passé un accord avec Droppa : il reprenait le jeu de cartes du marin et le livre qu'il avait égaré chez moi, mais il

me laissait publier 32 cartes accompagnées du Livre de la Licorne, un manuel de divination utilisé par les princes d'Ambre...

Je n'entendis alors plus parler de lui.

Un coup de téléphone

Il y a six mois, je reçus un coup de téléphone. La voix de l'homme au bout du fil paraissait oppressée, haletante : "Avez-vous toujours les cartes d'Ambre ? Vous savez, les cartes que vous ne deviez pas publier ! ...

- Qui est à l'appareil ?

- C'est moi Droppa ! Droppa MaPantz ! Avez-vous toujours les cartes ? J'ai une bonne nouvelle pour vous !"

Pris de court, je bafouillai. En repartant pour Ambre, Droppa avait remporté les cartes du marin. Il n'était pas censé savoir qu'avant notre rencontre, j'avais pris la précaution de photocopier les 75 cartes...

J'avais cependant respecté les termes de notre accord. Seules les 32 cartes *autorisées* avaient été publiées. Et encore, il ne s'agissait que de 8 cartes différentes répétées dans les quatre couleurs. Je conservais jalousement, cachée chez moi, la reproduction en noir et blanc des 67 cartes inédites.

J'avais longuement étudié ces cartes en les comparant aux autres jeux de Tarot que je possépais.

Le Tarot

Le jeu qu'on appelle Tarot est assez différent des autres jeux de cartes. Il ne comporte ni 32 ni 52, mais 56 cartes, les *lames mineures*, réparties en 4 couleurs de 14 cartes. Les couleurs du Tarot traditionnel ne sont pas Trèfle, Carreau, Cœur et Pique, mais Bâtons, Deniers, Coups et Épées. Les cartes sont numérotées de 1 à 10 et quatre figures les accompagnent : le Roi, la Reine, le Cavalier - qui ne figure pas dans le jeu classique - et enfin le Valet.

A cela s'ajoute un groupe distinct de 22 *lames majeures* ou *atouts* ou encore *arcanes* - c'est-à-dire *secrets - majeurs*. Chacune d'elles porte un dessin très caractéristique et un nom. Elles sont numérotées de 1 à 21 plus une carte sans numéro, le Mat. L'ensemble forme un jeu de 78 cartes.

Les cartes du Tarot permettent de pratiquer un jeu populaire qui se joue de trois à cinq joueurs. Mais elles ont aussi donné lieu à une pratique divinatoire, appelée *cartomancie*. Hermétiques aux yeux des profanes, mais compréhensibles pour l'initié, les images du jeu de Tarot formeraient les pages d'un livre muet, ou *liber mutus*, contenant toute la philosophie, toute la science, bref le résumé de toute la connaissance humaine.

Pour connaître l'avenir, on dispose les cartes selon diverses méthodes (voir page 121). La pratique la plus complète utilise toutes les cartes du Tarot, mais on peut aussi se servir uniquement des 22 arcanes majeurs pour une consultation rapide.

Je comparais surtout le jeu du marin au Tarot de Marseille qui, aux dires des experts, est le plus fidèle à la tradition. La plupart des cartes du Tarot d'Ambre en sont fort proches, quoique le style du graphisme diffère totalement. De plus, elles ne comportent pas de noms et le numéro des lames majeures est dans une langue inconnue*.

Je repérai cependant quelques divergences : des licornes qui n'existaient dans aucun autre Tarot, notamment sur les arcanes de la Force et du Soleil ; la carte du Jugement qui n'avait plus rien à voir avec le Jugement dernier de la tradition chrétienne... Le reste était points de détail.

Plus d'une fois je caressai l'idée de faire colorier et publier ces cartes inédites. Mais certaines étaient très abîmées, presque illisibles. Et il manquait trois cartes au Tarot d'Ambre en ma possession : le Diable, la Maison-Dieu et le Cavalier de Deniers....

Et puis, il me faut bien admettre que la prestation de Droppa, ouvrant chez moi une porte vers un autre monde, m'avait impressionné. C'est une chose de lire un roman de science-fiction ou de voir un film fantastique, c'est tout à fait différent de sentir la réalité de tous les jours basculer, de voir à l'œuvre des forces magiques qu'on sait ne pouvoir maîtriser ni même comprendre.

*Pour des raisons de commodité et pour faciliter la comparaison avec les Tarots traditionnels, j'ai rétabli noms et numéros dans la présente édition du Tarot d'Ambre.

Bref, je me suis dégonflé. Mais cette histoire me trottait dans la tête. Souvent je regardais ces cartes. Même en noir et blanc, elles n'avaient pas perdu leur pouvoir de fascination...

D'après Droppa, les cartes d'Ambre étaient très anciennes. Plusieurs milliers d'années pour les arcanes majeurs. Je décidai d'étudier l'histoire du jeu de Tarot pour en avoir le cœur net.

L'origine des cartes à jouer

Je découvris que l'origine des cartes à jouer restait pour tous les experts fort mystérieuse et sujette à controverses. Les premiers jeux de cartes européens apparaissent tout armés dans leur répartition en couleurs et leur hiérarchie. Cette forme évoluera fort peu jusqu'à nos jours. Sa complexité en fait forcément un jeu d'importation. Mais de quelle provenance ?

Certains attribuent l'invention des cartes aux Chinois, d'autres aux Indiens, ou même encore au dieu égyptien Thot ! Sarrasins ou Gitans seraient censés les avoir importées en Europe vers la fin du Moyen Âge, à moins que ce ne soit Marco Polo ! Il est certain qu'on a trouvé trace à cette période d'édits juridiques et religieux condamnant la pratique du jeu de cartes. Le texte plus ancien faisant allusion aux cartes date de 1367. Mais les plus vieux jeux retrouvés en Europe ne remontent qu'au milieu du XVème siècle.

L'un d'eux est un Tarot italien qui aurait appartenu à la famille princière des Visconti-Sforza. Richement enluminé, il est peint par un grand artiste et, comme le Tarot originel d'Ambre, ne contient ni noms ni numéros. Il semble comporter la même proportion de lames majeures et mineures que le Tarot de Marseille, mais certaines versions possèdent des Vallets et des Cavaliers femmes et on n'a jamais retrouvé les cartes correspondant à la Maison-Dieu et au Diable...

Un jeu allemand d'environ 1440, le *Jeu de la Chasse* ou de la fauconnerie, comporte 56 cartes sans atouts. Il décrit la passion de la chasse à la mode médiévale. Les couleurs y sont les Faucons, les Hérons, les Chiens et les Leurres. Hormis le nombre identique de cartes mineures, il n'a pas grand chose à voir avec le Tarot. Pourtant deux détails troublants attirent l'attention : le visage de certains personnages n'est pas peint, seul le contour a été dessiné à la plume... Le nom complet de ce jeu est *Jeu de la Chasse des princes d'AMBRAS...*

Au XVIème siècle, d'autres versions du Tarot circulent. Toutes sont imprégnées par une inspiration chrétienne (Dieu, le Pape, les vertus cardinales...) ou érudite (les muses, les dieux de l'Olympe, Nabuchodonosor...). Le nombre de cartes est extrêmement variable d'un jeu à l'autre (97 cartes dans le Minchiate florentin, 50 cartes dans le Mantegna).

Mais au milieu du XVIIème siècle, le jeu est codifié dans sa forme définitive. On fixe le nombre et la place des arcanes et on y adjoint un symbolisme occulte d'origine astrologique et alchimique. On estime que le Tarot de Marseille est le fruit de cette

remise en ordre. Et depuis, toutes les versions successives du Tarot ont respecté cette structure fondamentale donnée au jeu. Enfin, c'est juste avant la révolution française, que le philosophe Court de Gébelin décrivit le Tarot comme la version ultime du livre de Thot. Ce dieu égyptien de la sagesse, de l'occultisme et des sciences était aussi le dépositaire de tous les secrets des anciens Égyptiens.

Un étrange cambriolage

Un jour, comme je revenais de vacances, je trouvai l'appartement sens dessus dessous. Un cambriolage tristement banal dans nos banlieues, hormis le fait qu'apparemment rien n'avait été volé ! Cela valait mieux d'ailleurs, car la porte ne présentait aucune trace d'effraction. Les assurances auraient certainement refusé toute indemnisation. Je ne portai donc pas plainte et tâchai d'oublier l'incident.

Mais quand je voulus à nouveau étudier le Tarot d'Ambre, il me fut impossible de mettre la main sur le dossier contenant les photocopies. Cela se passait environ un mois avant le coup de téléphone de Droppa...

"Quelles cartes, lui répondis-je ? Je... j'ai essayé de vous faire parvenir un exemplaire du Livre de la Licorne, mais l'adresse que vous m'aviez laissée était fausse..."

- Ne faites pas l'imbécile ! Je vous parle des autres cartes. Vous en aviez gardé copie, les avez-vous toujours ?"

J'avais soupçonné Droppa dès que j'eus compris le but du cambriolage. Il m'avait interdit toute publication et avait fait en sorte que je ne sois pas tenté de rompre mon serment. Je protestai :

“Vous savez bien que non, espèce d'hypocrite !“

Je lui fis le récit du cambriolage en lui faisant comprendre que je le soupçonne. Il s'insurgea.

“Vous avez tort de croire que j'ai repris les cartes. Au contraire, je voulais vous annoncer que vous auriez le droit de publier le Jeu de la Marelle...“

- Mais qui a pu... ?

- J'ai des idées sur la question. Ne sortez pas ce soir ! Je passerai chez vous...“

Il raccrocha brutalement.

Droppa MaPantz m'avait laissé le souvenir d'un homme jovial, aux manières raffinées. Il devait être en proie à une forte émotion pour se comporter de la sorte. Et s'il n'était pas coupable du vol, qui d'autre aurait pu être au courant ?

Tarot ou Marelle ?

Une expression qu'il avait employée me frappa à retardement : il n'avait pas parlé de Tarot mais du Jeu de la Marelle...

Hormis le voyage entre les ombres qui s'apparente plus à un sport réservé aux membres de la famille royale d'Ambre, ce sont les cartes et la Marelle qui permettent de se déplacer à

travers Ambre et les ombres. Deux jeux connus sur Terre de longue date... Y a-t-il un rapport entre ces deux jeux apparemment fort différents ? Comment résoudre l'équation posée par Droppa : Tarot d'Ambre = Jeu de la Marelle ?

En attendant Droppa, je sortis tous mes ouvrages spécialisés sur les jeux et me plongeai dans la lecture des rubriques Tarot et Marelle.

Sous le même vocable Marelle se cachent deux jeux fort anciens, peut-être les plus vieux jeux du monde. Ils présentent des similitudes dans la forme du terrain, mais fonctionnent sur des règles totalement différentes.

Tout d'abord ce que nous appellerons les Marelles, au pluriel. C'est un jeu de stratégie à deux joueurs, où il s'agit d'aligner trois ou cinq pions en les déplaçant sur les lignes d'une structure de forme carrée et en bloquant les pions de l'adversaire.

La Marelle, au singulier, est un jeu d'enfants qui consiste à pousser du pied une pierre dans les cases d'une structure simple tracée avec un bâton ou à la craie sur le sol. Au contraire des Marelles stratégiques, il faut par-dessus tout éviter de passer sur les lignes.

La Marelle d'Ambre, décrite par Roger Zelazny, emprunte aux deux jeux puisqu'il s'agit, comme dans la Marelle enfantine, de déplacer son corps sur un réseau tracé au sol, mais on s'y déplace sur les lignes et non dans des cases. On pourrait aussi comparer le Joyau du Jugement à la pierre qu'on pousse sur la Marelle. Mais le premier sert à tracer la Marelle, tandis que l'autre est le pion du jeu.

Les Marelles stratégiques

A part le déplacement sur les lignes, les Marelles stratégiques n'ont rien à voir avec la Marelle d'Aambre. Leur antiquité et leur histoire sont cependant suffisamment évocatrices pour qu'on en dise deux mots. On en trouve des variantes chez les Grecs, sous le nom de Pettie, et chez les Romains, appelées Latroncules. Un jeu égyptien, appelé Senet ou Jeu du Serpent, pourrait aussi y être apparenté.

Selon André Rossel, la tradition attribue l'invention du jeu de Marelle au génial constructeur de la Tour de Babel (représentée, dit-on, dans l'arcane 16, la Maison-Dieu). Le Jeu de Babel, ou Jeu de Bakot, fut pratiqué avec ferveur par les Troyens pour se distraire au cours du long siège décrit dans l'Iliade. Emporté par les Grecs après la chute de Troie, il parvint plus tard aux Romains.

Il fut alors transmis sans interruption au cours du Moyen Âge jusqu'à nos jours. On trouve le récit de cette pérégrination dans un manuscrit enluminé du XIIIème siècle de la faculté de Médecine de Montpellier, qui contient en outre 28 problèmes de Bakot ou Merelle.

On prête encore aux Marelles une origine phénicienne : *"Le carré des Marelles, c'était la mer, vaste champ de conquêtes pour les navires phéniciens ; la case du centre, plus grande et mieux ornée que les autres, c'était Tyr, la ville forte et divine ; et les autres cases, c'étaient ses colonies symétriquement groupées autour de la métropole et gravitant vers son centre*

comme les planètes du ciel autour du soleil. Partout où ils allaient, les Phéniciens portaient cette image, véritable et symbolique étendard de leur puissance" dit Fournier dans son Histoire des jouets et des jeux d'enfants.

Ce nom de Marelle ou merelle aurait une origine basque, *laz-mar-ellas*, c'est-à-dire *la mer des îles*, et les Basques, comme les Phéniciens, introduisirent une reproduction de Marelle dans leurs armoiries. *"Le roi de Navarre"*, dit l'historien Arnaud Vinehart, *"porte pour armes une escarboucle entourée de petits globes au médaillon dans une mer phénicienne d'or au cœur vert."* On trouve ainsi la Marelle sur le blason des rois de France et de Navarre ! René Alleau signale également qu'il n'y a pas de différence objective entre l'Union Jack, le pavillon anglais, et la Marelle phénicienne...

La Marelle à cloche-pied

La Marelle des enfants, ou Marelle à cloche-pied, connaît beaucoup de formes différentes. Il existe une Marelle des jours de la semaine et une autre de l'alphabet. La forme la plus courante est celle d'une cathédrale simplifiée. La nef est d'ailleurs appelée Ciel dans le jeu. Il s'agit donc d'un parcours initiatique destiné à mener le palet de la Terre vers le Ciel en évitant de le faire tomber dans l'Enfer.

De même, tracer la Marelle d'Aambre est l'acte primordial qui permet d'ordonner le Chaos initial. On crée, autour de cette

Marelle, un monde, Ambre, ainsi que l'infinité d'ombres qui l'accompagnent et dont la Terre n'est qu'un des avatars.

Pourtant la description que donne Roger Zelazny de la Marelle d'Ambre ne ressemble pas à la Marelle du type cathédrale. S'il s'agit bien de traits tracés sur le sol, la forme en est très différente :

“C’était un entrelacs subtil et puissant, composé entièrement de courbes, avec quelques lignes droites au centre. Cela me rappela ces labyrinthes compliqués qu’on dessine avec un crayon... pour aller d’un point à un autre.”

Mais il existe encore d'autres sortes de Marelles à cloche-pied. L'une d'elles est en forme d'escargot ou de colimaçon. Cette Marelle en spirale semblerait mieux correspondre à la description de Zelazny.

Comme les autres Marelles, elle comporte de nombreuses cases à travers lesquelles le joueur doit pousser à cloche-pied son palet en se dirigeant de l'extérieur vers le centre appelé Paradis...

Par contre, je n'arrivais pas à trouver de lien entre Marelle et Tarot.

Le Jeu de l'Oie

Mais en relisant l'ouvrage extraordinairement riche de Jean-Marie Lhôte, sur le Symbolisme des Jeux, je tombai sur une hypothèse qui rattachait la Marelle en spirale au Jeu de l'Oie !

S'il se joue comme les Marelles stratégiques sur un plateau, le Jeu de l'Oie s'apparente davantage à la Marelle en colimaçon. Le tracé emprunte la forme d'une spirale et le pion du joueur est poussé vers un but, sinon par le pied du moins par le hasard de deux dés, comme le palet de la Marelle à cloche-pied.

La forme de ce jeu semble trouver son inspiration dans le labyrinthe crétois, où Thésée devait affronter le Minotaure après avoir déjoué nombre d'embûches.

De nombreuses monnaies retrouvées sur le site de Cnossos, capitale de la Crète, représentent le fameux labyrinthe sous la forme d'une spirale complexe.

Le fameux disque de Phaestos découvert dans le palais de Minos en Crète est gravé d'un dessin tout à fait semblable à celui d'une Marelle en spirale ou d'un Jeu de l'Oie. Excepté le fait qu'il comporte moitié moins de cases. Le nombre des cases du Jeu de l'Oie est, rappelons-le, 63. Cependant, le disque de Phaestos est gravé des deux côtés. Chaque côté comporte 31 cases de tailles inégales comprenant plusieurs idéogrammes gravés que personne n'a su déchiffrer.

On pourrait donc supposer qu'après avoir parcouru la spirale de l'extérieur vers le centre, le joueur, ou l'initié, passerait de l'autre côté du miroir comme dirait Lewis Caroll, c'est-à-dire repartirait de l'autre côté du disque, du centre vers l'extérieur. Cela commençait à ressembler un peu au fonctionnement de la Marelle d'Ambre... En comptant une case supplémentaire pour le passage d'un monde à l'autre,

on retrouve alors les 63 cases du Jeu de l’Oie. D’autant que la case 31 du Jeu de l’Oie est appelée le Puits... S’agirait-il de celui qui, dans le disque de Phaestos, fait passer d’un monde à l’autre ? Justement, la case centrale d’une des faces du disque, c’est-à-dire la 31ème, comporte deux signes : une pierre et de l’eau...

A son apparition vers le milieu du XVIIème siècle, le Jeu de l’Oie est appelé *Noble Jeu de l’Oye, renouvelé des Grecs*. Ce qui semble confirmer son origine minoenne. De plus, pour ceux qui douteraient encore, la case 42 du Jeu de l’Oie est appelée le Labyrinthe !

Pour de nombreux ésotéristes, tel Maurice Basquine, le Jeu de l’Oie possède une dimension occulte : dans sa spirale, se trouveraient décrites les étapes du Grand Œuvre alchimique. Le Jeu de l’Oie, comme les contes de Ma Mère l’Oye, œuvre hermétique cryptée sous la forme de contes pour enfants est, en ce sens, à rapprocher du fameux *langage des oiseaux*, fondé sur les symboles et les jeux de mots. C'est par ce moyen ludique et allusif que les alchimistes communiquaient leur savoir.

L’Oye, d’après Augustin Berger, c'est l'oreille, l'ouïe, dérivé du vieux verbe picard *oyer*, entendre. Autrement dit, c'est le “*jeu qu'il faut entendre*”, le Jeu de l’Entendement. On trouve d’ailleurs dans l’architecture de l’oreille interne un élément appelé le Labyrinthe, spirale de deux tours et demi. Jean-Marie Lhôte souligne le “*réseau de correspondance [qui] unit évidemment le labyrinthe à l'oreille, entre autres la spirale*

des coquillages qu'il suffit de mettre à l'oreille pour entendre un écho des horizons de la mer, l'hélice de la Tour de Babel, ce temple des langages incobérents et multiples.” Il signale également que “*le sens de rotation du Jeu de l’Oie est celui de l'oreille gauche, sens de rotation de la Roue de Fortune du Tarot de Marseille.*”

J’ajouterai qu’une des caractéristiques des personnages humains du Tarot est qu’aucune oreille n’y est jamais visible. On trouve même sur la Roue de Fortune, un personnage à tête d’âne dont les oreilles sont bandées. Nous serions donc en présence d’un jeu sourd, le Tarot, livre d’images muet de surcroît, auquel s’opposerait, tout en le complétant, le Noble Jeu de l’Oye (ou ouïe), c'est-à-dire la Marelle !

Le retour de Droppa MaPantz

J'en étais là de mes recherches quand on sonna à la porte. En regardant par l’œilleton, je vis un homme avec une tête énorme surmontée d'une couronne de cheveux dressés en plusieurs pointes. J’ouvris : c’était Droppa MaPantz, le bouffon de la cour d’Ambre, en jean, blouson et tennis. Je m’attendais presque à le voir surgir en costume Renaissance dans une bourrasque au milieu du salon. Mais il eût fallu pour cela que Dworkin, ou un initié, ait dessiné une carte d’atout à l’image de mon appartement. Je préfèrerais ne pas avoir droit à cet honneur...

Après les civilités d'usage, il me fit décrire en détails mon cambriolage. Il parut soulagé d'apprendre que je n'avais pas porté plainte.

“Il vaut mieux ne pas mêler les autorités à tout ceci...”

Je lui montrai un exemplaire du Livre de la Licorne qui lui plut beaucoup. Il fut enchanté d'apprendre que personne n'avait pris au sérieux mes révélations sur l'univers d'Ambre.

“J'en étais sûr. Si vous voulez dévoiler un secret sans que nul ne se doute de son importance, faites-en un roman de science-fiction ou mieux un jeu !

- Vous oubliez le cas de Ron Hubbard avec sa Dianétique, rétorquai-je.

- C'est en effet le contre-exemple. Il prouve que le public des sectes est prêt à avaler n'importe quoi. D'ailleurs nous entrons là dans le vif du sujet. Savez-vous qu'une société secrète s'est formée autour du Tarot d'Ambre ? C'est d'ailleurs la raison de ma venue...

- Je vous jure que je n'ai jamais montré le jeu à qui que ce soit !

- Mais il a disparu, n'est-ce-pas ?

- Vous pensez qu'on s'est servi du jeu volé chez moi ?

- C'était le seul disponible sur Terre ! Les jeux utilisés par les princes d'Ambre ne comportent généralement que les figures mineures. Plus quelques cartes personnelles qu'ils ont fait exécuter selon les règles pour se rendre en certains lieux de leur connaissance. Les 22 arcanes du Jeu de la Marelle ont été dessinés par Dworkin avant même qu'Oberon fût installé sur

le trône d'Ambre. On compte les exemplaires sur les doigts d'une seule main.

- Mais comment expliquez-vous alors sa ressemblance avec le Tarot de Marseille ?

L'histoire du Tarot

Droppa prit son temps pour répondre. Il devait hésiter sur ce qu'il pouvait ou non me révéler.

“C'est une longue histoire qui illustre les rapports privilégiés entre Ambre et l'Ombre-Terre. A la fin du XIVème siècle, un prince d'Ambre tomba amoureux de la reine d'un petit royaume terrien, la France.

Cette Isabelle de Bavière était une fieffée gredine, qui dépassait en fourberie le plus tortueux des héritiers d'Oberon. Elle fit parler le prince et apprit tout ce qu'il savait d'Ambre. Elle n'eut de cesse qu'il lui procura un de ces jeux d'atouts magiques dont il lui avait imprudemment parlé.

Il accepta de lui prêter le jeu complet de Dworkin à condition qu'elle le lui rendit rapidement. Dès qu'elle l'eut en sa possession, la reine s'empressa d'en faire exécuter trois copies par un peintre avant de rendre le jeu au naïf prince.

- Mais oui ! J'ai lu cette histoire. Des historiens ont retrouvé la commande de ces jeux, passée à un certain Jaquemin Gringonneur. Certains lui attribuent même l'invention du jeu de cartes !

- Oh non ! Le jeu de cartes existait déjà sur Terre, sinon en France, depuis fort longtemps... Mais c'était le jeu numéral avec les figures. Il ne comportait pas les arcanes majeurs. D'ailleurs, le Jeu de la Marelle original, lui, n'avait pas de lames mineures chiffrées. C'est la combinaison des deux qui a donné le jour au Tarot complet de 78 cartes.

- Et que sont devenues les cartes d'Isabelle de Bavière ?

- Le premier jeu servit longtemps à la reine qui était férue d'occultisme. Après sa mort, il prit sans doute le chemin de son pays natal.

Le deuxième jeu, Isabelle l'offrit à son époux Charles qui sombra au même moment dans la folie. Y a-t-il un rapport entre les atouts et la folie du roi ? Difficile à dire... Les atouts d'Ambre, davantage encore que leur pâle copie terrestre, offrent à l'esprit des aperçus vertigineux qui pourraient être fatals aux âmes faibles ! Ce jeu fut certainement détruit par son prudent fils.

Le troisième et dernier jeu alla au propre frère du roi, Louis, qui était par ailleurs un des amants d'Isabelle. Après l'assassinat de Louis, quinze ans plus tard, le jeu échut à son épouse. Il demeura propriété de sa famille qui en fit faire des copies, mais agrémentées de ses meubles héraldiques.

- Comment s'appelait la femme de Louis ?

- Valentine Visconti, pourquoi ?

- Mais c'est le fameux jeu Visconti-Sforza ! Le plus ancien jeu de Tarot connu à ce jour !

- Certes ! Mais, de copie en copie, le symbolisme initial avait

été altéré et ce Tarot ne possédait plus toutes les vertus magiques du Jeu de la Marelle. Heureusement d'ailleurs, car les techniques d'impression permettaient désormais de reproduire en grand nombre les jeux de cartes."

Historiquement son histoire était plausible, comme je pus le vérifier par la suite en faisant des recherches sur le règne de Charles VI. J'en avais le souffle coupé. J'objectai néanmoins.

"Une publication fidèle aurait été dangereuse à l'époque, alors qu'elle ne l'est plus aujourd'hui... Pourquoi cela ?

- Parce qu'ils croyaient à la magie, eux, me rétorqua-t-il ! Ces jeux eurent beaucoup de succès, mais chaque dessinateur, chaque graveur et chaque maître cartier ajouta son apport personnel au modèle initial. Ce quiacheva de le dénaturer complètement. On fit même des jeux d'une centaine de cartes, dont les atouts illustraient les principales vertus chrétiennes, ou les dieux grecs et romains, les neuf muses, etc. L'allégorie artistique l'emporta sur la rigueur de la magie opérationnelle du Jeu de la Marelle. Au grand soulagement du prince d'Ambre qui avait commis l'erreur de le divulguer...

- Pourtant en comparant mon exemplaire avec le Tarot de Marseille...

- C'est exact ! Un autre incident, plus grave celui-là, eut lieu en 1665, l'année de la grande peste à Londres ! Le prince Corwin, au moment où il tomba dans un guet-apens, portait avec lui un jeu complet. Ce qu'il advint de Corwin est conté dans

le Cycle d'Ambre, mais le Jeu de la Marelle, lui, arriva entre les mains d'alchimistes fort compétents groupés autour d'un certain Newton.

- Isaac Newton ?

- Vous le connaissez ?

- Oui, j'en ai entendu parlé, mais continuez, je vous en prie !

- C'était une époque fascinée par les pratiques occultes, la recherche de la Pierre philosophale, et tout ça. Ils compriront en partie l'importance du Jeu. Mais dans les copies qu'ils firent, ils accentuèrent tout ce qui leur semblait important. Et mêlèrent au symbolisme tout un fatras alchimique. Ce jeu, dont le Tarot de Marseille est une version *grand public*, est cependant le plus proche de l'original.

- Et le jeu que le marin m'avait vendu ?...

-... était le propre jeu de Corwin dont j'ose à peine imaginer le chemin qu'il a parcouru pour parvenir jusqu'à vous !"

Un complot

Je restai un instant sans voix.

" Je comprends mieux maintenant pourquoi vous teniez tant à le récupérer."

Droppa sourit.

"Savez-vous que votre Livre de la Licorne m'a valu des ennuis ?

- Vous aviez pourtant largement censuré les cartes !

- Mais le texte révélait des secrets qui auraient pu se retourner contre nous. Il y a, en fait, deux opinions qui s'opposent à la cour d'Ambre : certains soutiennent avec moi que des révélations habilement distillées dans des ouvrages de science-fiction ou des jeux banalisent nos mystères et en éloignent ceux qui pourraient être tentés de s'en servir à des fins occultes. Et d'autres, assez virulents, affirment que tout secret révélé est une porte ouverte vers Ambre. Ils hurlent à la décadence et à l'invasion prochaine.

J'ai l'impression que l'auteur de votre petit cambriolage n'est autre que X, le chef de file des intégristes."

Il me donna le nom d'un prince que je ne révélerai pas : si ses projets échouent, Roger Zelazny en donnera sans doute le récit dans le Cycle d'Ambre, et sinon, sa position à la cour d'Ambre sera telle que je préfère rester discret ! Je fis une suggestion :

"X voulait éliminer toute trace du jeu sur Terre ?

- Pas du tout, répondit Droppa. En fait, il ne disposait pas lui-même de version des arcanes majeurs. Je vous ai dit que leur nombre est très limité.

- Vous m'avez aussi dit que seules les cartes dessinées par Dworkin étaient opérationnelles.

- Vos photocopies suffisaient pour son dessein."

Droppa m'apprit alors qu'un nouveau complot se tramait autour du trône d'Ambre. Le prince en question recrutait des mercenaires sur Ombre-Terre et projetait de rééditer l'exploit de Corwin en important en Ambre des armes à feu. A cette

fin, il avait fondé sur Terre une secte dont il était le grand maître. L'enseignement ésotérique de cette chapelle était fondé sur le Tarot d'Ambre.

“Il raconte à ses fidèles qu'ils pourront voyager dans les mondes magiques grâce à leur travail sur les arcanes. En fait, il emmène lui-même les initiés à travers les ombres pour les impressionner. Et ça marche ! Il est leur Dieu, ils se feraient tuer pour lui !

- Et vous proposez...”

Droppa éclata de rire devant ma mine effarée.

“...de publier le jeu complet, oui ! Ça lui coupera l'herbe sous le pied ! Vous savez comment fonctionnent les sociétés secrètes, avec leurs cercles de plus en plus réduits d'élus à qui l'on révèle petit à petit les secrets des Dieux. Les plus avancés de ses adeptes ne connaissent pas la signification de la moitié des cartes. Vous imaginez leur tête si on peut se procurer leur plus grand secret chez un marchand de jouets ?

- Ils vont me lyncher, oui !

- Le risque n'est pas grand : soit la société survit à ce coup et ils ne tiendront pas à se faire remarquer ; soit elle éclate et le secret des cartes leur paraîtra dérisoire et votre geste insignifiant.

- Et le prince ?

- Il changera de stratégie, voilà tout. Mais si nous réussissons à nous emparer des cartes, il aura perdu tout ou partie de sa troupe...

- Si *nous* réussissons ?...”

Droppa tira de sa poche une sorte de tract de couleur jaune, plié en deux. Dès que je l'eus en mains, je reconnus le dessin qui l'ornait :

C'était l'arcane de la Force, la femme maîtrisant une licorne. Cette illustration provenait forcément du Jeu d'Ambre car, dans tous les autres Tarots, il s'agit d'un lion.

Droppa attira mon attention sur l'adresse qui figurait sur le tract.

“C'est un château, proche de Paris. C'est le repaire de la secte. Vous avez certainement une voiture. Nous allons nous y rendre immédiatement !”

Il était alors plus de quatre heures du matin.

“Mm... Mais, pourquoi ? balbutiai-je.

- Pour récupérer votre jeu, pardi !

- Attendez une minute ! je n'ai rien d'un aventurier ! Vous n'imaginez pas que je vais affronter toute une bande de fanatiques...”

Droppa se fit rassurant.

“Tout se passera bien. J'ai quelques pouvoirs, vous savez ! Voulez-vous publier ce jeu, oui ou non ?”

Vers la Marelle

Je ne sais plus comment il réussit à me convaincre, mais nous partîmes finalement en pleine nuit. Malgré son manque d'enthousiasme, je pris quand même une arme à feu.

Pendant que je conduisais, j'essayai de lui tirer les vers du nez. Notamment sur la relation entre le Tarot et la Marelle. Je lui fis part des recherches que j'avais faites sur tous ces jeux. Je flattai ses connaissances encyclopédiques et son goût pour les constructions intellectuelles.

“Vous avez remarqué, lui dis-je, que dans le Tarot, un des personnages, le Mat, est mordu à la jambe par un animal, et donc *boite* comme un joueur de Marelle qui doit sauter à cloche-pied... D'autre part, la jeune femme de la carte 21, le Monde, est précisément dans la position d'un joueur de Marelle (ou plutôt d'une joueuse, car c'est un jeu davantage prisé par les petites filles que par les garçons).

La *joueuse* de l'arcane 21 ne serait-elle pas en train de créer un Monde, pour suivre l'analogie de Zelazny, en traçant à l'aide de sa baguette et du joyau du Jugement, une Marelle primitive ?

- C'est tout à fait exact ! Vous pourriez aussi dire que le Bateleur est devant une table, prêt à jouer aux Marelles... Ou peut-être à une partie de Jeu de l'Oie. Après tout, il a deux dés... Savez-vous que le Jeu de l'Oie est apparu au milieu du XVIIème siècle. A peu près au moment où le Tarot a pris sa forme définitive, telle qu'on la trouve dans le Tarot de Marseille ?

- Y verriez-vous la main de Newton ? ironisai-je.

- Qui sait ! Les savants de l'époque communiquaient beaucoup entre eux par des gazettes, des lettres ouvertes. Et les alchimistes échangeaient des tuyaux au moyen d'allégories,

de poèmes ou d'images symboliques. Pourquoi pas des jeux ? Croyez-vous en la magie des nombres ?”

Je citai approximativement Jean-Marie Lhôte : “Un nombre, c'est le masculin d'une ombre... Selon l'éclairage qu'on lui donne, il change de forme.

- Fascinant, fascinant... Essayons de voyager parmi les nombres, nous arriverons peut-être en Ambre ! Homère disait à propos de la Crète qu'elle possédait “*quatre-vingt-dix cités, parmi lesquelles est la grande cité de Cnossos, où régnait Minos, tous les 9 ans en familiarité avec le grand Zeus.*” Or, la disposition de la moitié des oies dans le jeu est clairement rythmée par le chiffre 9, puisqu'on trouve une oie à tous les numéros multiples de 9, soit toutes les 9 cases comme Zeus revenait tous les 9 ans. D'ailleurs les 7 autres oies ne sont pas réparties au hasard, car on les trouve aux cases 5, 14, 23, 32, 41, 50 et 59 : si on additionne les chiffres qui forment ces nombres, on obtient toujours le chiffre 5...

- Quel rapport avec le Tarot ?

- Patience ! Le Jeu de l'Oie traditionnel comporte toujours 63 cases et on peut remarquer que la dernière case, l'Arrivée, la Maison ou le Jardin de l'oie, contient une oie mais se comporte au point de vue du jeu comme une case vide : on n'y rejoue pas son coup. Ainsi, si on la compte parmi les oies, nous avons 14 oies + 8 cases *accidents* = 22 : nous retrouvons les 22 arcanes du Tarot ! Et si on la compte parmi les cases blanches, cela porte le nombre de ces dernières à 42 !

Il existe aussi dans le Tarot, un arcane, le Mat, qui ne porte pas de numéro et peut donc être compté de diverses façons...

- Et puis quoi 42 ? Je sais bien que c'est le nombre clé de l'explication de l'univers d'après Douglas Adams dans le Dernier Restaurant avant la fin du monde*, mais...

- Je ne connais pas cet ouvrage. Mais 42 est le double de 21, nombre du Monde et dernier arcane numéroté du Tarot.

- A ce compte-là, on pourrait aussi bien dire que le Jeu de l'Oie est apparenté au jeu d'Échecs : $63 + 1 = 64$ cases...

- Ne soyez pas ironique. Il y aurait beaucoup à dire sur les analogies entre Échecs et Tarot : on y trouve des rois et des reines, des cavaliers et des tours et même des fous.

- A propos de fou, vous oubliez l'expression "Échec et Mat" !

- Et le dessin de l'échiquier qui est une Marelle un peu plus complexe. D'ailleurs une variante espagnole des Marelles, l'Alquerque, a peut-être été l'ancêtre du jeu de Dames."

Droppa fit un geste drôle qui semblait signifier "tout est dans tout". Puis il poursuivit :

"Mais pour en finir avec les analogies entre Tarot et Jeu de l'Oie, examinez les 8 cases Accidents du Jeu de l'Oie. Ce sont, je vous le rappelle, la case 6 : le Pont ; l'Hôtellerie (19) ; Deux Dés, marqués 6 et 3 (26) ; le Puits (31) ; le Labyrinthe (42) ; la Prison (52) ; Deux Dés, marqués 5 et 4 (53) et la Mort (58)."

* Éditions Denoël

Sa mémoire infaillible me portait sur les nerfs. Je rétorquai : "Eh bien ! A part la Mort, qu'on trouve également dans le Tarot..."

- Avec le numéro $13 = 5 + 8$!"

Je décidai de ne pas tenir compte de son interruption.

"...Et, à la limite, la Maison-Dieu qu'on pourrait rapprocher de l'Hôtellerie dans le sens d'Hôpital (Hôtel-Dieu) ou encore de la Prison, parfois représentée comme une tour, je ne trouve pas de ressemblance flagrante entre les deux jeux.

- Vous ne connaissez pas le Tarot provençal, une variante utilisée par les Gitans. On y trouve deux cartes : l'Aigue, ou Puits, et lou Pontet, le Pont... Et n'oubliez pas, surtout, les deux dés posés sur la table de l'arcane n°1 : le Bateleur !"

Le nombre clé

Ces curiosités numérologiques, ésotériques ou symboliques me paraissaient un peu tirées par les cheveux. Elles indiquaient, néanmoins, un cousinage possible entre deux jeux qui semblaient, à première vue, fort éloignés. Mais cela me semblait tout de même insuffisant.

"Votre raisonnement me paraît fort juste, mais quand même beaucoup trop juste..."

- Je vous fais un peu marcher, avoua-t-il. La véritable raison pour laquelle on appelle le Tarot d'Ambre "Jeu de la Marelle"

n'est pas là. Cela vient de l'organisation interne du Tarot, de la structure même du jeu."

Je tendis l'oreille. En l'étudiant, le Tarot m'était apparu comme un fatras d'éléments disparates et désordonnés. On y trouvait certes des couplages évidents, le Grand-Prêtre et la Grande-Prêtresse, l'Empereur et l'Impératrice, le Soleil et la Lune, mais aussi des rapprochements étranges : les anges du Jugement et de la Tempérance, l'action de verser de l'eau dans l'Étoile et dans la Tempérance... Mais combien de cartes isolées, incongrues ou redondantes !

De nombreux ouvrages sur le Tarot soulignent avec maniaquerie le symbolisme ésotérique qui semble avoir présidé au dessin de chaque carte. On compte les 22 brins d'herbe de la Maison-Dieu ou les 19 gouttes qui pluvent de la Lune. On empile avec délectation les significations de chaque arcane sans souci d'en tirer un système cohérent. Il semblerait même que toute idée de système fasse horreur, qu'une certaine opacité soit nécessaire, non seulement pour séparer l'initié du profane, mais aussi pour rendre mieux compte de l'opacité de la vie.

"Quel est à votre avis, mon cher François, le nombre clé du Tarot ?

- Vous n'allez pas recommencer avec vos nombres ?
- Allons, allons, ce n'est pas moi qui ai inventé les numéros donnés aux arcanes majeurs...
- A ce propos, dis-je, le véritable Tarot d'Ambre ne comporte pas les mêmes numéros que le Tarot de Marseille.

- Ils sont écrits dans la langue d'Ambre, mais je puis vous assurer que ce sont les mêmes !

- Il y a 22 arcanes, ce serait trop simple que le nombre soit 22. Mmm... Voyons... Oswald Wirth a parlé d'un classement des cartes deux par deux de manière que la somme de l'addition de deux cartes soit égale à 23. Cela lui permet de donner le numéro 22 au Mat qui se trouve alors associé au Bateleur 1. Il place donc le Mat à la suite du Monde 21, ce qui revient à mettre toutes les cartes en cercle.

- Dans ce cas, ironisa Droppa, on ne parlerait pas de la "Marelle" d'Ambre, mais de sa "Chandelle" !... Wirth avait raison de vouloir organiser les cartes deux par deux, mais pourquoi 23, grands dieux ? Il connaissait pourtant l'alphabet...

- 22 ! C'est donc 22 ! Il y a 22 lettres dans l'alphabet hébreu...

- Pas du tout, c'est 11 multiplié par deux !

- Vous recommencez !

- Pourquoi le Mat n'a-t-il pas de numéro ? On a voulu y voir l'arcane 0, hors de l'univers, ou l'arcane 22, ou les deux à la fois... En fait, si vous regroupez deux par deux les cartes de manière que leur somme fasse 22, vous n'avez de problème qu'avec la carte 11, la Force. Car son complément devrait lui aussi faire 11 pour obtenir 22. Deux cartes avec le même numéro, cela ne ferait pas sérieux. Le Mat qui est associé à la Force ne porte donc pas de numéro.

Rappelez-vous ce que représente la Force : une belle jeune

femme, calme, baissant les yeux, qui maîtrise une puissante Licorne sans paraître y prêter attention...

Imaginez en face d'elle le Mat : que voit-on ? Un homme assez laid, fou, levant les yeux, qui va se faire mordre par un Serpent sans seulement y prêter attention...

Ne voyez-vous pas l'analogie entre ces deux cartes, leur opposition ?

- Si je me souviens bien, d'ailleurs, l'adversaire de la Licorne d'Ambre est bien le Serpent du Chaos ?

- Vous y êtes... Mais on peut aussi y voir une allégorie sur la maîtrise ou la non-maîtrise du corps physique, la maturité ou l'immaturité, la victoire ou la défaite sur les éléments... Ces cartes sont au centre du Tarot et donc aussi de la Marelle.

- On aurait donc aussi un couple entre le Bateleur (1) et le Monde (21)...

- C'est le début et la fin, l'alpha et l'oméga : deux joueurs de Marelles qui créent l'Ordre en maîtrisant le Chaos !

- Intéressant ! Et cela fonctionne avec toutes les cartes ? demandai-je dubitatif.

- Essayez, vous verrez !"

Mais j'étais incapable de me livrer à cet exercice tout en conduisant de nuit. J'attendrai d'avoir les cartes sous les yeux. Nous avions quitté l'autoroute et je devais redoubler d'attention pour ne rater aucun des embranchements que me signalait Droppa. Il avait dû étudier le trajet sur une carte.

Le signe de la Marelle

Je digérais ce qu'il venait de me dire. A quelques kilomètres de notre but, je repris la parole :

"Tout cela est bien joli, mais *quid* de la Marelle ?

- La Marelle d'Ambre possède une forme bien définie mais assez complexe. On pourrait cependant la schématiser pour en faire une forme simple, une sorte de symbole ou de *logo*, comme un emblème religieux ou une marque commerciale.

Ce *Signe de la Marelle* est à Ambre ce que la croix est aux chrétiens. On le trouve comme élément décoratif dans beaucoup d'objets ou de constructions ambriennes. On peut aussi le repérer souvent dans le Tarot d'Ambre. Ce symbole ressemble à une double spirale, proche du caducée d'Hermès ou de la structure de l'ADN. Il symbolise les courants cosmiques qui gouvernent la vie, les flux qui canalisent et équilibrivent les antagonismes.

Si l'on installe toutes les cartes du Tarot, successivement en suivant leur numérotation, dans le signe de la Marelle, on reconstitue une sorte de Marelle miniature qui est censée avoir de grands pouvoirs magiques.

Cette forme permet, en tout cas, de dégager une symétrie parfaite en ce qui concerne les cartes : tous les couples dont la somme est égale à 22 s'y trouvent face à face comme dans un miroir.

La signification profonde du Tarot y devient alors évidente pour qui souhaite s'y pencher."

C'était encore pire que d'essayer d'accoupler mentalement les cartes deux par deux. Je renonçai à me représenter ce fameux signe... En maudissant intérieurement Droppa de me faire des révélations ultimes sur le sens de l'univers et les lois du Tarot alors que je me débattais avec le code de la route.

L'arrivée au château

A la sortie d'un petit village endormi, nous trouvâmes l'allée qui menait au fameux château. Je stoppai la voiture. Mais Droppa me fit repartir et garer la voiture à cent mètres de là, dans un chemin de sous-bois qui s'engageait sur le côté opposé à la propriété de la secte. En frissonnant dans le petit matin - il était environ six heures - nous allâmes à pied jusqu'à l'allée bordée de platanes.

Une grille de forte proportion en interdisait l'accès. Elle était flanquée d'un mur d'enceinte de trois mètres de haut surmonté de tessons de bouteilles. A travers la grille, on pouvait distinguer une petite caméra de surveillance.

“Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? On sonne à la grille ?

- Pas question ! répondit sèchement Droppa. J'espérais que l'accès serait plus facile.

- Il y a peut-être des heures où on visite ?

- Faisons le tour du parc, ça peut nous donner une idée...”

Un petit camion qui sortait du village se dirigeait vers nous.

C'était la fourgonnette du boulanger.

“Il va peut-être livrer au château !”

Déjà je faisais demi-tour. Le clignotant confirma mon hypothèse. Je pris le pas de course.

“Eh ! Attendez-moi !” cria Droppa.

Je rejoignis l'arrière de la camionnette quand la grille s'ouvrait. Il n'y avait pas grand-chose pour s'accrocher, mais il n'y avait pas de vitres à l'arrière et, avec de la chance, le chauffeur ne me remarquerait pas.

Je sautai sur le pare-chocs quand la fourgonnette redémarra. Droppa était trop loin pour m'imiter mais il eut la présence d'esprit de se coller au mur, pour rester hors du champ de la caméra.

Le véhicule tressautait dans l'allée de graviers. J'avais le plus grand mal à conserver ma position car la poignée où je m'accrochais était plus basse que mon centre de gravité. Au premier virage, je lâchai tout et roulai au sol. J'attendis que la camionnette ait disparu pour me relever.

Repérages

Malgré quelques contusions, j'étais plutôt fier de ma ruse, mais regrettais déjà l'absence de Droppa. L'allée faisait une fourche et le boulanger avait pris à droite. Un peu plus loin dans cette direction, on apercevait une grande dépendance, sans doute d'anciennes écuries. Autant commencer par là...

Je me dirigeai prudemment vers le bâtiment en prenant soin de marcher sur l'herbe au bord de l'allée pour éviter de faire crisser les gravillons. La camionnette du boulanger était garée devant le grand bâtiment dont une porte était ouverte. Une odeur de café chaud en sortait. Je n'eus que le temps de me jeter derrière un arbre quand deux hommes sortirent de la cuisine. Ils extirpèrent deux gros paniers à pains de la fourgonnette.

Je décidai de faire le tour de la place. De l'autre côté des écuries, un vaste jardin à la française, avec des buis proprement taillés en cône, s'étendait jusqu'au pied d'un petit château XVIIIème, genre bonbonnière. Tout semblait désert, mais je préférerais faire un détour pour rejoindre le château en longeant les sous-bois.

Bien m'en prit, car j'entendis des cris gutturaux et vis sortir, au pas de gymnastique sur une terrasse à droite du château, une escouade de sectateurs, crâne rasé, en survêtements couleur ambre. Je me jetai à terre derrière un buisson.

Parvenus au milieu de la pelouse, les joggers se mirent à faire des pompes frénétiques. Contournant le buisson, je m'enfonçai dans le bois pour chercher un chemin détourné vers le château. J'aperçus soudain, à trente mètres, la silhouette d'un homme qui semblait guetter le manoir, caché derrière un arbre. Je reconnus la coiffure hirsute qui ressemblait à une couronne de plumes. Je m'approchai furtivement dans l'espoir de surprendre Droppa.

Tout à coup, je sentis une fulgurante douleur dans ma jambe gauche et je tombai sur le dos. Je crus tout d'abord

avoir mis le pied dans un piège à loup... C'était un collet des plus sophistiqués : une lanière métallique souple entourait ma cheville. Reliée à un appareil enfoncé dans le sol, elle semblait émettre alternativement des modulations stridentes destinées à alerter le poseur du piège et des impulsions électriques tout à fait désagréables pour sa proie.

Droppa commença par s'approcher de moi, mais il s'immobilisa en regardant quelque chose par-dessus mon épaule. Il hésita, puis me fit un petit signe d'encouragement de la main. Il tourna alors les talons et s'enfonça dans les bois. En serrant les dents, je me tournai sur un coude. Je vis que les mystiques s'étaient remis debout et me montraient du doigt. Il m'était impossible de me dégager rapidement du piège et je dus me résigner à souffrir en attendant qu'on vint me délivrer.

Cela ne tarda pas. Toute l'équipe de joggers fous arriva sur les lieux. Un costaud en survêtement me tint par les épaules, tandis qu'un autre débranchait la machine infernale. Ils me fouillèrent, confisquèrent mon arme et mon portefeuille et m'escortèrent jusqu'au château sans qu'un seul d'entre eux m'adressât la parole...

Ma cheville continuait à me lancer, mais, soutenu comme je l'étais par mes deux athlétiques anges gardiens, je boitais à peine. Toujours sans un mot, notre petite troupe entra dans le château, parcourut plusieurs enfilades de couloirs avant de descendre un escalier mal éclairé qui menait sans doute

aux caves. On ouvrit une solide porte de chêne et on me laissa seul dans une pièce sombre. Quand j'entendis le verrou extérieur se fermer, ma tension nerveuse s'effondra, je grelottais.

L'épreuve

Une heure plus tard, je fus tiré de mon abattement. Un homme grand, vêtu du même jogging couleur ambre qui était l'uniforme ici, entra dans mon cachot. Je distinguais mal son visage car la cave n'était pas éclairée et qu'il le dissimulait sous la capuche de son vêtement de sport. On aurait dit un moine.

“Vous allez subir une épreuve. On la réserve généralement au stade ultime de notre initiation. Vous serez opposé à un de nos meilleurs adeptes. J'espère que vous avez bien étudié les Tarots car votre vie en dépend.

- Mais je ne connais rien à votre doctrine, protestai-je. Je n'aurai aucune chance...

- Vous êtes, je crois, l'auteur du Livre de la Licorne... Un petit opuscule qui nous a fait beaucoup de tort ! Il va vous falloir prendre vos responsabilités.”

Il me conduisit à travers les couloirs du château. Je clopinais à cloche-pied derrière lui. Deux costauds nous suivaient. Nous arrivâmes dans une grande salle rectangulaire qui ne contenait aucun meuble. Le sol était quadrillé de grandes dal-

les carrées. Celles de la périphérie étaient couleur ambre. Au centre et devant les portes, elles étaient d'un bleu très sombre. A environ dix mètres, une autre porte faisait face à celle par où j'étais entré. De part et d'autre de cette porte, une douzaine d'adeptes étaient groupés sur la périphérie ambrée. Un seul me faisait directement face : mon futur adversaire sans doute...

La salle était large de douze mètres et des panneaux verticaux de couleur blanche en faisaient le tour. Comme je commençais à m'en douter, il y avait 22 panneaux qui encerclaient la grande salle. Il y avait également 22 dalles bleues en comptant celles où nous nous trouvions, mon adversaire et moi.

La voix du grand-prêtre qui se tenait derrière moi était certainement amplifiée par un système de sonorisation, car elle résonnait dans toute la salle avec une solennité sépulcrale.

“Notre ami qui s'est invité lui-même va devoir montrer qu'il est digne de l'enseignement ésotérique qu'il a imprudemment dévoilé dans ses œuvres. Un de nos *adepti exempti* va l'affronter dans l'épreuve de la Marelle.

Si l'intrus réussit, nous lui laisserons la vie et l'*adeptus*, s'il est victorieux, deviendra *Magister Templi*. Mais c'est la mort qui viendra sanctionner la moindre erreur.”

On nous fit donner un paquet de cartes. Je le feuilletais rapidement, c'étaient les 22 arcanes majeurs du Tarot d'Ambre. Je pensai ironiquement que c'était cela même que je

venais chercher. Le grand-prêtre nous expliqua les règles du “jeu” :

“Vous allez poser au milieu de chaque dalle la carte qui lui revient dans l’ordre secret de la Marelle d’Ambre. Si vous tombez juste, la carte apparaîtra sur le mur. Sinon, l’enfer vous engloutira !

Le premier qui arrivera au centre en plaçant correctement la moitié des cartes aura gagné. Pour vous encourager, Monsieur Nedelec, je vous ai attribué pour commencer la carte du Bateleur. C’est bien celle qui convient à un concepteur de jeux, n’est-ce-pas ?”

Le jeu de la Marelle

Je commençai par trier les cartes de mon paquet pour le remettre dans l’ordre numéral en m’efforçant de me remémorer les explications de Droppa. Je sortis du paquet la carte du Bateleur et la posai sur la dalle où je me trouvais. Mon alter ego fit de même.

En face, les deux panneaux qui encadraient la porte derrière mes ennemis s’éclairèrent par une sorte de rétro-projection. Ils représentaient la première et la dernière cartes du Tarot d’Ambre : le Bateleur et le Monde.

Tout autour de la salle, les autres panneaux allaient s’allumer deux par deux, dans l’ordre croissant pour moi et décroissant pour l’autre, jusqu’à se rejoindre de part et d’autre de la porte

derrière moi. A la fin ce serait, je le supposais, les cartes de la Force et du Mat. D’après Droppa, elles devaient se trouver au centre du dispositif. Quatre dalles me séparaient de mon adversaire, donc la seconde devait être la Force et la troisième le Mat. Trois dalles étaient envisageables pour le second mouvement : en face de moi, à droite ou à gauche. Je vis mon adversaire sauter rapidement sur sa droite. Je décidai de lui faire confiance et sans attendre qu’il ait posé sa carte, je bondis moi-même sur ma gauche pour rester en symétrie avec lui. Je me rattrapai sur mon pied valide. Par la force des choses, j’étais bel et bien en train de jouer à la Marelle...

Je posai la carte numéro 2... Gagné ! La Grande-Prêtresse apparut au mur ! En face, mon adversaire avait allumé le Jugement. Il continua à monter vers le haut de la salle, je l’imitai. Nous déposâmes ensemble nos cartes sur les dalles, moi l’Imperatrice et lui le Soleil.

Il sauta dans ma direction. Je fis de même. Il posa la Lune. Nous n’étions plus qu’à deux mètres l’un de l’autre. Je posai l’Empereur, les panneaux muraux s’éclairèrent. Je savais où était le Grand-Prêtre, il me fallait redescendre et le poser à côté de la Grande-Prêtresse. Ainsi les couples ne seraient pas séparés ! L’adeptus avait déjà posé l’Étoile et allait sauter sur la rangée du milieu lorsque j’atteignis le Grand-Prêtre.

Horrifié, je vis la dalle qui basculait sous lui. L’homme disparut en poussant un hurlement de terreur. Tous les panneaux s’éteignirent de son côté. J’avais pris l’avantage mais je restai hésitant. Que faire ?

Passer de son côté en croisant les trajets ? Cela avait fait un vilain noeud à la fin. Droppa avait parlé de symétrie parfaite et c'était le cas pour l'instant.

La rangée centrale

Du coin de l'œil, je vis un autre adepte au crâne rasé saisir un nouveau jeu et repartir. Sans hésitation, il refit le chemin parcouru par son acolyte. Je devais profiter de mon avance. Tout à coup, je remarquai la forme étrange de la crosse du Grand-Prêtre. Droppa m'avait bien dit que la forme de la Marelle se retrouvait ça et là dans les cartes. Le haut de la crosse formait deux boucles qui ressemblaient fort au trajet que nous avions parcouru. Deux autres boucles étaient situées sous une branche centrale parfaitement horizontale.

Si notre but final était le centre, la rangée centrale, celle qui rejoignait le Bateleur au Monde devait être la ligne droite finale. Il me fallait donc passer de l'autre côté pour compléter ma seconde boucle.

En prenant mon élan, je sautai la dalle adjacente pour atterrir sur la dalle suivante, symétrique au Grand-Prêtre par rapport à l'allée centrale. Elle ne disparut pas sous moi. J'y posai la carte 6 de l'Amoureux dont la signification est justement l'hésitation entre deux chemins... C'était gagné, le panneau dévoila une représentation printanière de notre amoureux menacé par la flèche.

Pendant ce temps, mon nouvel adversaire avait refait une bonne partie du chemin. Il allait poser la carte sur l'Étoile. Avant qu'il eût sauté lui-même pour atteindre la Maison-Dieu, je continuai à descendre et allumai le tableau du Chariot.

Je n'eus qu'un bref moment d'hésitation. Puisque les allusions de Droppa s'étaient révélées exactes, il ne s'agissait pas maintenant de briser la symétrie en mettant le pied sur le terrain de l'adversaire... C'est alors que l'autre termina son saut sur la dalle de gauche, révélant le Diable. Il avait rattrapé son retard. Ma jambe valide donnait des signes de fatigue, tandis que l'autre faisait des bonds de félin.

Je sautai donc vers la droite et c'est bien la Justice qui m'accueillit. Sans perdre de temps à me retourner pour voir si mon adversaire avait bien atteint la Tempérance, je fis immédiatement un saut qui me ramenait vers le milieu de la salle.

Les pieds sur l'Ermite, je jetai un œil à ma droite. Il venait de faire apparaître le masque grimaçant de l'Arcane sans nom. Sans y voir de mauvais présage, je poursuivis mon avance et allumai la Roue de Fortune. Nous étions désormais face à face. Il était très décidé et sautait déjà pour quitter le Pendu. Je sautai à sa rencontre et posai enfin la carte de la Force au moment précis où il posa celle du Mat.

Toutes les cartes étaient désormais en place. Les 22 arcanes majeurs nous contemplaient tout autour de la salle. Apparemment, nous étions ex aequo. Mais je me méfiais des sectaires. Notre apparente égalité pouvait bien se révéler plus égale pour celui qui partageait les opinions religieuses de l'arbitre.

Le retour

Ce dernier semblait sans réaction. Il nous observait tous les deux, abasourdi sans doute de notre réussite. A vrai dire, celle de son néophyte devait le surprendre encore plus que la mienne.

Essoufflé, je pris le temps de regarder le visage de l'autre sauveur. Il me semblait familier, mais ce n'est qu'au moment où j'entendis sa voix que je le reconnus :

"Attention, mon cher ! Préparez-vous pour le dernier saut ! Et ne lâchez pas vos cartes, on les a payées assez cher..."

Je serrai instinctivement dans la main l'autre moitié des cartes. Celles que je n'avais pas posées sur les dalles. Je vis alors Droppa éléver vers ses yeux qui brillaient sous un crâne fraîchement rasé une carte qui me sembla différente de celles que nous avions utilisées.

"Mais, mais !... Ce n'est pas un des nôtres !... hurla alors le grand-prêtre. Arrêtez-les ! Emparez-vous d'eux !"

Mais tandis que les sectaires hésitaient à poser le pied sur leur Marelle sacrée, une porte d'ombre s'ouvrit devant Droppa et moi. Il me prit par la main et m'entraîna... à l'intérieur de mon propre salon.

J'étais furieux :

"C'était vous, mais où étiez-vous passé ? Vous auriez pu me prévenir pendant l'épreuve... Je ne connaissais pas la disposition d'avance, moi !

- Vous vous en êtes très bien tiré. Et puis nous avons réussi, non ?

- Je n'ai plus que la moitié du jeu...

- Et moi j'ai l'autre !"

Nous examinâmes les cartes qui étaient de bonne facture. Leur reproduction ne devrait pas poser de problèmes.

"Mais nous ne possédons que les arcanes majeurs, précisai-je....

- Les autres sont très courants pour un voyageur d'Ambre ! Tenez, je vais vous prêter mon propre jeu de figures...

- A ce propos, montrez-moi donc cette carte qui mène à mon salon."

Droppa me la tendit, à peine gêné.

"J'ai pensé que cela pourrait être utile. Je l'ai dessinée de mémoire moi-même ! Une chance qu'elle ait fonctionné, non ?

- Certes, mais je vais la garder. Je n'ai pas envie de voir débarquer chez moi sans prévenir d'autres visiteurs d'Ambre. Et je vous interdis formellement d'en dessiner une autre !

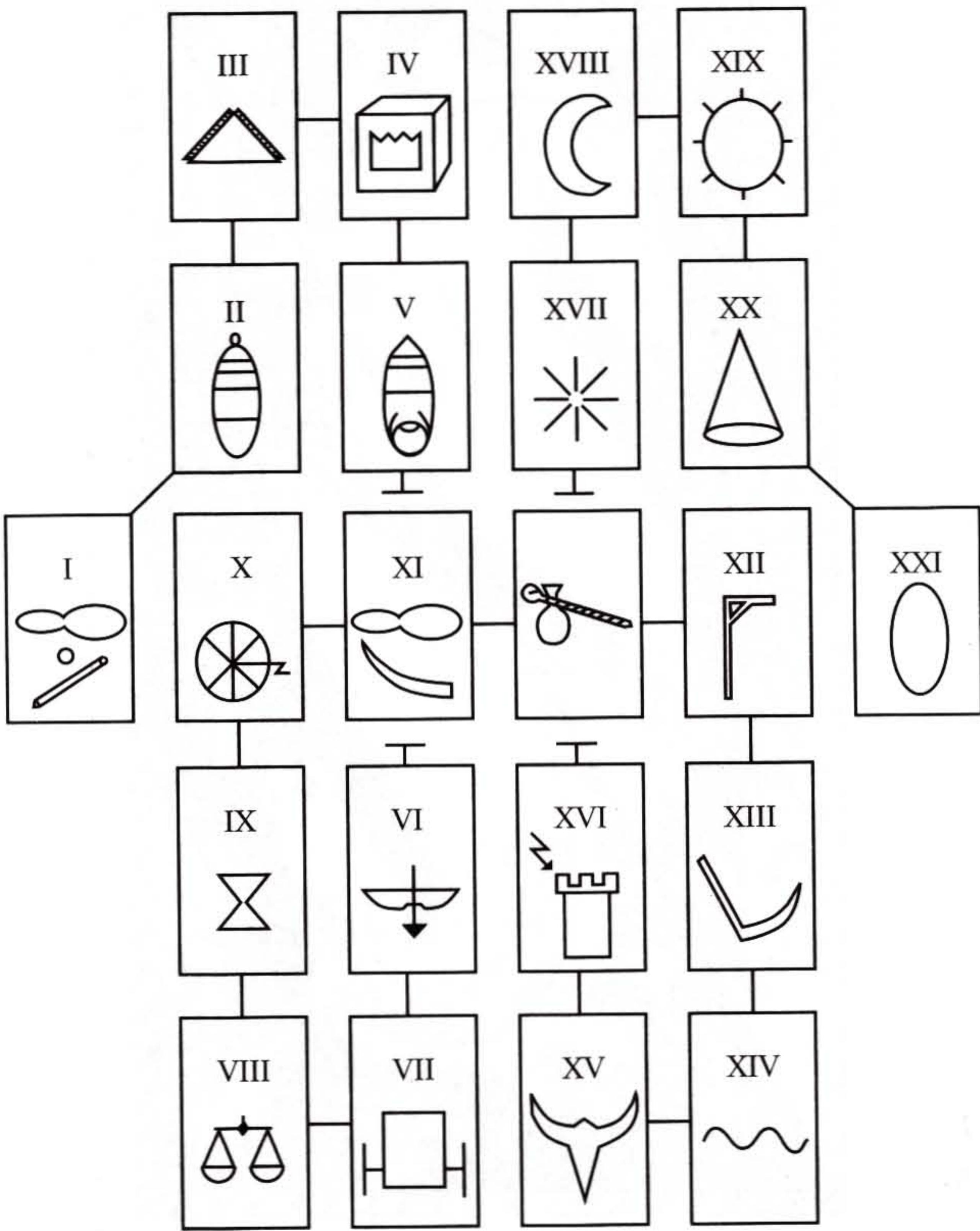
- Allons, allons ! C'était pour la bonne cause ! Eh bien, je vais vous laisser... Vous avez assez d'éléments pour publier le jeu d'Ambre maintenant. Vous me rendrez les cartes quand vous n'en aurez plus besoin.

Et, contrairement à la fois précédente, c'est par la porte que Droppa MaPantz prit congé.

Quant à moi, j'ai tenté à plusieurs reprises de rejoindre mon salon grâce à la carte de Droppa. Hélas, j'ai toujours échoué et j'ai dû me résigner comme tous les enfants des ombres à continuer d'affronter les encombremens...

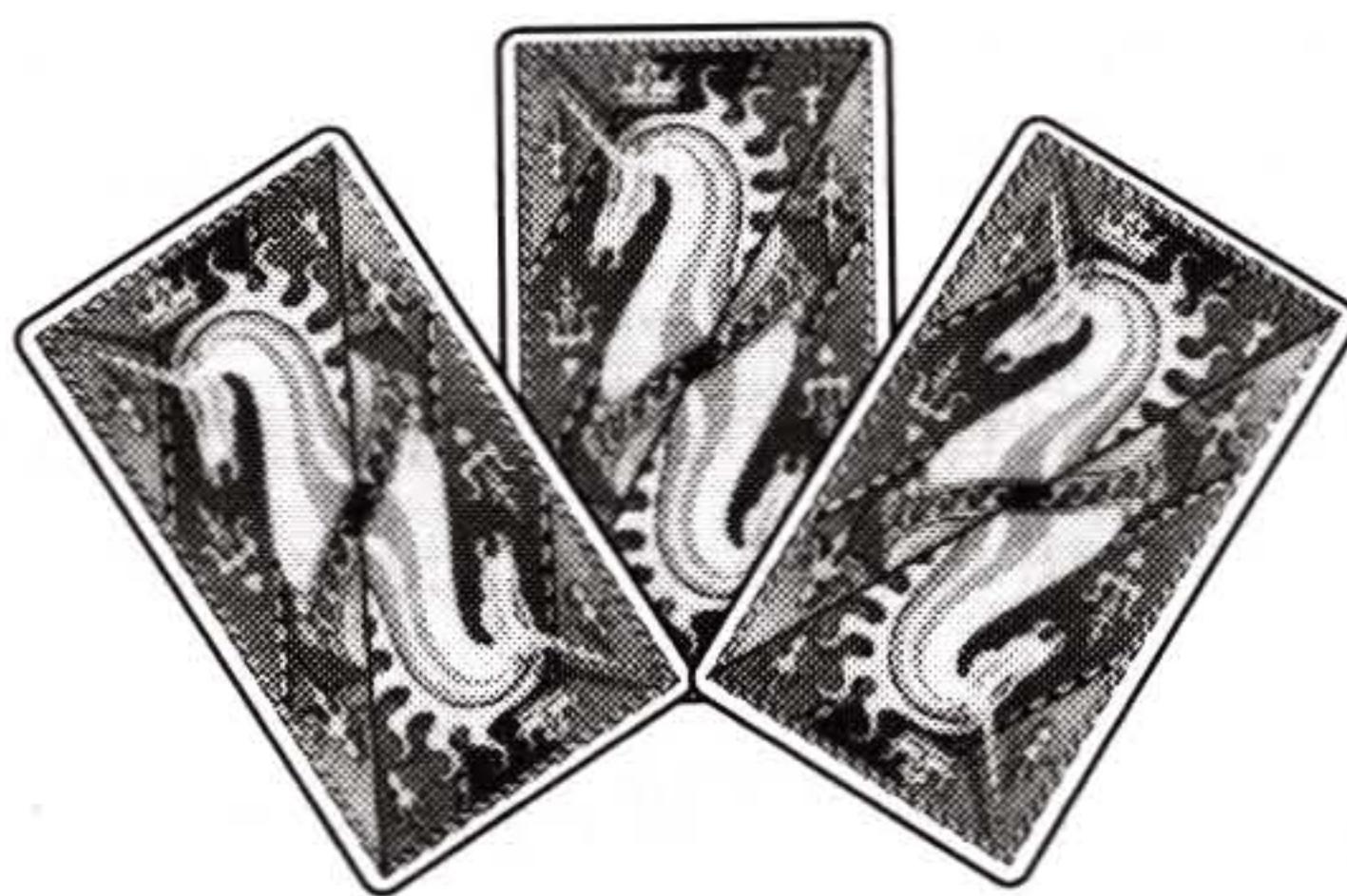


La Marelle





LA STRUCTURE DU TAROT D'AMBRE



Préambule

Il n'est pas dans mon intention d'écrire un traité de Tarot. De nombreux ouvrages fort épais ont déjà été consacrés à ce sujet. Je vais donc donner quelques indications pouvant servir d'axes de réflexion aux personnes désireuses d'approfondir une recherche personnelle.

A la lumière des explications données par Droppa, le regard qu'on porte sur le Tarot ne peut plus être le même. Au lieu d'étudier chaque carte isolément, on peut avoir une vision globale du jeu. Curieusement, cela n'entre pas en contradiction avec l'interprétation traditionnelle qu'on donne aux cartes du Tarot.

J'invite donc aussi bien les "initiés", qui ont déjà mené une étude sur le Tarot, que les "profanes", à se pencher sur les cartes du Tarot d'Ambre, disposées selon l'ordre de la Marelle.

Je commencerai par présenter les cartes 2 par 2 pour mettre en évidence leur relation de couple. Puis j'envisagerai les différents axes possibles de découpage de la Marelle, qui, tous, enrichissent la réflexion.

Enfin, après une brève description de chaque carte, j'indiquerai les significations divinatoires qui leur sont traditionnellement accolées.

Je terminerai par l'exposé de différentes méthodes de tirage des cartes.

Organisation des cartes

Sur la Marelle les cartes sont séparées verticalement en deux groupes de 11. Un premier regard permet d'opposer les deux groupes* en cartes "bonnes" ou "mauvaises". Mais c'est là une vision superficielle. Il serait plus judicieux de parler de cartes "actives", où le protagoniste exerce une activité positive face au destin, et de cartes "passives", où il subit ce qui lui est échu.

Une autre distinction évidente entre les deux groupes est de parler de cartes "terrestres" pour les onze premières qui, à part la Licorne de la Force ou les animaux étranges de la Roue de Fortune, semblent décrire des personnages et des situations relativement ordinaires, et de cartes "célestes" pour les onze dernières qui sont toutes baignées dans une ambiance assez fantastique et surnaturelle.

Ces deux groupes montrent en tout cas deux voies bien distinctes, à la fois complémentaires et opposées, vers l'accomplissement personnel.

* Notez que tous les personnages du premier groupe ont la tête couverte et aucun dans le second.



A chaque carte du groupe de gauche correspond une autre carte à droite, en miroir. Les couples sont, dans l'ordre :

- 1 et 21 : le Bateleur et le Monde
- 2 et 20 : la Grande-Prêtresse et le Jugement
- 3 et 19 : l'Impératrice et le Soleil
- 4 et 18 : l'Empereur et la Lune
- 5 et 17 : le Grand-Prêtre et l'Étoile
- 6 et 16 : l'Amoureux et la Maison-Dieu
- 7 et 15 : le Chariot et le Diable
- 8 et 14 : la Justice et la Tempérance
- 9 et 13 : l'Ermite et l'Arcane sans nom
- 10 et 12 : la Roue de Fortune et le Pendu
- 11 et 0 : la Force et le Mat

BATELEUR ET MONDE



Deux joueurs s'apprêtent à entrer dans la partie avec un joyau et une baguette magique. Les deux cartes montrent le consultant ou la consultante face au monde ou comment créer l'Ordre à partir du chaos. Elles peuvent signifier aussi les joueurs de Marelles, l'initiative et l'achèvement, le début et la fin, l'alpha et l'oméga.

GRANDE-PRÊTRESSE ET JUGEMENT

Une femme sans visage et un visage sans corps donnent les règles du jeu.

Ces cartes montrent le pouvoir et les mystères du Verbe. Elles opposent savoir livresque et révélation, connaissance intuitive et parole divine.



IMPÉRATRICE ET SOLEIL

La femme vêtue de soleil attend un enfant ; l'enfant nu brandit joyeusement le soleil. Ils anticipent les plaisirs et le gain de la partie.

On parle là de création, de conception et de gestation. On oppose la plénitude qui prélude à la création, à la gloire qui la suit.



EMPEREUR ET LUNE



Un homme sombre et fort trône sur ses certitudes pour conjurer le hasard, tandis que des animaux dénaturés invoquent la lune.

La matérialisation des idées et des plans ou leur expression vaine. Leur application dans le monde ou leur volatilité. Le pouvoir et l'imagination. La tyrannie de la matière et l'illusion de l'image.

GRAND-PRÊTRE ET ÉTOILE



Un sage vieillard donne avec parcimonie des conseils rusés ; une innocente jeune fille reverse à la source toute l'eau qu'elle a puisée.

L'accès aux sources cachées de la sagesse. La transmission du savoir. L'inspiration et l'aspiration, l'illumination mystique

ou artistique.

AMOUREUX ET MAISON-DIEU

Un jeune homme hésite à choisir entre deux possibilités tandis qu'une construction orgueilleuse subit les conséquences du destin.

Le choix et l'accident. L'hésitation et la précipitation. La stratégie et le hasard. Avant et après le coup de dé, le coup de foudre.



CHARIOT ET DIABLE

Un homme-enfant guide ses deux natures sur le chemin de la raison ; un androgyne bestial subjugue ses créatures dans les marais de la passion. L'enchaînement à la raison ou aux passions. Le triomphe terrestre ou sa caricature diabolique. La victoire ou la chute.



JUSTICE ET TEMPÉRANCE

Une statue assise réalise un équilibre rigide et éternel ; l'autre debout transvase des fluides toujours renouvelés. Équilibrage et fluidité. Rigidité et souplesse. Égalité et fraternité.



ERMITE ET ARCANE SANS NOM

Un ascète couvert d'un manteau abandonne le monde dans sa quête ; un squelette plus que nu moissonne ce qui émerge d'un magma humain. Ce sont les cartes de la transformation, l'abandon des biens matériels, le renouveau par la déposition des choses anciennes.



ROUE DE FORTUNE ET PENDU

Deux supplices : une roue montée sur une potence élève, dresse ou renverse trois créatures ; une potence suspend un

homme tête en bas. Voilà les cartes de la destinée, la roue de la vie et des réincarnations. La poursuite de la gloire terrestre et son oubli. L'ambition et l'abandon.



FORCE ET MAT

Une belle femme maîtrise sans effort un animal mythique, tandis qu'un fou se fait mordre sans douleur par un animal maléfique.

C'est le stade ultime. L'abandon de l'animalité, le contrôle de soi, la maîtrise de l'esprit sur la matière.



Étude de la Marelle

Il faudrait un traité entier pour étudier tous les rapports existant entre les cartes quand elles sont groupées dans la Marelle. Je n'ai malheureusement pas la place, ni peut-être le talent de le faire ici. J'invite donc le lecteur à approfondir sa

connaissance du Tarot en plaçant les cartes selon les schémas des pages 55 et 90.

On peut étudier la succession des cartes dans l'ordre numéral tout au long du Signe de la Marelle, on y verra aussi bien les différents stades d'une vie humaine, que les péripéties d'une partie ou même la genèse d'un monde.

Puis considérer les groupes formés aux quatre coins :

- * les puissants (Impératrice + Empereur, Grande-Prêtresse + Grand-Prêtre)
- * les astres (Lune + Soleil, Étoile + Marelle)
- * les hommes (Ermite + Amoureux, Justice + Chariot)
- * les êtres surnaturels (Maison-Dieu + Sans nom, Diable + Tempérance)

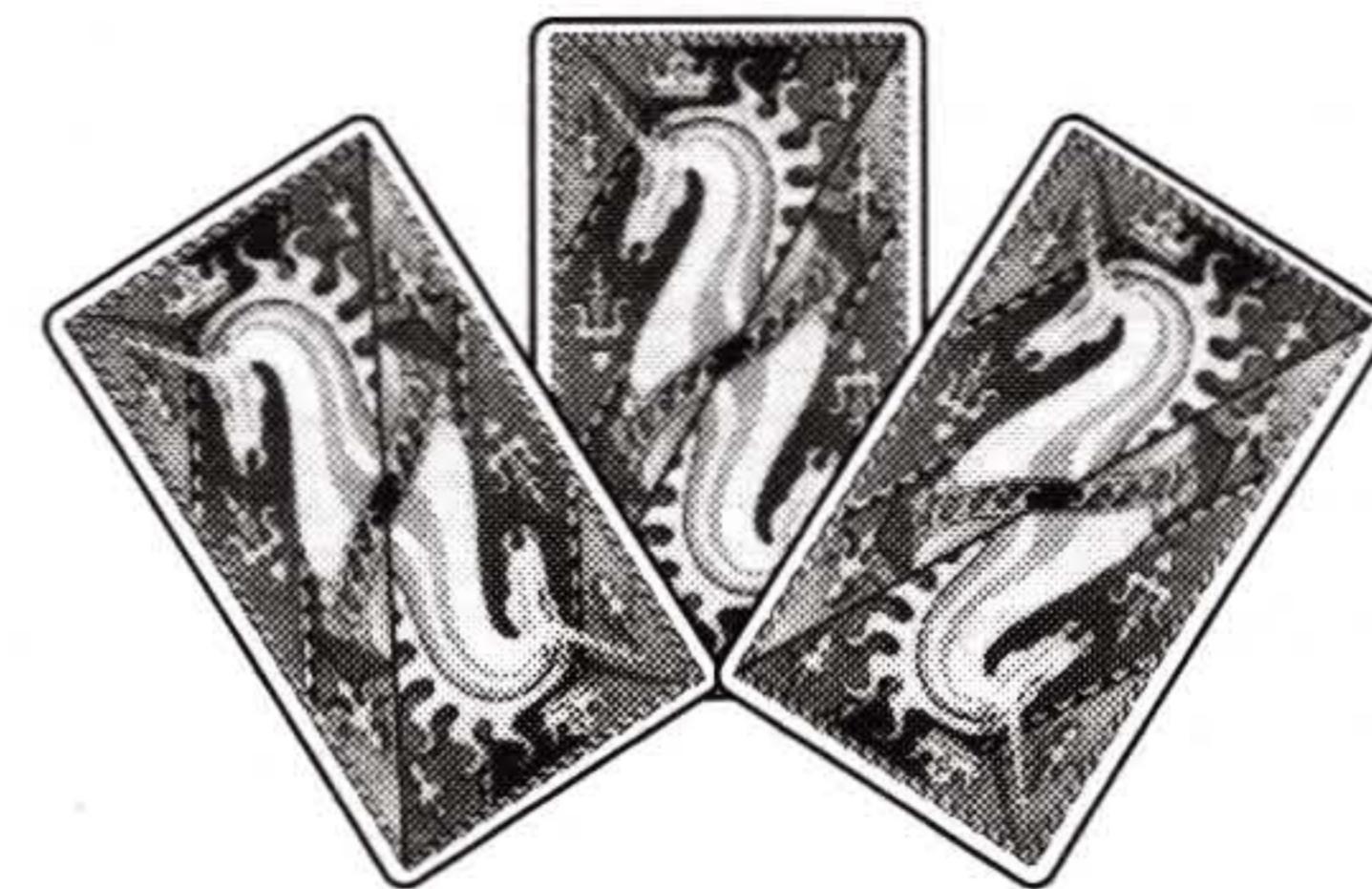
Observer les lignes verticales et surtout les horizontales dont la plus grande, par parenthèse, prouve que cette disposition est bien celle qui est à l'origine du Tarot, puisque tous ces personnages semblent échappés d'un cirque.

Il est fortement recommandé de faire au moins une fois ce travail global sur les cartes avant de regarder la description de chacune, accompagnée de notes sur sa signification divinatoire traditionnelle.

Ces notes sont extraites de la Grande Encyclopédie du Tarot de Stuart R. Kaplan (Sand) et de la Pratique du Tarot de Jean-Pierre Bayard (Dangles).

Il convient de lire la signification inversée quand la carte sort à l'envers lors du tirage.

ARCANES MAJEURS DU TAROT D'AMBRE

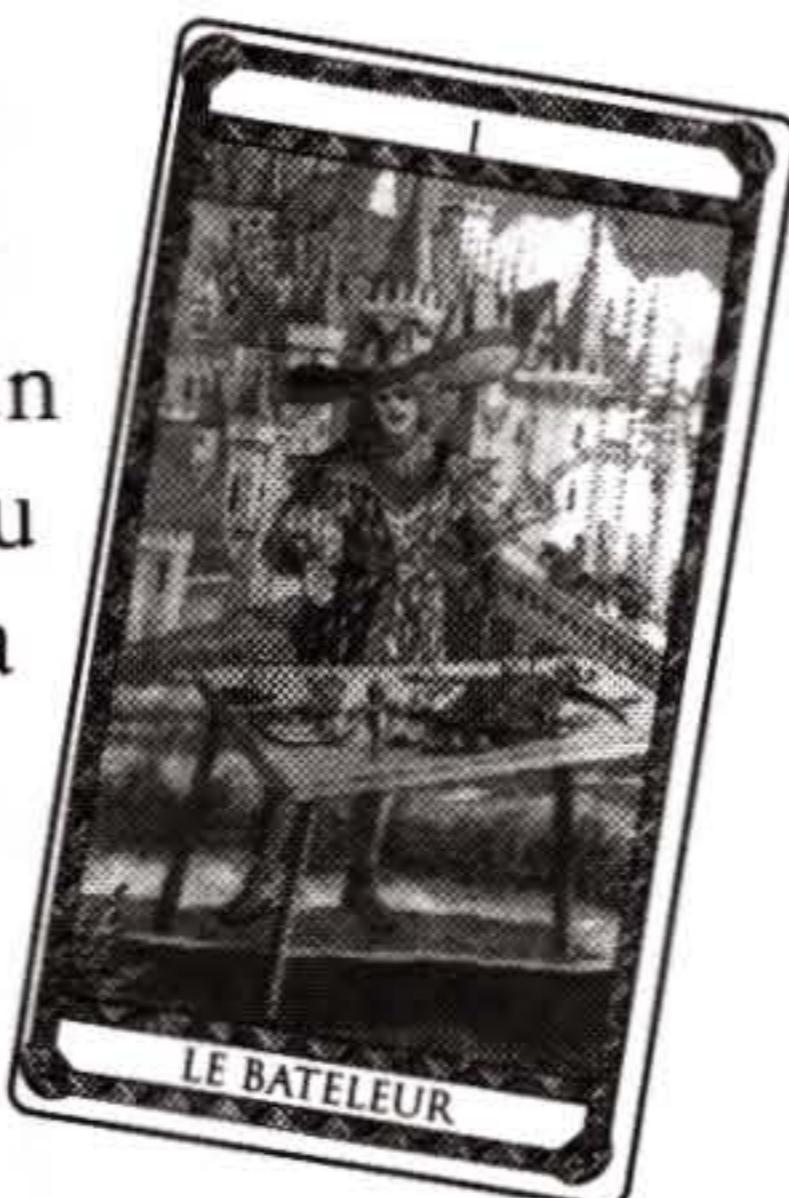


1 Le Bateleur

Derrière une table se tient, debout, un homme jeune portant un curieux chapeau dont la forme ressemble au Signe de la Marelle.

Seuls trois pieds de la table sont apparents. Y sont posés des objets représentant les 4 éléments (dague-Air, baguette-Feu, pièce d'or-Terre, coupe-Eau). Elle symbolise donc le monde.

L'homme lève avec sa main gauche une baguette dont les deux extrémités sont visibles. De l'autre main baissée et dans le prolongement de la baguette, il tient le Joyau du Jugement.



Mot clé : Initiative

Significations divinatoires :

Originalité. Créativité. Libre volonté. Aptitude à utiliser ses propres capacités pour accomplir une tâche. Imagination. Possession de soi. Spontanéité. Adresse. Puissance de la volonté. Dextérité. Ingénuité. Flexibilité. Habiléité. Ruse. Maîtrise. Sang-froid. Fourberie. Déception. Confusion. Unité de pensée et d'émotion. Aptitude à choisir ses propres actions. Détermination à suivre une tâche jusqu'à son achèvement. Capacité d'influer sur les autres.

Mot clé : Chaos

Significations inverses :

Faiblesse de volonté. Manque de justesse. Insécurité. Agitation. Retard. Manque d'imagination. Utilisation de ses capacités à des fins de destruction. Volonté appliquée à des fins mauvaises.

21 Le Monde

Au milieu d'un ovale qui est une porte entre les mondes, une jeune femme nue danse ou joue à la Marelle.

La *porte* est encadrée par un ange, une licorne, un taureau et un lion, correspondant aux quatre signes fixes du zodiaque, Verseau-Air, Scorpion-Eau, Taureau-Terre et Lion-Feu.

La femme lève légèrement de la main gauche une baguette verticale aux deux extrémités visibles. Son bras droit est abaissé et tient entre deux doigts le Joyau du Jugement. Son pied droit repose sur le Monde entouré du Signe de la Marelle.



Mot clé : Perfection

Significations divinatoires :

Attachement. Achèvement. Perfection. Reconnaissance. Honneurs. Changements ultimes. Résultat final de tous les efforts. Succès. Assurance. Synthèse. Réalisation. Aptitude. Triomphe dans les entreprises. Récompenses qui viennent d'un dur travail. Voie de la libération. Vie éternelle. But final auquel toutes les autres cartes ont tendu. Admirations des autres. Héritage. Issue des événements malgré d'autres signes. Il s'agit d'une carte très favorable, surtout si elle est entourée de cartes bienveillantes.

Mot clé : Désordre

Significations inverses :

Imperfection. Manquement à achever la tâche que l'on a commencée. Manque de vision. Défaillance. Déception.

2 La Grande-Prêtresse

Une femme est assise sur un trône recouvert de draperies. Son visage est inexpressif. Un voile cache ses cheveux. Elle n'a donc pas d'âge défini.

Elle porte une tiare avec trois rangs de gemmes, surmontée par le Joyau du Jugement. Sur ses genoux est ouvert le Livre de la Licorne qu'elle tient d'une main, tandis que l'autre montre une ligne.

Encadrant le trône, deux colonnes tronquées sont dissimulées par un voile.



Mot clé : Savoir

Significations divinatoires :

Sagesse. Jugement sain. Connaissance sereine. Sens commun. Apprentissage. Sérenité. Objectivité. Pénétration. Prévoyance. Intuition. Compréhension. Perception. Confiance en soi. Émotion cachée. Pureté. Vertu. Impassibilité. Impossibilité de partager. Manque de patience. Jeune fille. Relations platoniques. Évite les problèmes émotionnels. Parle quelquefois trop. Pratique. Enseignant.

Mot clé : Doute

Significations inverses :

Ignorance. Courte vue. Manque de compréhension. Égoïsme. Accepte la connaissance superficielle. Mauvais jugement. Superficialité. Vanité.

20 Le Jugement

Un grand visage contemple deux personnages au centre de la Marelle. Il projette un halo en forme de trompe qui englobe le couple.

Un griffon garde le lieu sacré de la Marelle primitive.

Les personnages, un homme et une femme nus qui regardent le visage auréolé de nuages bleus, semblent nimbés dans un faisceau d'énergie. Ils se tiennent des deux côtés de la Marelle.



Mot clé : Révélation

Significations divinatoires :

Expiation. Jugement. Nécessité du repentir et du pardon. Moment de rendre compte de la façon dont nous avons utilisé les occasions. Possibilité que la conduite actuelle vis-à-vis des autres soit injuste et cruelle. Rajeunissement. Renaissance. Amélioration. Développement. Promotion. Effort qui se termine par une juste récompense. Désir d'immortalité. Il se peut que quelqu'un prenne un avantage injuste qu'il regrettera. Jugement légal. Issue d'un procès ou d'un conflit personnel. Il faut considérer soigneusement les actions présentes dans ce qu'elles affectent d'autres personnes.

Mot clé : Ignorance

Significations inverses :

Retard. Déception. Manquement à faire face aux faits. Indécision. Divorce. Temporisation. Vol. Aliénation d'affection. Profond souci.

3 L'Impératrice

Une femme jeune, portant une couronne triangulaire avec 12 étoiles, est assise sur un trône doré dont le dossier évoque une paire d'ailes. Elle porte une robe aux couleurs du soleil.

Du bras droit, elle caresse un écu aux armes d'Ambre. Sa main gauche est posée sur un sceptre où s'inscrit le Signe de la Marelle.

Un chat monte la garde à ses pieds. A côté, une gerbe de blé vert est posée sur une coupe dorée en forme de croissant de lune.



Mot clé : Conception

Significations divinatoires :

Progrès féminin. Action. Énergie naturelle. Développement. Fécondité. Fertilité. Réalisation. Accomplissement. Intérêt dans les détails au jour le jour. Mère. Soeur. Épouse. Mariage. Enfants. Influence féminine. Richesse matérielle. Évolution. Perfidie féminine. Tracasseries. Dilapidation. Capacité à motiver les autres. Un chef. Prend des décisions fondées sur tous les faits disponibles. Motivation d'un associé ou d'un époux. Femme d'affaires. Esprit bien équilibré. Pratique. Décisive. Intuition.

Mot clé : Séduction

Significations inverses :

Hésitation. Inaction. Manque d'intérêt. Manque de concentration. Indécision. Retard dans les accomplissements. Anxiété. Éparpillement des ressources. Perte des possessions matérielles. Séduction. Manque de fertilité. Infidélité. Amour volage. Vanité.

19 Le Soleil

Un très jeune garçon nu, chevauchant une licorne blanche, se tient près des Cours du Chaos.

Il est placé devant un mur comportant 5 rangées de briques.

Le garçon est souriant, épanoui, il porte à bout de bras des deux mains un disque solaire où est gravé le Signe de la Marelle et qui resplendit.

Le signe du Soleil à 12 rayons est gravé sur le sol.



Mot clé : Gloire

Significations divinatoires :

Satisfaction. Accomplissement. Contentement. Succès. Relations sociales favorables. Amour. Joie. Dévotion. Sentiment de générosité. Engagement. Bons augures. Mariage heureux. Plaisir dans l'existence de tous les jours. Bonheur terrestre. Contentement à cause de la projection de soi sur un autre être humain. Un bon ami. Des esprits élevés. Chaleur. Sincérité. Les récompenses d'une nouvelle amitié. Les plaisirs des choses simples. Réalisation dans les arts. Libération. Appréciation des petites faveurs. Acceptation de la vie.

Mot clé : Vanité

Significations inverses :

Malheur. Solitude. Rupture possible de fiançailles ou d'un mariage. Plans annulés. Triomphe retardé, bien que non complètement perdu. Futur sombre. Manque d'amitié.

4 L'Empereur

Un homme mûr couronné tient fermement de la main droite un sceptre où s'inscrit le Signe de la Marelle. Il est assis sur le trône d'Ambre.

Une licorne tournée vers la dextre est gravée sur le trône. Aux pieds de l'empereur veille un chien couché.

Un masque d'ambre est accroché au mur derrière le trône.

On aperçoit sur la terrasse derrière lui les marches qui mènent à Tir-na-Nogh'th



Mot clé : Pouvoir

Significations divinatoires :

Puissance de ce monde. Achèvement. Confiance. Fortune. Stabilité. Autorité. Esprit indomptable. Commandement. Maturité. Tendance guerrière. Homme d'affaires qui réussit. Paternité. Père. Frère. Époux. Influence masculine. Pression directe. Conviction. Domination de l'intelligence et de la raison sur l'émotion et les passions. Force. Personnage patriarchal. Réalisation des objectifs. Exploit. Désir d'augmenter la domination dans toutes les directions. Fort développement masculin. Digne d'exercer l'autorité. Personne capable, intelligente et compétente. Écoute les conseils.

Mot clé : Tyrannie

Significations inverses :

Immaturité. Inefficacité. Manque de force. Indécision. Inaptitude à progresser. Caractère faible. Faiblesse d'esprit. Ne peut commander les menues émotions.

18 La Lune

Dans le ciel, la lune se reflète sur la cité fantôme de Tir-na-Nogh'th.

Au centre de l'image, un chien-dragon et un loup contemplent la lune. Ils sont encadrés par deux bâtiments de la ville d'Ambre.

La lune se reflète dans un bassin contenant une écrevisse. Le fond du bassin est gravé du Signe de la Marelle.



Mot clé : Imagination

Significations divinatoires :

Déception. Crédit. Obscurité. Tromperie. Malhonnêteté. Désillusion. Danger. Erreur. Attention. Avertissement. Mauvaise influence. Motifs inavoués. Fausseté. Faux ami. Égoïsme. Fourberie. Duplicité. Sournoiserie. Faux-semblants. Déshonneur. Calomnie. Responsabilité. Utilisé par d'autres. Relation de mauvaise foi. Superficiale. Ennemis inconnus. Rencontre de plusieurs influences divergentes. Chute dans un piège. Corruption. Manquement à éviter les dangers. Changements imprévus dans les plans.

Mot clé : Illusion

Significations inverses :

Faible déception. Danger reconnu avant les dommages. Erreur insignifiante. Les mauvaises tentations sont surmontées. Gain sans avoir à en payer le prix. Utilisation des autres.

5 Le Grand-Prêtre

Un vieillard barbu trône au-dessus de deux petits personnages vus de dos. Deux colonnes se dressent derrière lui.

Il porte une tiare à trois rangs. De la main droite, nue, il semble bénir ou avertir, de la gauche gantée et marquée du Signe de la Marelle, il tient une crosse ornée de 8 pierres.

Deux jeunes personnages sont aux pieds du Grand-Prêtre, tête tournée vers lui. Le bras d'un personnage hors champ semble pousser celui de droite. Celui de gauche étend sa main droite ouverte comme pour recueillir ce que va lui donner le Grand-Prêtre.

Mot clé : Sagesse

Significations divinatoires :

Ritualisme. Cérémonie. Miséricorde. Humilité. Bonté. Bienveillance. Pardon. Inspiration. Alliance. Compassion. Servitude. Inactivité. Manque de conviction. Timidité. Réserve patente. Prisonnier de ses propres idées. Tendance à s'accrocher à des idées anciennes et à des principes même périmés. Une personne à qui l'on a recours. Conformité. Chef religieux ou spirituel. Incapacité d'adaptation à de nouvelles circonstances et à de nouvelles conditions. Sens de l'Histoire.

Mot clé : Ruse

Significations inverses :

Exercice inconsidéré de la générosité. Trop grande bienveillance. Erreurs répétées. Susceptibilité. Impuissance. Vulnérabilité. Faiblesse morale. Manque d'orthodoxie. Renonciation. Originalité.



17 L'Étoile

Un paysage dénudé avec une étrange végétation est illuminé par une grande étoile à 8 branches. 7 étoiles plus petites l'entourent. La constellation est organisée comme les pierreries de la crosse du Grand-Prêtre.

Une source jaillit derrière une jeune fille nue portant une chevelure longue et cascadante. Elle verse de l'eau avec deux cruches. Une partie de l'eau coule dans la rivière, l'autre sur le sable. Regardant la femme, un oiseau-lyre noir se tient sur un buisson d'acacia. On devine sous l'eau un escalier qui conduit à Rebma.



Mot clé : Innocence

Significations divinatoires :

Espoir. Foi. Inspiration. Perspectives brillantes. Mélange du passé et du présent. Occasion prometteuse. Optimisme. Perspicacité. Bon augure. Amour spirituel. Étoile ascendante. Nouvelle naissance. Influence des étoiles sur la naissance. Influence astrologique. Accumulation de la connaissance passée pour utilisation dans le présent. Résultats qui seront obtenus à partir des énergies dépensées. Accomplissement. Satisfaction. Plaisir. Équilibre parfait entre le désir et le travail, l'espérance et l'effort, l'amour et l'expression. Une carte favorable qui indique que le désir et l'énergie sont essentiels au bonheur.

Mot clé : Candeur

Significations inverses :

Espoirs non exaucés. Déception. Pessimisme. Mauvaise chance. Manque d'occasions. Opiniâtré. Impétuosité. Déséquilibre. Fin d'une expérience d'affaires ou d'une amitié médiocre.

6 L'Amoureux

En haut de l'image, un petit être aérien s'apprête à lancer une flèche sur un homme. Ce dernier semble hésiter entre deux femmes. La flèche est dirigée vers l'homme, mais l'arc n'est pas bandé.

L'homme est jeune et avenant. La femme de droite est jeune et jolie, celle de gauche est sans âge et sans féminité.

Les personnages se tiennent sous un bouleau. Deux chemins s'engagent devant l'homme qui a un pied dans chacun d'eux.



Mot clé : Choix

Significations divinatoires :

Amour. Beauté. Perfection. Harmonie. Unanimité. Épreuves surmontées. Confiance. Hardiesse. Possibilité de commencer une idylle. Infatuation. Sentiments profonds. Développement. Optimisme. Oubli des conséquences possibles. Laisser-aller. Liberté d'émotion. Nécessité des épreuves. Lutte entre l'amour sacré et l'amour profane. Mise à l'épreuve. Examen. Désir ardent. Tentation. Situation fâcheuse éventuelle. Une personne qui ressent profondément les émotions et les problèmes d'un ami ou d'un parent. Une affaire sérieuse.

Mot clé : Hésitation

Significations inverses :

Échec devant l'épreuve. Instabilité. Séparation. Frustration en amour et dans le mariage. Intervention des autres. Inconstance. Déloyauté. Projets imprudents.

16 La Maison-Dieu

En haut de l'image, un éclair en forme de flèche frappe le sommet couronné d'une tour immense qui surplombe le donjon des quatre mondes.

Une tempête proche du déluge ou une guerre avec des armes cataclysmiques semble menacer la tour.

Des débris, des corpuscules ou des déflagrations accompagnent la chute de deux personnages. Mais ceux-ci semblent plutôt voler chacun de leur côté que tomber.



Mot clé : Précipitation

Significations divinatoires :

Changement complet et soudain. Écroulement des croyances anciennes. Abandon des relations passées. Désunion d'une amitié. Changement d'opinion. Événements imprévus. Rupture. Adversité. Calamité. Misère. Déception. Faillite. Cessation. Destruction. Chute. Perte. Ruine. Instabilité. Événement soudain qui détruit la confiance. Perte d'argent. Perte de sécurité. Perte d'amour et d'affection. Changement terrible. Accident imprévu.

Mot clé : Fatalité

Significations inverses :

Oppression continue. Pas de changement par rapport aux anciennes méthodes. Encroûtement. Inaptitude à réaliser des changements utiles. Engluement dans une situation malheureuse. Emprisonnement.

7 Le Chariot

Un homme de guerre, avec une armure et une couronne, se tient sur un char d'apparat surmonté d'un baldaquin, tiré par deux animaux. Il porte un sceptre à la main droite. Le baldaquin comporte quatre colonnes de mêmes couleurs que les chevaux.

L'homme ressemble à un conquérant, mais il paraît bien jeune à y regarder de près. Et son char couvert de fleurs n'a rien de belliqueux. Il se tient devant une forêt d'oliviers et des lauriers taillés.



Mot clé : Raison

Significations divinatoires :

Force. Persévérance. Grand effort. Voyage possible. Évasion. Décision rapide. Succès maximum ou popularité. Perplexité. Trouble. Adversité, peut-être déjà surmontée. Influence contradictoire. Agitation. Vengeance. Besoin de surveillance. Besoin d'attention pour les détails. Urgence de pouvoir commander ses propres émotions. Cette carte suggère que l'on peut atteindre la grandeur quand les forces physiques et spirituelles sont convenablement équilibrées.

Mot clé : Apathie

Significations inverses :

Échec. Défaite. Manque. A la dernière minute, perte de ce que l'on avait par ailleurs à portée de main. Effondrement soudain de plans. Vaincu. Accablé. Ne fait pas face à la réalité.

15 Le Diable

Un être cornu, mi-homme mi-bête, étend vers nous une main griffue.

C'est un être androgyne, dont on peut voir aussi bien les attributs masculins que féminins. Il porte des ailes et tient de la main gauche une épée sans poignée. Ses pieds comme ses mains sont armés de griffes.

Il est debout sur un bateau que tirent deux démons mâle et femelle.

L'être se tient devant une forêt de figuiers aux formes torturées.

Mot clé : Passion

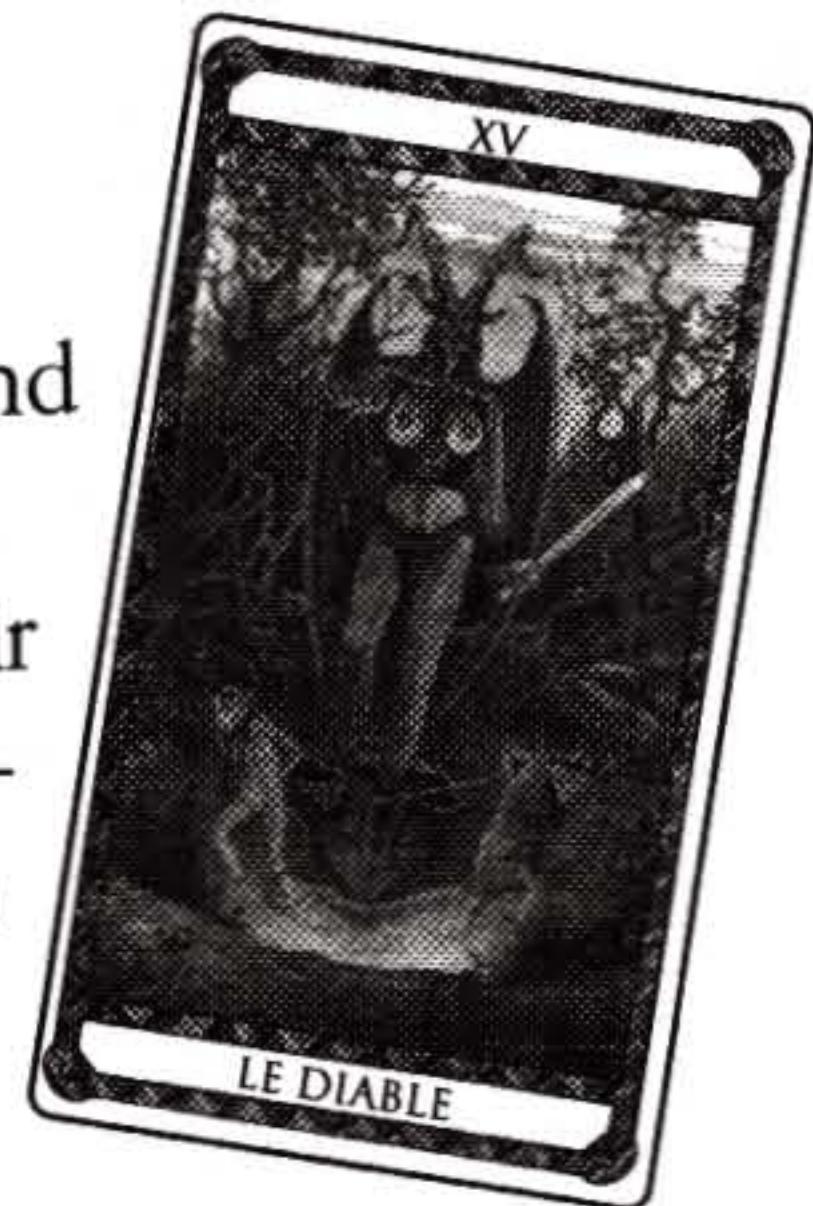
Significations divinatoires :

Subordination. Dévastation. Esclavage. Malveillance. Asservissement. Chute. Manque de succès. Épreuve mystérieuse. Mauvaise influence extérieure. Magie noire. Manquement imprévu. Incapacité apparente à réaliser ses objectifs. Dépendance vis-à-vis d'une autre personne, qui conduit au malheur. Controverse. Violence. Choc. Fatalité. Autopunition. Tentation du mal. Régression. Autodestruction. Désastre. Influence astrale. Détachement de sa propre expression au point de devenir velléitaire. Mauvais caractère. Manque d'humour, sauf aux dépens des autres. Manque de principes.

Mot clé : Folie

Significations inverses :

Libération de l'esclavage. Rejet des entraves. Répit. Divorce. Reconnaissance de ses besoins par un autre. Surmonte des handicaps insurmontables. Début de la compréhension spirituelle. Premières étapes de l'illumination.

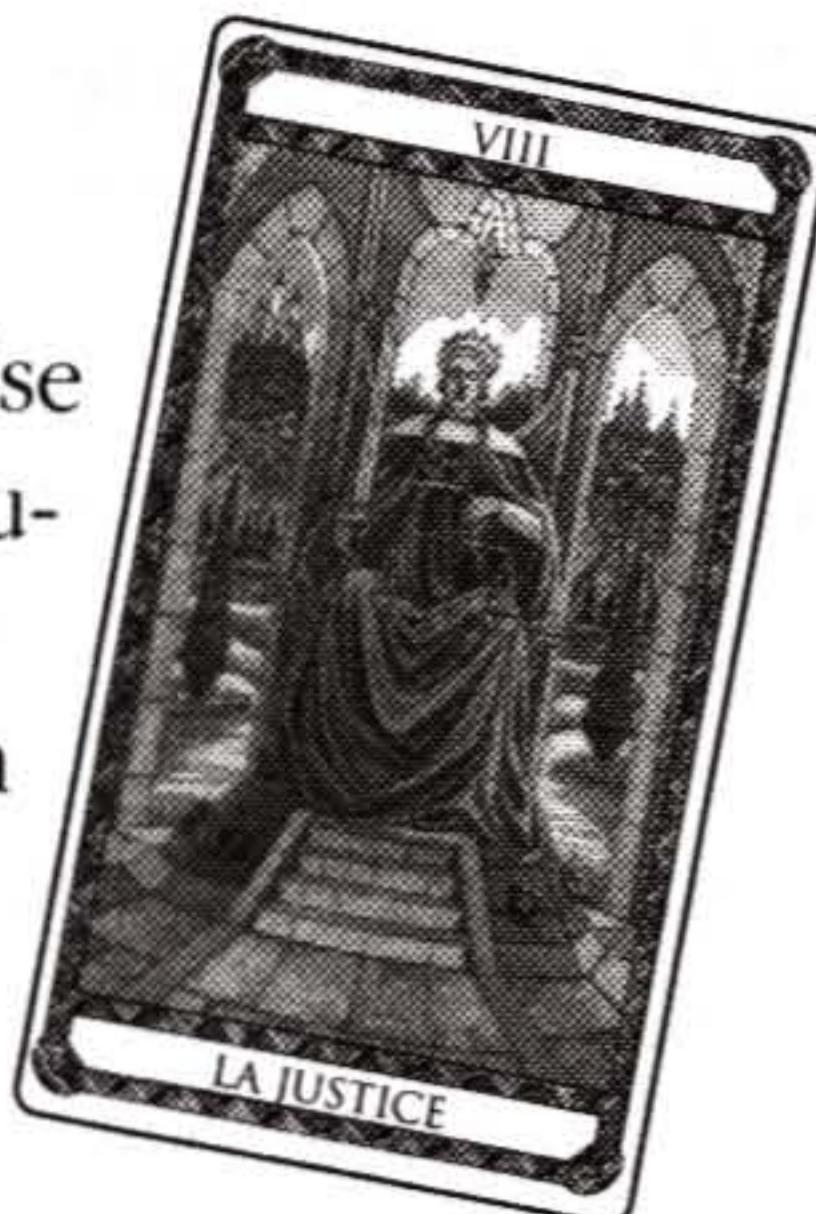


8 La Justice

Sous un dôme, une statue de femme assise tenant d'une main une balance et de l'autre une épée.

Elle porte une couronne à 5 pointes et un collier torsadé. Les plateaux de la balance sont parfaitement équilibrés.

Derrière la statue, un jardin à la française est planté de sapins taillés en pointe.



Mot clé : Équilibre

Significations divinatoires :

Honnêteté. Raison. Justice. Équilibre convenable. Harmonie. Conduite équilibrée. Équité. Droiture. Vertu. Honneur. Virginité. Juste récompense. Désir sincère. Bonnes intentions. Actions bien intentionnées. Fermeté de caractère. Conseil. Autosatisfaction. Le résultat final, qu'il soit favorable ou non, sera loyal envers les personnes concernées. Équilibre. Pondération. Impartialité. Aptitude à discerner la tentation et à éviter le mal. Cette carte se rapporte à une personne qui répond favorablement à la bonne nature des autres. Une personne considérée.

Mot clé : Stagnation

Significations inverses :

Mauvais penchants. Fausses accusations. Bigoterie. Sévérité de jugement. Intolérance. Malhonnêteté. Abus.

14 La Tempérance

La statue d'un être ailé transvase un liquide d'un récipient à un autre. La position de ses bras est identique à celle de la Justice. Il porte une fleur à 5 pétales au milieu des cheveux et une ceinture torsadée.

On trouve au pied de la statue des roseaux et des oiseaux de paradis.



Mot clé : Fluidité

Significations divinatoires :

Modération. Tempérance. Patience. Ce qui sera accompli par maîtrise de soi-même et modestie. Accommodement. Harmonie. Mélange ou rapprochement en une union parfaite. Savoir-faire. Compatibilité. Bonne impression. Fusion. Ajustement. Bonne influence. Bon augure. Consolidation. Combinaison réussie. Aptitude à reconnaître et à utiliser les manifestations matérielles et intellectuelles dont on dispose. Personne sans tendances excessives. Bien-aimée. Hautement considérée. Image de la mère. Image du père. Image du monde d'ici-bas. Exsude la confiance et la placidité. Peut-être trop tempéré et modéré pour atteindre un objectif actuellement inaccessible.

Mot clé : Déséquilibre

Significations inverses :

Discorde. Désunion. Conflit d'intérêts. Hostilité. Inaptitude à travailler avec les autres. Difficulté à comprendre les autres. Impatience. Stérilité. Frustration.

9 L'Ermite

Un vieil homme barbu et courbé porte un sablier dans la main droite. Ce sablier semble éclairé de l'intérieur.

Il est vêtu d'un manteau de pèlerin qui couvre tout son corps et une partie de sa tête. Il tient de la main gauche un bâton avec lequel il pousse devant lui un petit dragon.

Un chardon pousse à ses pieds. Au loin, fleurit un pommier.



Mot clé : Recherche

Significations divinatoires :

Conseil. Connaissance. Sollicitude. Force intérieure. Illumination intérieure. Prudence. Discrétion. Attention. Vigilance. Patience. Circonspection. Abnégation. Retraite. Dans certaines circonstances, cette carte représente aussi la récession et la régression. Désertion. Annulation. Fausseté. Impassibilité. Un solitaire ou une personne incapable d'interactions avec les autres. Tromperie. Mauvais conseil. Tendance à cacher les émotions. Peur de la découverte. N'affronte pas les faits. Possesseur de secret. Complaisance. Connaissance inutilisée.

Mot clé : Errance

Significations inverses :

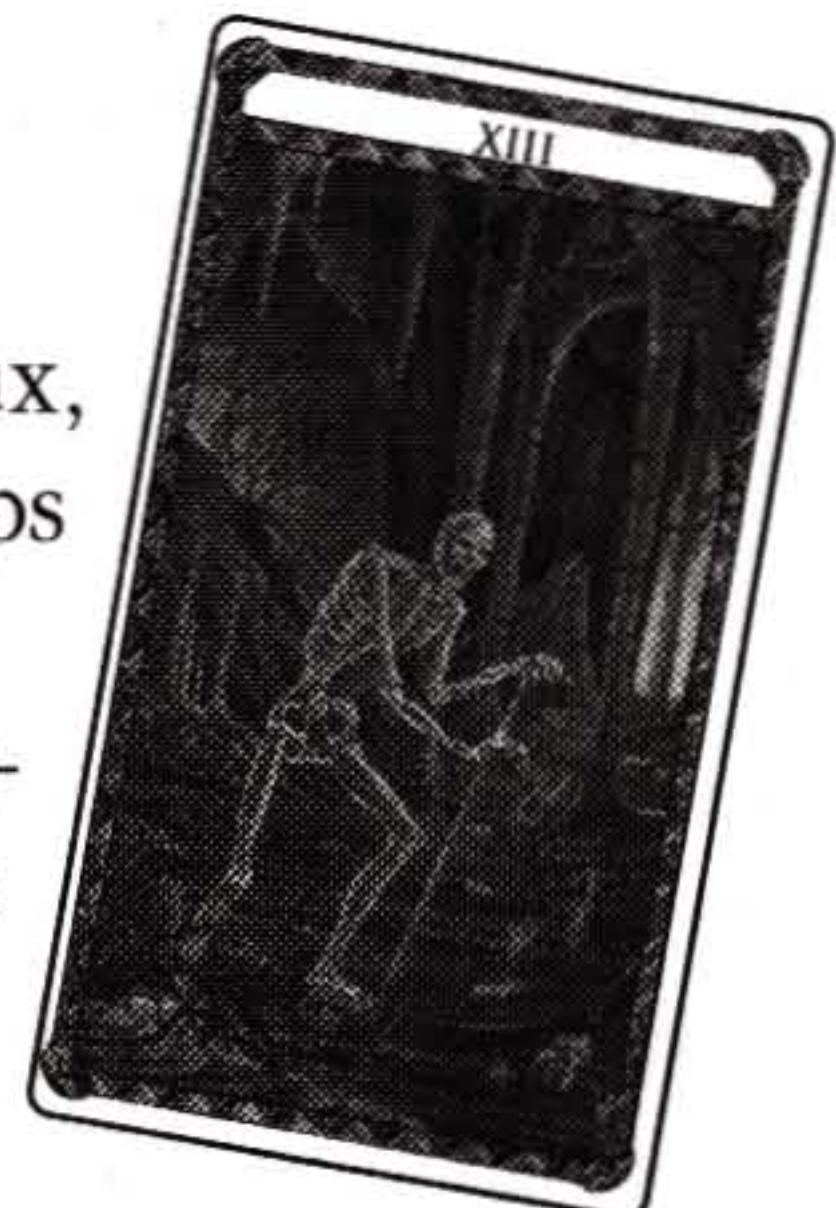
Imprudence. Précipitation. Témérité. Prématurité. Actes insensés. Conseils incorrects. Insuccès provenant de l'inactivité. Prudence excessive se traduisant par un retard inutile. Immaturité. Isolement excessif.

13 L'arcane sans nom

Un squelette ricanant, armé d'une faux, semble faucher têtes et morceaux de corps humains dans un putride marécage.

La scène se passe dans une sorte de grotte dont les stalactites ressemblent à une forêt pétrifiée ou aux ossements d'un corps géant.

Cette carte ne symbolise pas directement la mort, mais plutôt le renouvellement par la métamorphose, l'éradication des choses anciennes.



Mot clé : Transformation

Significations divinatoires :

Transformation. Disparition de l'ancien pour laisser place au nouveau. Risque de renouvellement. Changement imprévu. Perte. Manquement. Altération. Changement brutal de vie sans qu'il y ait nécessairement mort physique. Fin d'une situation familiale ou d'une amitié. Perte de revenus ou insécurité financière. Début d'une nouvelle ère. Maladie, peut-être même mort. Série de malchances. Prêt qui ne sera pas remboursé.

Mot clé : Destruction

Significations inverses :

Stagnation. Immobilité. Changements lents. Changements partiels. Inertie. Accident grave évité de justesse.

10 La Roue de Fortune

Une roue se dresse avec trois personnages non humains. En haut, un sphinx couronné tenant une épée trône sur la plate-forme. A droite, essayant de grimper, un être hybride du Chaos aux longues oreilles entravées. A gauche, retenant sa chute, un autre être du Chaos.

La roue comporte une manivelle centrale et six rayons.



Mot clé : Ambition

Significations divinatoires :

Destinée. Fortune. Sort. Aboutissement. Félicité. Bienfait du ciel. Gain spécial ou perte inhabituelle. Apogée. Conclusion. Résultat. Approche de la fin des problèmes. Influences agissant sur le dénouement d'un problème. Fatalité. Événements non prévus. La séquence complète de la roue fait penser au cours des choses, du début à la fin. Avancement, pour le meilleur et pour le pire. Progrès. Bonne chance ou malheur, selon les autres cartes voisines.

Mot clé : Destin

Significations inverses :

Défaillance. Mauvaise fortune. Séquence brisée. Mauvais sort. Interruption ou incompatibilité à cause d'événements imprévus. Influences extérieures non envisagées.

12 Le Pendu

Suspendu par une corde sous une potence faite de troncs ébranchés, un homme (dans la position inverse de celle du Monde - 21) est pendu par le pied gauche.

Il a les mains liées dans le dos, mais semble indifférent à son sort. La potence est faite en cerisier.



Mot clé : Abandon

Significations divinatoires :

Vie en suspension. Transition. Changement. Inversion de l'esprit et du mode de vie. Dans un sens passif, apathie et lenteur. Ennui. Renoncement. Abandon. Changement des forces vitales. Événement de nature incertaine. Période de répit entre des événements importants. Sacrifice. Repentir. Rectification. Nécessité de faire des efforts pour atteindre un but qui peut cependant ne pas l'être. Régénération. Amélioration. Renaissance. Approche de nouvelles forces vitales. C'est le moment de se préparer à de nouvelles expériences. Abdication. Absence de progrès. Sacrifice excessif. Personne peu estimée et incomprise.

Mot clé : Perte

Significations inverses :

Défaut de sacrifice. Mauvaise grâce à faire les efforts nécessaires. Refus du don de soi. Préoccupations égocentriques. Fausse prophétie. Sacrifice inutile.

11 La Force

Une belle femme, au noble visage indifférent, abaisse la corne d'une licorne puissante. Celle-ci, couchée à ses pieds, se soumet à elle.

Elle porte une longue robe et montre un pied nu. Elle arbore un chapeau dont la forme est celle du Signe de la Marelle.

Les spectateurs semblent regarder ailleurs.



Mot clé : Force

Significations divinatoires :

Contrôle d'une situation. Force. Courage. Force morale. Conviction. Énergie. Détermination. Résolution. Défi. Action. Connaissance des tentations et des capacités spirituelles et physiques pour les surmonter. Confiance. Aptitudes innées. Zèle. Ferveur. Force physique. La matière surmonte l'esprit ou bien l'esprit surmonte la matière, selon les circonstances. Accomplissement. Connaissance acquise lors d'un péril considérable. Conquête. Défi aux forces cachées à l'œuvre. Héroïsme. Virilité. Force pour résister en dépit des obstacles.

Mot clé : Contrainte

Significations inverses :

Faiblesse. Mesquinerie. Impuissance. Maladie. Tyrannie. Manque de foi. Abus de pouvoir. Soumission à la tentation. Indifférence.

Le Mat

Autour de la jambe d'un homme en guenilles s'entortille un serpent. Il pourrait mordre l'homme, mais celui-ci reste indifférent... Sa cuisse droite est découverte. Il est tête nue, les cheveux en désordre. 7 plumes se dressent sur sa tête.

De la main gauche, mais passant à la droite de son cou, l'homme porte un baluchon au bout d'un bâton en forme de cuiller. De la main droite, il tient un bâton pour la marche.



Mot clé : Liberté

Significations divinatoires :

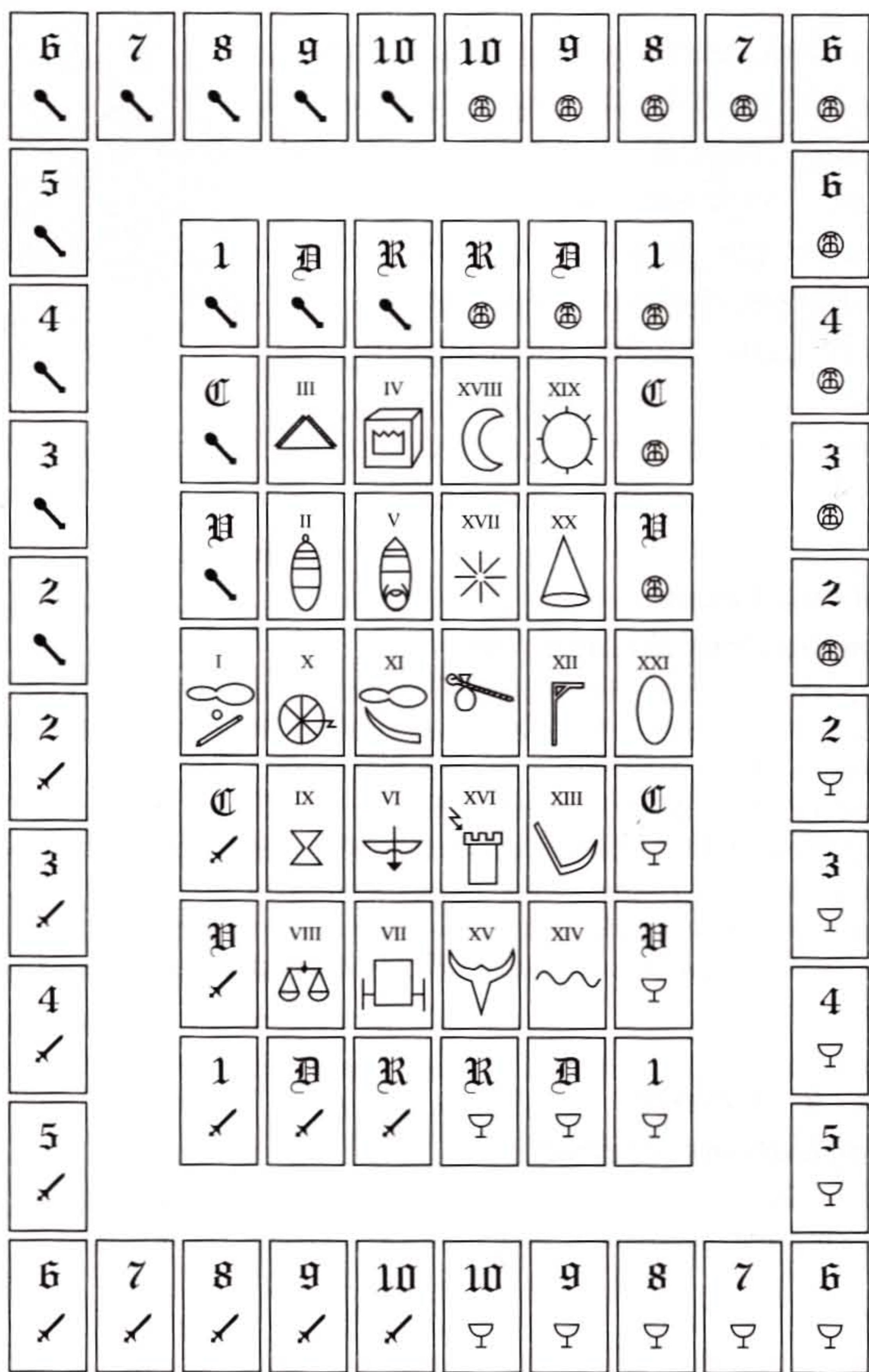
Début d'une aventure. Enthousiasme. Initiative. De nouvelles occasions se présentent. Possibilités illimitées. Plaisir. Passion. Folie. Témérité. Frénésie. Obsession. Manie. Délire. Inconscience. Extravagance. Manque de discipline. Immaturité. Étourderie. Irrationalité. Insécurité. Frivolité. Irréflexion. Grand délire. Spontanéité. Légèreté. Exhibitionnisme. Excès non réfrénés. Dépenses ou actes ridicules. Promesses non tenues. Inattention vis-à-vis des détails importants. Infatuation. Indiscrétion. Tendance à commencer un projet sans en avoir étudié soigneusement tous les détails. Refus d'écouter les conseils des autres.

Mot clé : Licence

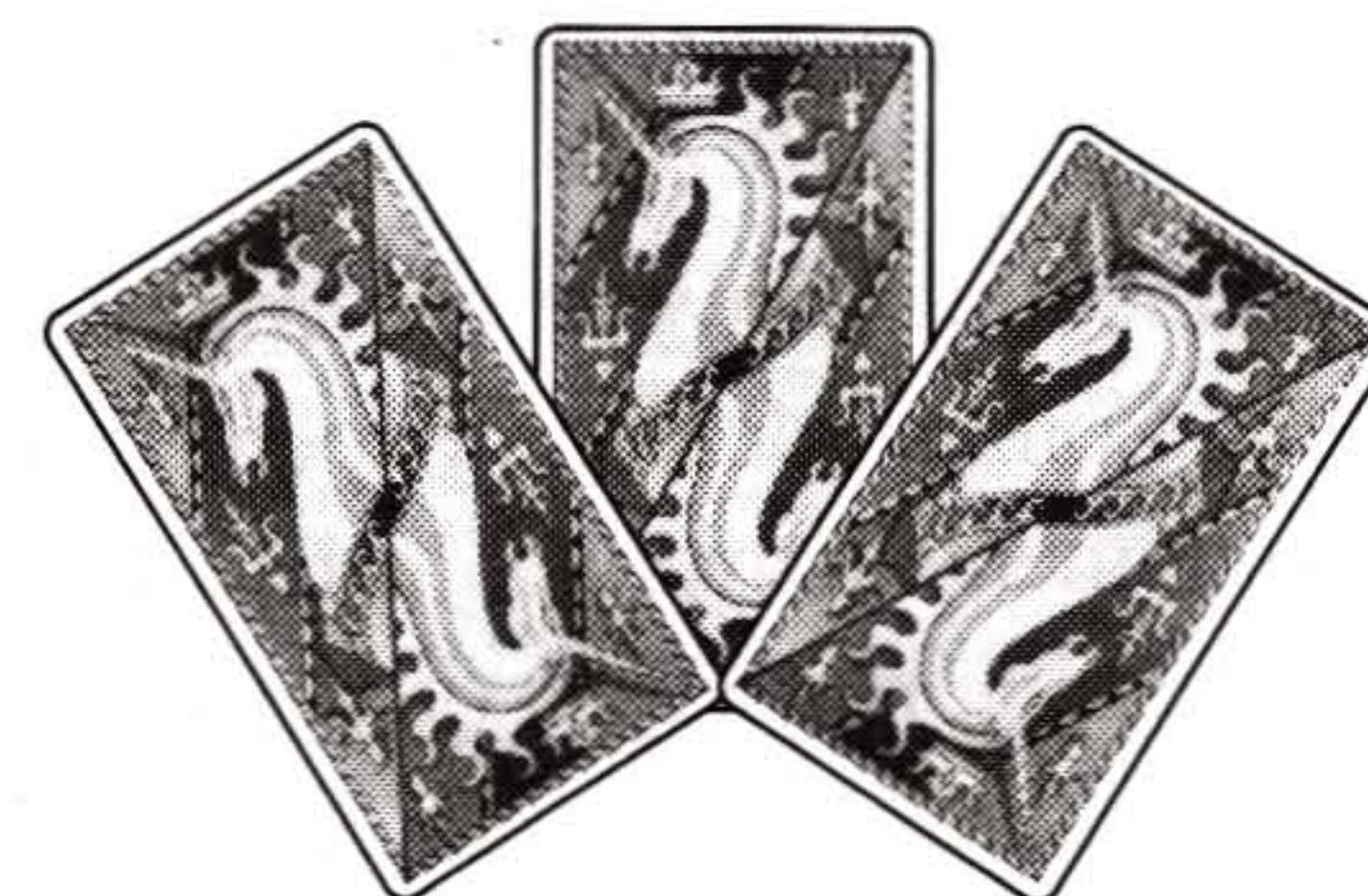
Significations inverses :

Mauvais choix ou mauvaise décision. Irrésolution. Apathie. Hésitation. Manquement à agir diligemment. Incapacité à tenir compte des occasions.

Les lames du Tarot



DESCRIPTION DES ARCANES MINEURS



ÉPÉES

Oberon (Roi d'Épées-printemps-air)

Dans la salle du trône du palais, Oberon couronné nous fait face, assis sur le trône d'Ambre enluminé d'inscriptions ésotériques. Il porte un bustier et des épaulettes d'armure. Ces épaulettes ont la forme de visages : souriant à gauche, grimaçant à droite. Il tient fermement son épée dressée verticalement de la main droite et pianote de la main gauche le sceptre d'Ambre posé sur sa cuisse.

*"Oberon, seigneur d'Ambre, se tenait dans son costume vert et or. Grand, large, épais, la barbe noire et les cheveux parsemés de fils d'argent. Des bagues vertes, à monture d'or, une épée dorée." **

Signification : Personne active et déterminée. Expérience. Autorité. Contrôle. Commandement. Expert. Compétent dans son domaine. Hautement analytique. Justice. Force. Supériorité. Beaucoup d'idées, de pensées et de desseins.

* Toutes les citations en italique sont extraites du Cycle d'Ambre. La répartition des personnages dans les couleurs correspond à la généalogie de la famille royale d'Ambre.



Inversée : Détermination à poursuivre une affaire jusqu'à la ruine. Cruauté. Conflit. Égoïsme. Sadisme. Personne méchante et dangereuse. Provoque inutilement l'agitation et la tristesse. Perversité.

Llewella (Reine d'Épées-printemps-air)

Dans la salle du trône de Rebma, Llewella couronnée trône, tenant une épée à la main droite. Elle fait un geste de la main gauche, comme un appel.

"Vêtue de gris et de vert chatoyants, avec une ceinture lavande. Le tout donnant une impression de moiteur et de tristesse."

Signification : Subtilité. Esprit éveillé. Esprit pénétrant. Perception intense. Personne subtile. Veuve ou femme de tristesse. Deuil. Privation. Absence. Solitude. Séparation. Personne qui a eu une grande joie, mais qui connaît maintenant l'anxiété de l'infortune et des revers.

Inversée : Étroitesse d'esprit. Méchanceté. Fanatisme. Fausseté. Caractère vindicatif. Pruderie. Esprit perfide. Mauvais caractère.

Benedict (Cavalier d'Épées-printemps-air)

Benedict se tient de profil vers la gauche. Derrière lui, le cercle noir du Chaos trouble le paysage. Outre la lance fichée en





terre, il tient de la main gauche une épée très longue. Il porte le même genre d'armure qu'Oberon, mais le visage de l'épaulette est neutre. Le cheval rouge est harnaché d'un caparaçon et dresse ses antérieurs.

"Grand, froid et mince. Mince de corps, mince de visage, large d'esprit. Vêtu d'orange, de jaune et de brun.... Il avait une forte mâchoire, des yeux noisette, des cheveux bruns et raides. Il se tenait [sur] un cheval couleur feu et s'appuyait sur une lance ornée d'une guirlande de fleurs. Il riait rarement."

Signification : Bravoure. Adresse. Capacité. Force et fougue d'un jeune homme. Action héroïque. Opposition et guerre. Précipitation impétueuse dans l'inconnu, sans peur. Les cartes qui l'entourent indiquent les influences que subit le cavalier dans sa quête chevaleresque.

Inversée : Incapacité. Imprudence. Discussion ou ruine à cause d'une femme. Erreurs impulsives. Sottise et suffisance. Simplicité. Désunion.

Dworkin (Valet d'Épées-printemps-air)

Dworkin est seul dans son cabinet de travail. Il tient un sorte de long stylet à la main gauche, avec lequel il a gravé une plaque de bois qu'il nous présente de la main droite. Elle représente la carte du Bateleur.

"L'artiste fou, le bossu à l'œil égaré... C'était un petit homme. Minuscule serait plus exact. Il mesurait environ un mètre cinquante, bosse comprise. Ses cheveux et sa barbe étaient... longs... Au milieu de cette masse de poils, on apercevait un long nez crochu et des yeux entièrement noirs..."

Signification : Cette carte symbolise une personne capable de percevoir et de découvrir l'inconnu ou ce qui ne tombe pas sous le sens. Perspicacité. Vigilance. Agilité. Espionnage. Discréption. Jeunesse active. Personnage souple, alerte et attentif aux dangers inconnus.

Inversée : Imposture. Imprévu. Maladie possible. Impuissance devant les forces supérieures. Manque de préparation.

As d'Épées (Force/Tyrannie)

Signification : Grande détermination. Initiative. Force. Énergie. Activité. Manque de mesure. Triomphe. Puissance. Succès. Fertilité. Prospérité. Profondes émotions. Amour. Champion. Conquête.

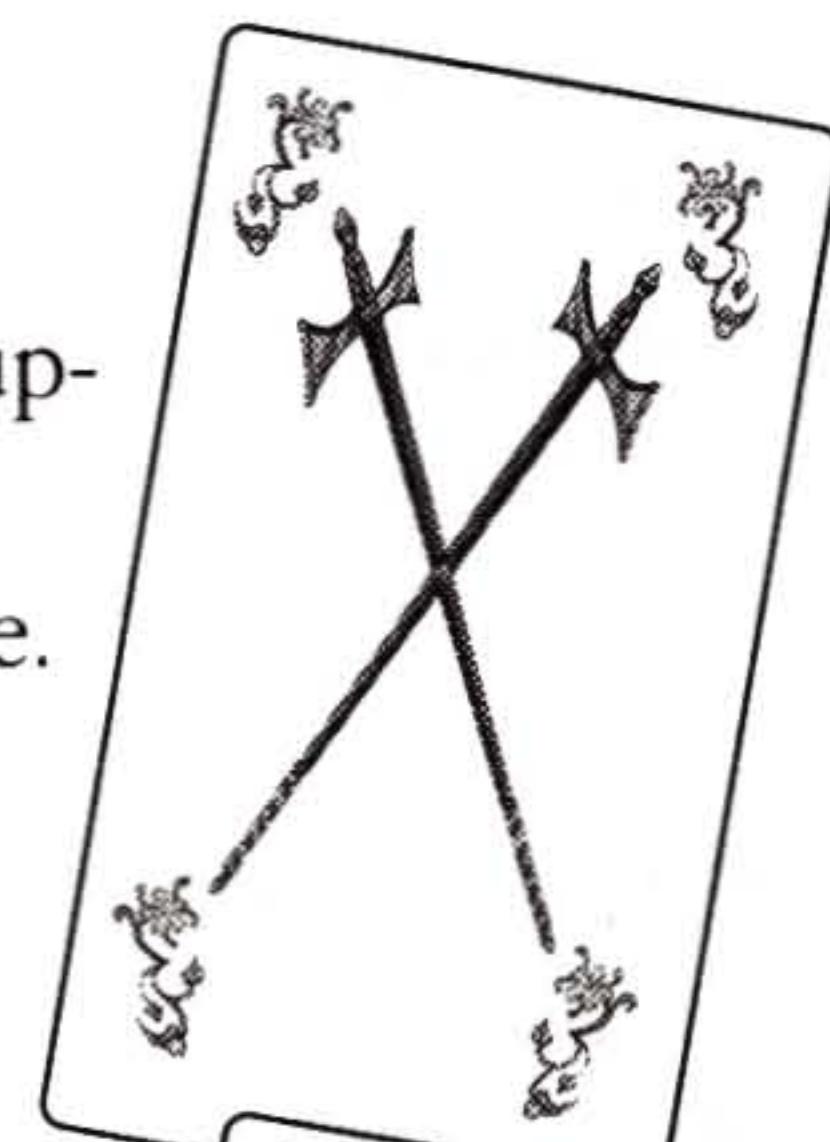
Inversée : Débâcle. Tyrannie. Désastre. Autodestruction. Esprit violent. Embarras. Obstacle. Stérilité. Empêchement.



Deux d'Épées (Conflit/Trahison)

Signification : Querelles. Conflits. Rupture. Divorce.

Inversée : Duplicité. Mensonge. Perfidie. Trahison.

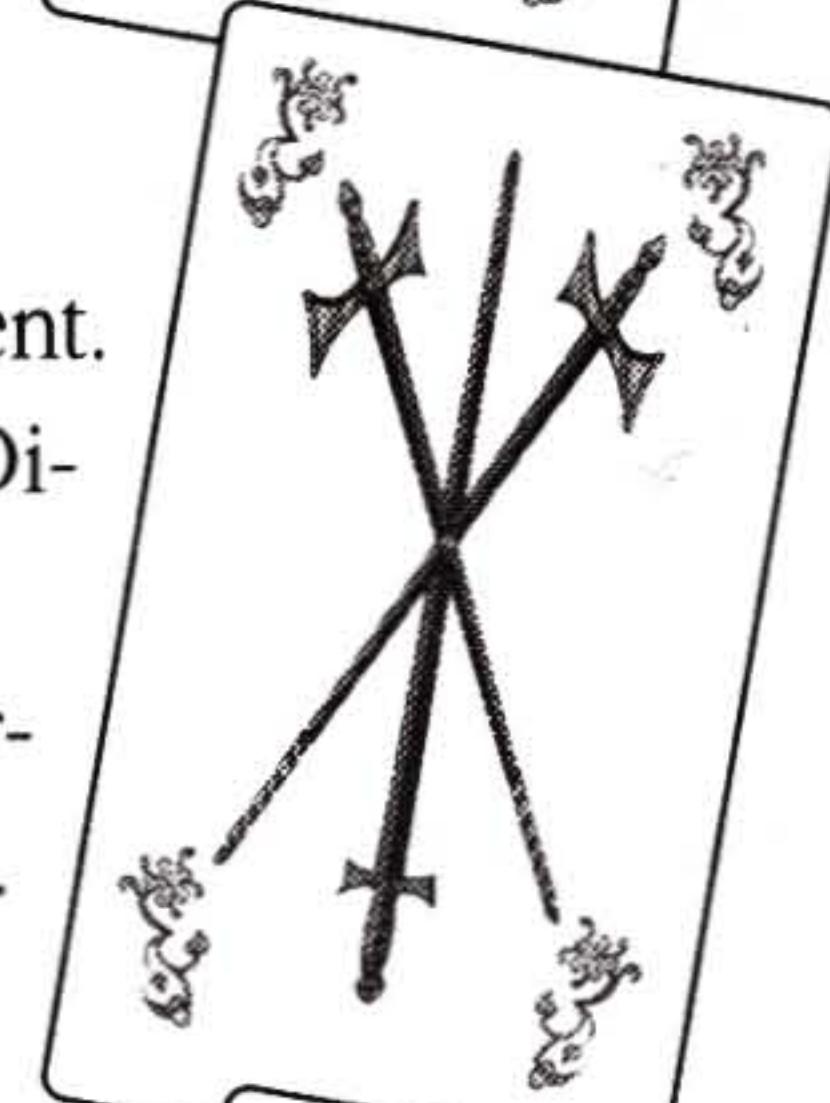


Trois d'Épées

(Épuisement/Désordre)

Signification : Absence. Désappointement. Différent. Déménagement. Dispersion. Diversion. Opposition. Séparation. Retard.

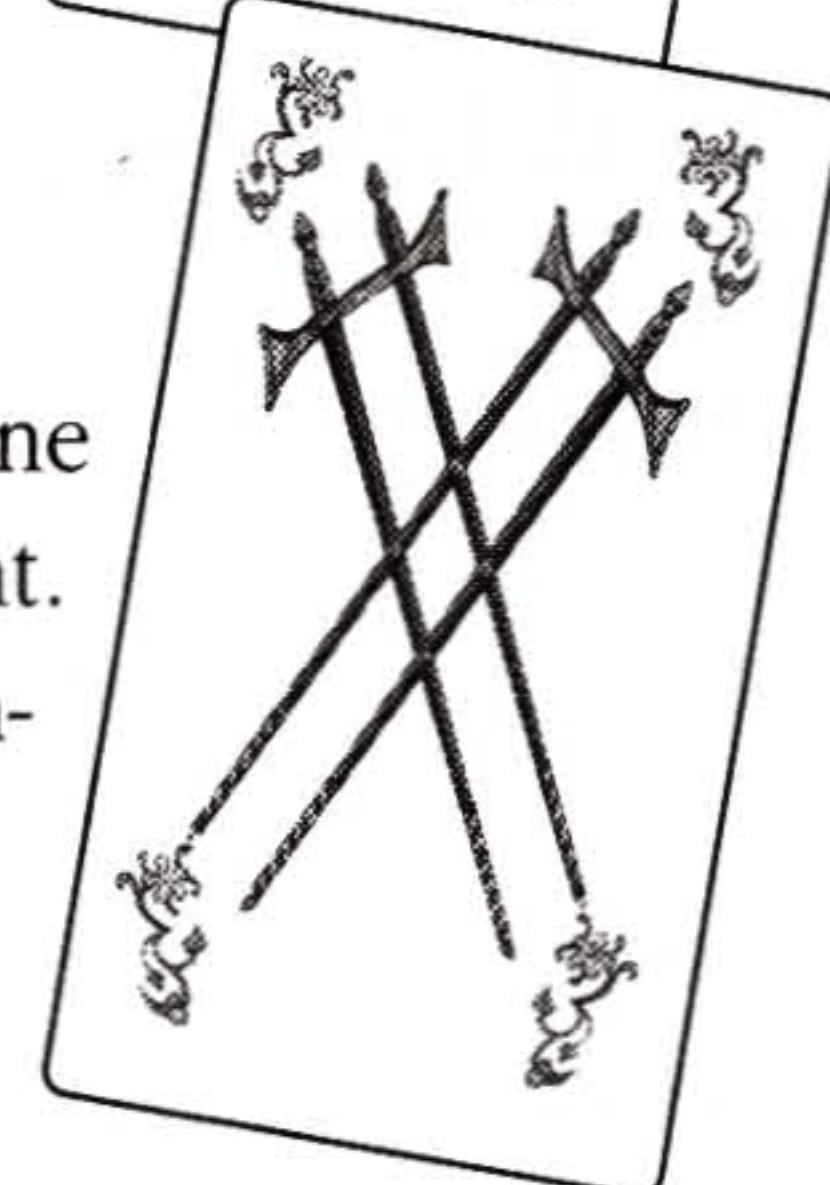
Inversée : Distraction. Confusion. Désordre. Erreur. Méprise. Incompatibilité. Anxiété. Pertes. Aliénation.



Quatre d'Épées (Exil/Lâcheté)

Signification : Solitude. Repos après une maladie. Répit. Sérénité. Ravitaillement. Exil. Retraite. Solitude momentanée. Abandon.

Inversée : Activité. Circonspection. Précaution. Économie. Avance prudente. Lâcheté. Désir de recouvrer ce qui est perdu.

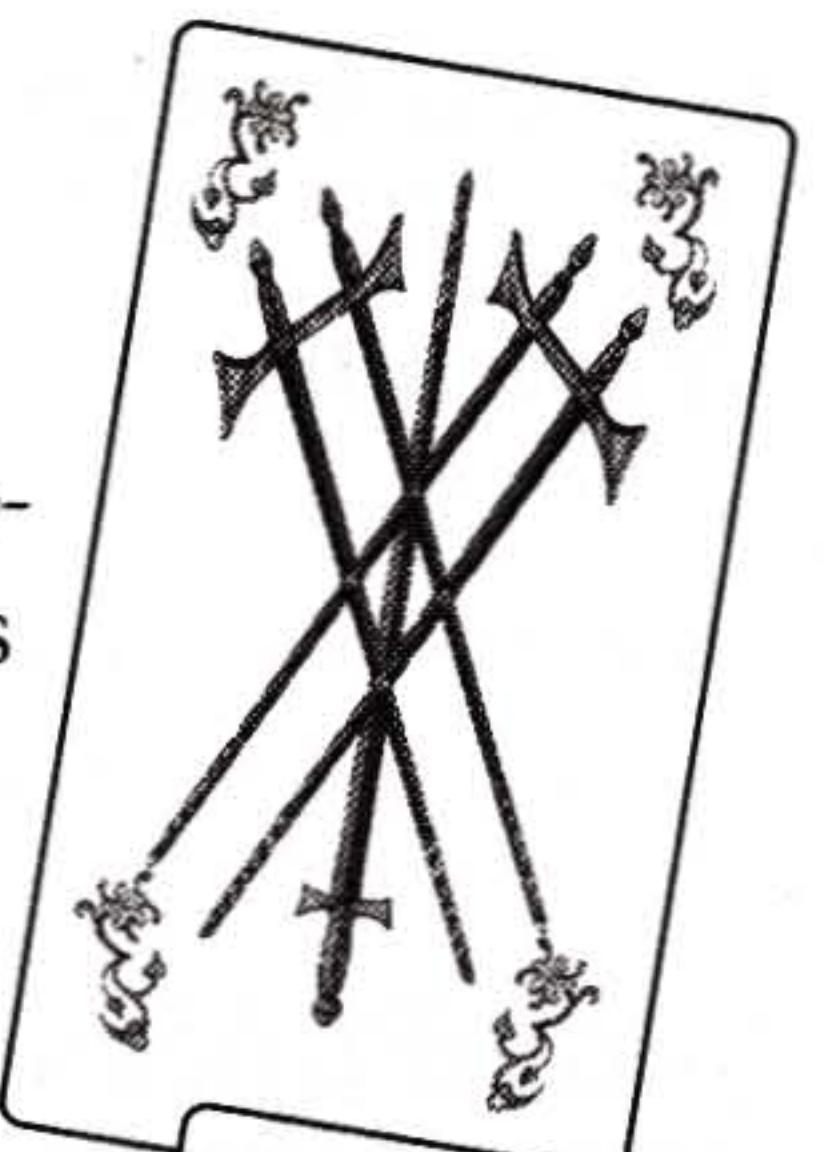


Cinq d'Épées

(Demi-Victoire/Infortune)

Signification : Évolution spirituelle abstraite. En voulant établir de nouvelles théories, on fait triompher l'adversaire.

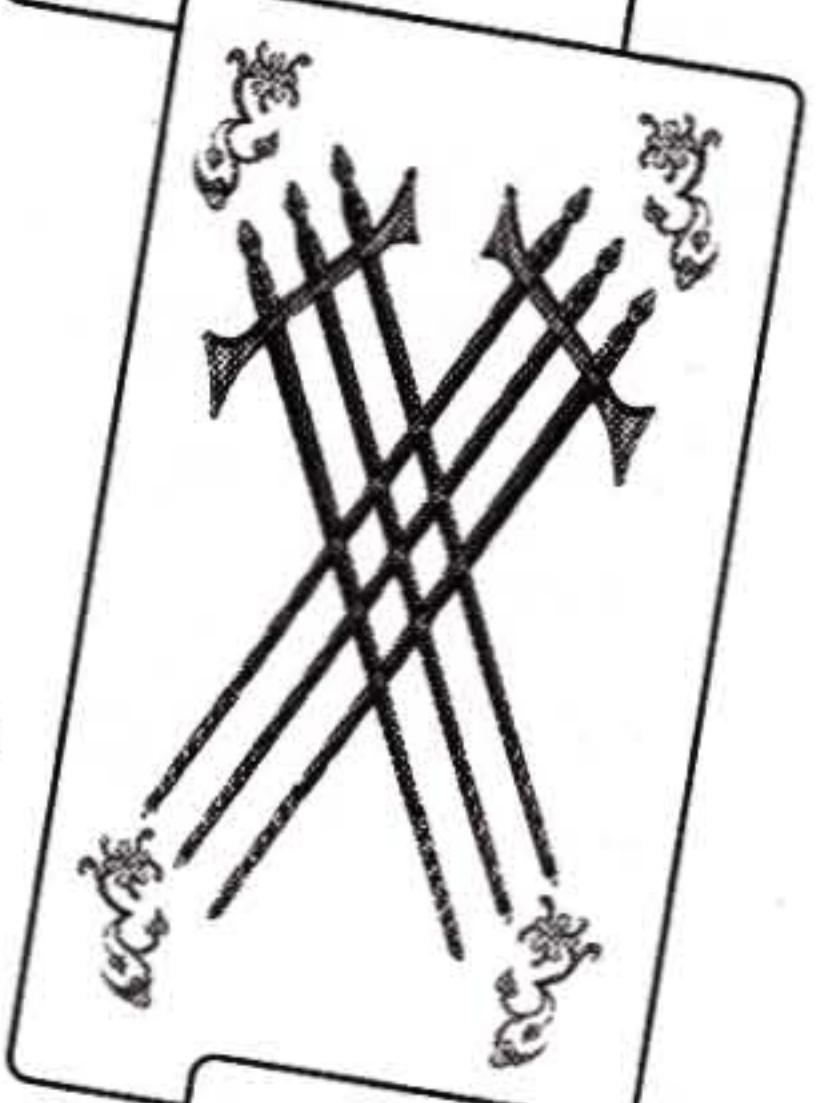
Inversée : Perspectives incertaines. Risque de perte ou de défaite. Faiblesse. Infortune. Infortune pour un ami. Enterrement.



Six d'Épées (Piège/Tentation)

Signification : Voyage. Trajet. Limitation intellectuelle. Incompréhension. Manières expéditives.

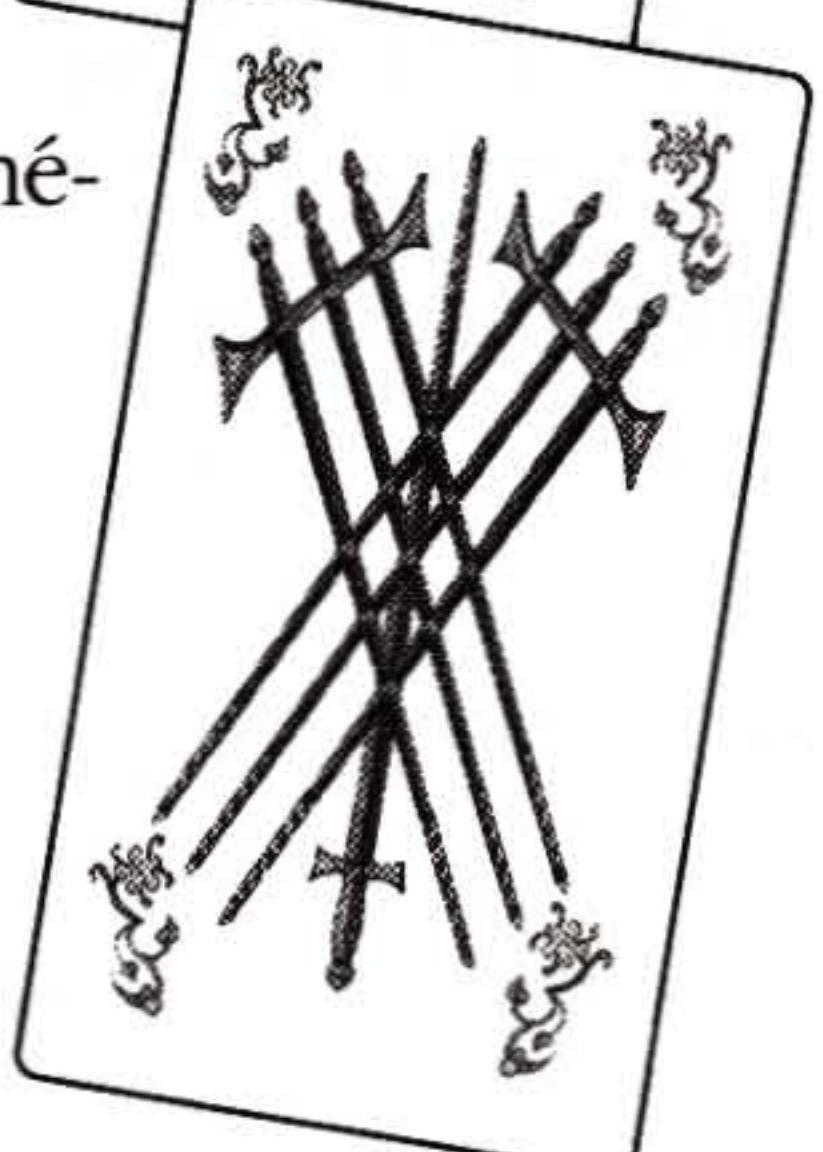
Inversée : Tentations dangereuses. Situation très difficile. Pas de solutions immédiates aux difficultés présentes.



Sept d'Épées (Victoire/Calomnie)

Signification : Réussite intellectuelle. Grand succès. Nouveau projet. Désir. Force. Espérance. Confiance.

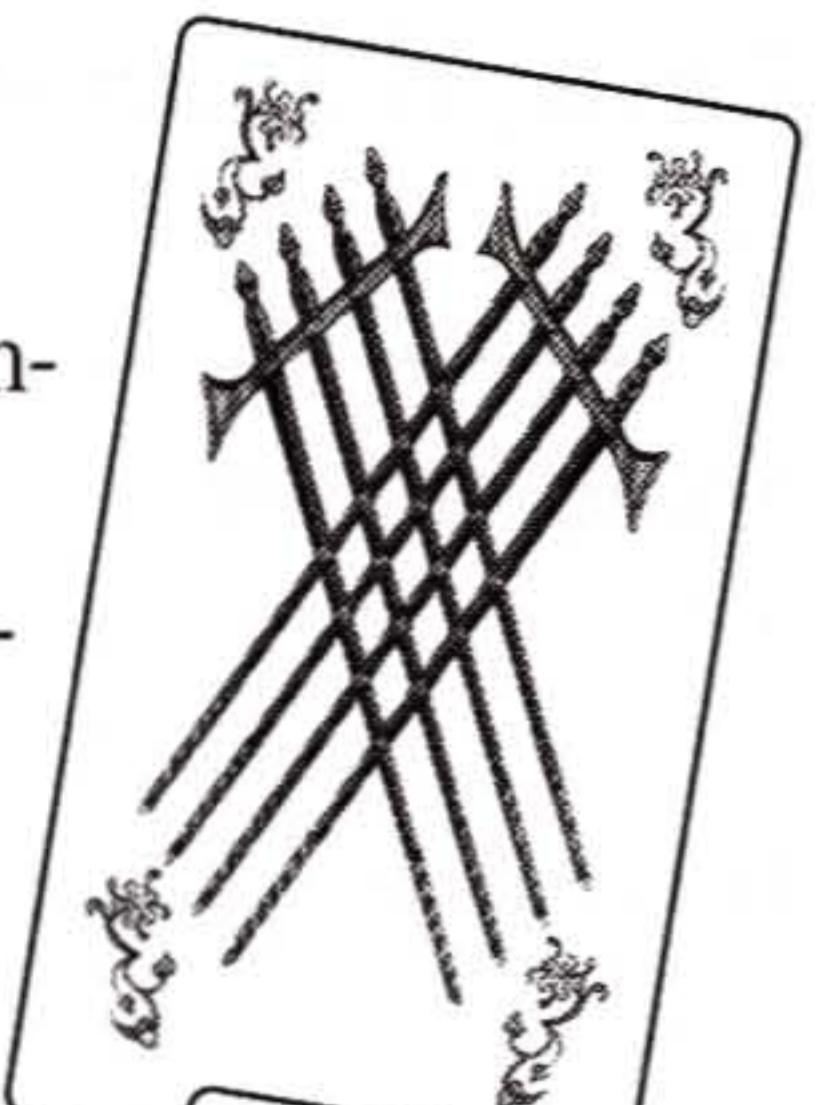
Inversée : Calomnie. Argument. Querelles. Conseil incertain.



Huit d'Épées (Défaite/Difficulté)

Signification : Conflits. Difficultés. Calamités. Maladie. Prison.

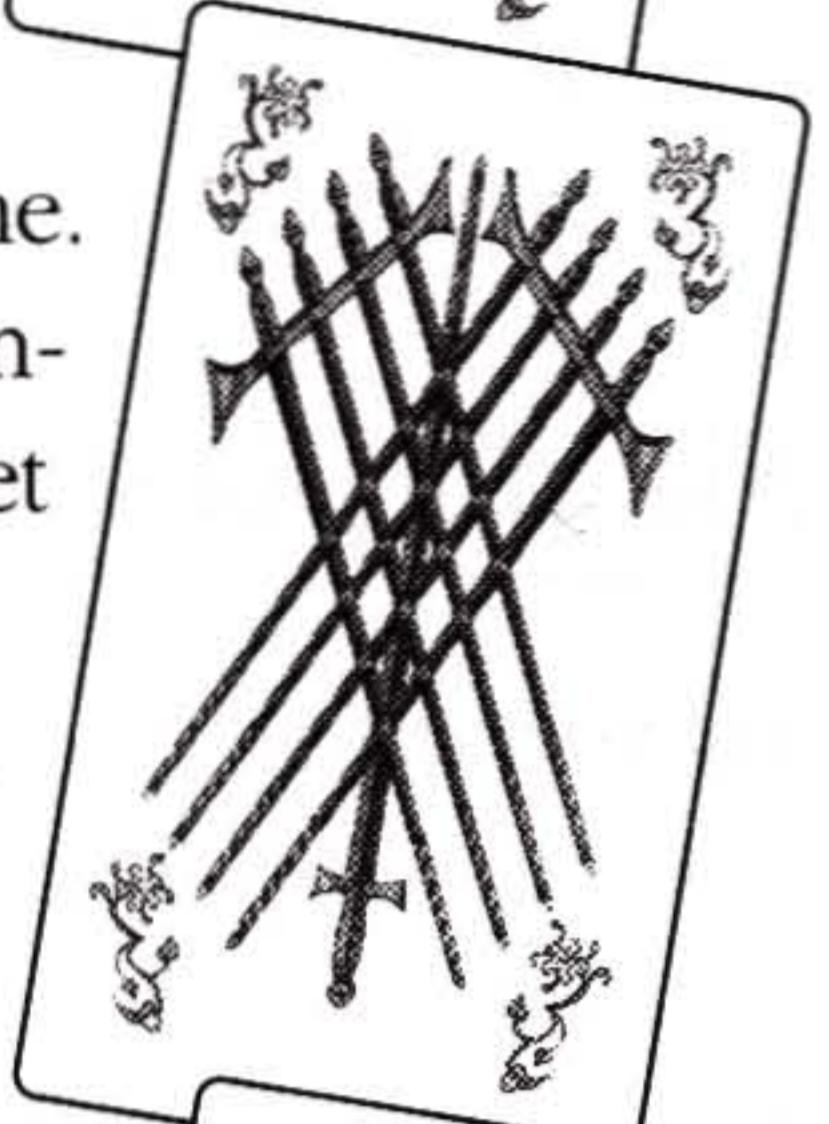
Inversée : Difficulté. Dur travail. Agitation. Désespoir. Accident.



Neuf d'Épées (Enracinement/doute)

Signification : Repliement sur soi-même. Mysticisme. Sciences occultes. Peut enseigner. Peut aussi orienter vers la haine et la mort.

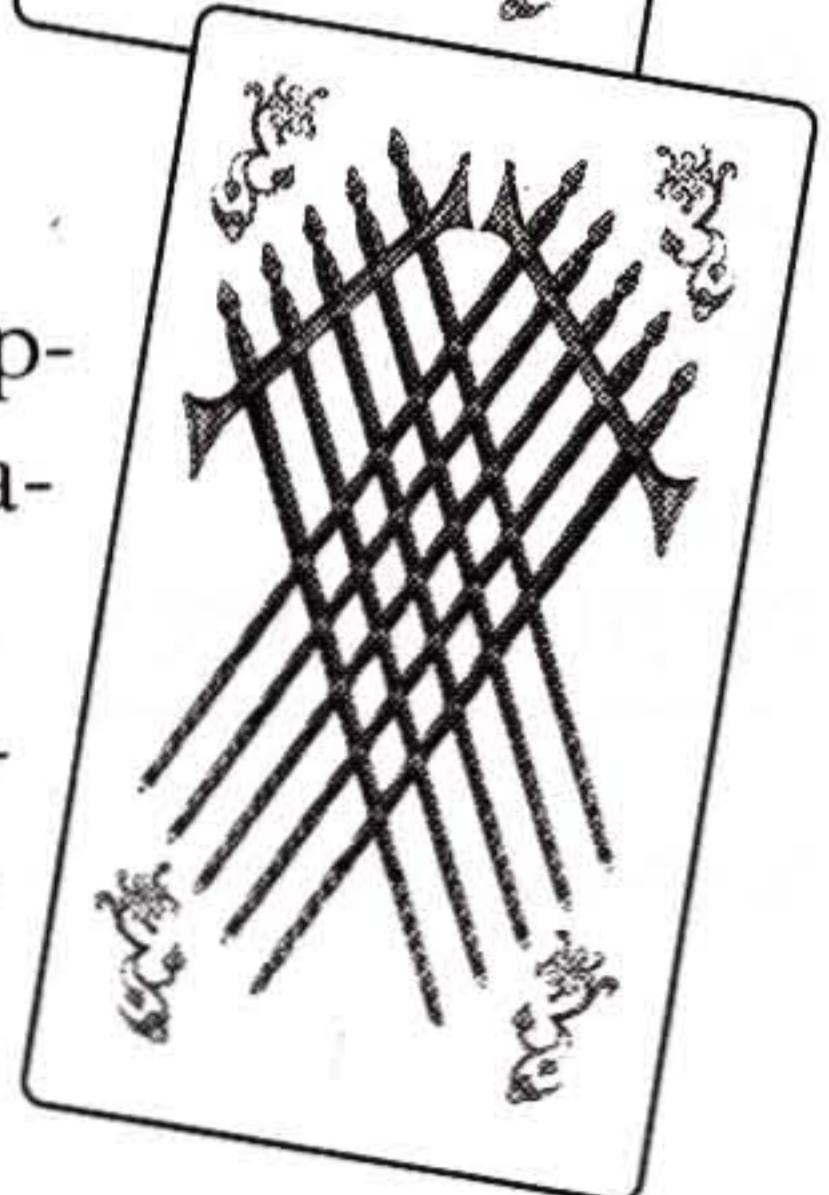
Inversée : Doute. Suspicion. Timidité. Honte.



Dix d'Épées (Calamité/Adaptation)

Signification : Ruine. Douleur. Déception. Maladies. Angoisse morale. Désolation.

Inversée : Esprit ouvert. Grande adaptation mais incertitude dans la réussite. Faveur provisoire. Avantage momentané.



BÂTONS

Corwin (Roi de Bâtons-été-feu)

Corwin couronné se tient devant la Marelle qu'il a tracée. Il s'appuie sur un Bâton très travaillé. La Marelle émet une lueur bleu pâle sur la roche. On voit derrière lui, au loin, la route noire. A gauche de la marelle est planté un frêne, l'Arbre Ygg. A ses pieds se tient un corbeau. Au loin à droite, on voit des montagnes et une tempête qui menace.



"Yeux verts, cheveux noirs, vêtu de noir et d'argent. [Il] portait un manteau que le vent faisait flotter légèrement, des bottes noires comme celles d'Eric. [Il] avait un sabre, mais... plus lourd et moins long que [celui d'Eric]. [Il] portait des gants tissés de fils d'argent. L'agrafe de [son] manteau représentait une rose d'argent."

Signification : Personne honnête et consciencieuse. Maturité. Sagesse. Dévotion. Amitié. Sympathie. Personne bien élevée. Un gentleman. Généralement marié. Esprit paternel.

Inversée : Sévérité. Autorité. Idées quelque peu excessives et exagérées. Dogmatique. Réfléchi.

Deirdre (Reine de Bâtons-été-feu)



Deirdre couronnée est assise contre le Tombeau de Corwin. Elle appuie son épaule droite sur un arbre qui pousse devant la tombe. De la main gauche, elle semble retrousser sa robe. Dans la main droite, elle tient un gros bâton en bois tourné. Des petits animaux semblent l'écouter, recueillis.

“Une jeune fille aux cheveux longs et noirs, aux yeux bleus, vêtue de noir, la taille serrée dans une ceinture d’argent.”

Signification : Personne sympathique et compréhensive. Amicale. Aimante. Honorable. Chaste. Pratique. Pleine de charme et de grâce féminine. Capable d'une expression et d'un amour profonds. Hôtesse pleine de grâce. Intérêt sincère envers les autres.

Inversée : Jalousie. Tromperie. Infidélité possible. Émotions inconstants. Humeur volage. Résistance. Obstacles. Opposition.

Eric (Cavalier de Bâtons-été-feu)

Eric mène au combat les armées d'Ambre. On les voit de loin et ce ne sont pas des humains. Il chevauche une licorne blanche houssée. Il tient de la main gauche un bâton bien ébranché. Il porte un arc en bandoulière. L'homme et la licorne regardent ensemble vers la droite.

“Beau, selon les normes admises, des cheveux d'un noir presque bleu. Une barbe entourait sa bouche toujours souriante. Il était vêtu d'une simple tunique de cuir avec des jambières, un manteau, des cuissardes noires, une ceinture rouge. Le col du manteau qui entourait son visage était doublé de rouge, comme la garniture de ses manches. Ses mains... étaient terriblement fortes et bien dessinées.”

Signification : Départ. Voyage. Avancement vers l'inconnu. Modification. Vol. Absence. Changement de résidence.

Inversée : Discorde. Interruption. Changement imprévu. Querelle. Rupture de relations personnelles. Rupture. Discontinuation.

Caine (Valet de Bâtons-été-feu)

Caine se tient sur le pont d'un navire dans le port d'Ambre. Il est de profil vers la droite et serre d'une main la barre du bateau et, de l'autre, un bâton grossièrement ébranché.

“Teint basané, yeux sombres, vêtu de satin noir et vert, un tricorne foncé crânement posé sur la tête, un panache de plumes flottant dans le dos. Il se tenait



de profil, le bout des bottes relevé, une dague garnie d'émeraudes passée à la ceinture.”

Signification : Personne fidèle et loyale. Un envoyé. Un émissaire. Un ami en qui l'on peut placer sa confiance. Un étranger aux bonnes intentions. Une personne conséquente. Un porteur de nouvelles importantes

Inversée : Indécision dans l'action. Répugnance à agir. Instabilité. Inaptitude à prendre des décisions. Commérages. Mauvaises nouvelles. Personne brisant le cœur. Mécontentement.

As de Bâton (Intelligence/Confusion)

Signification : Grande possibilité de réussite. Action valable. Intelligence créatrice. Naissance d'un enfant. Début d'une expérience importante.

Inversée : Faux départ. Perspectives sombres. Objectifs non réalisés. Annulation de projets.



Deux de Bâtons

(Incompréhension/Tristesse)

Signification : Conflits et difficultés professionnels. Entrave à l'action. Hardiesse.

Inversée : Troubles et tristesse. Perte de la foi.

Trois de Bâtons

(Clairvoyance/Adversité)

Signification : Possibilité d'évolution dans le travail. Déplacements professionnels. Clairvoyance. Rigueur.

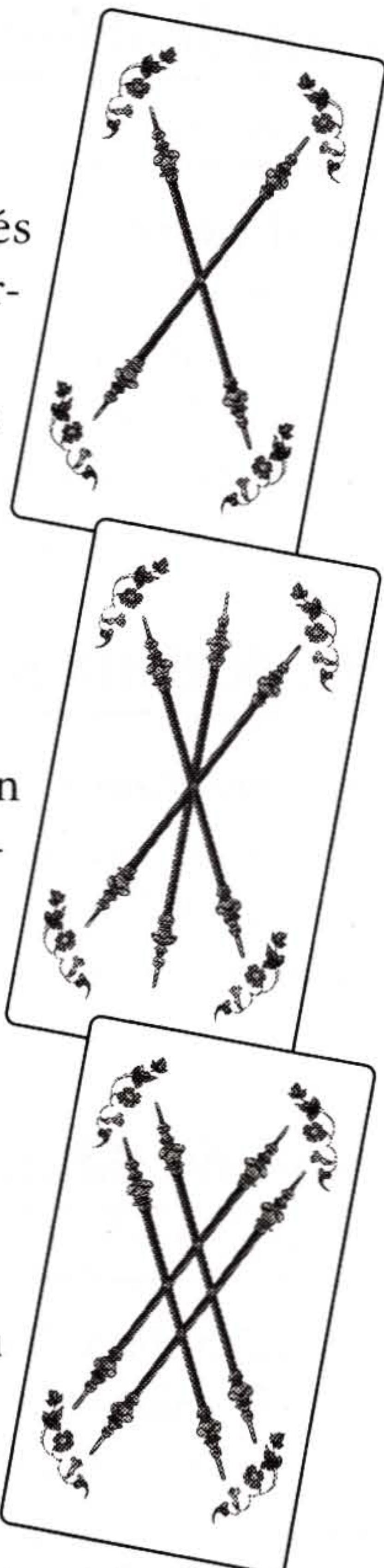
Inversée : Trahison. Adversité. Tension.

Quatre de Bâtons

(Tranquillité/Inquiétude)

Signification : Bonne maîtrise du monde des affaires et du travail, mais obstacles à surmonter. Harmonie. Prospérité.

Inversée : Inquiétude. Amour déçu. Insécurité. Bonheur incomplet.

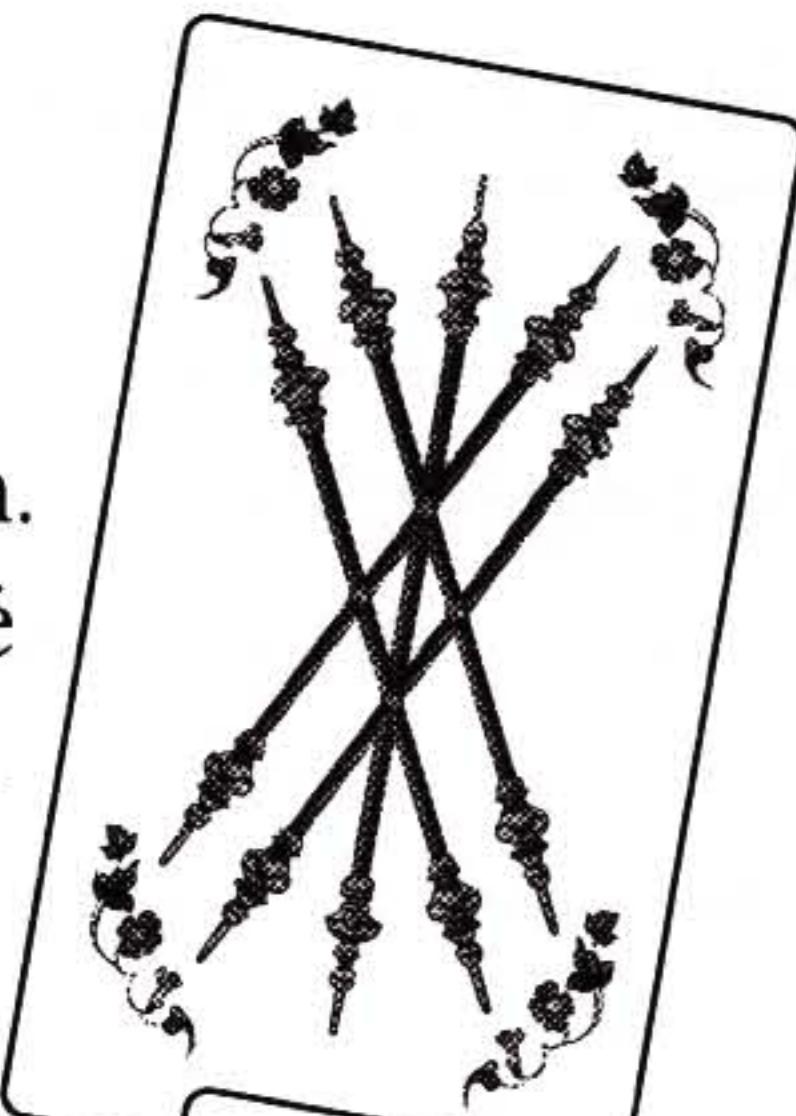


Cinq de Bâtons

(Compréhension/Complexité)

Signification : Changement de situation. Avenir intellectuel favorable malgré quelques obstacles et ennuis. Désirs non satisfaits. Lutte.

Inversée : Fourberie. Contradiction. Complexité. Engagement. Fraude.

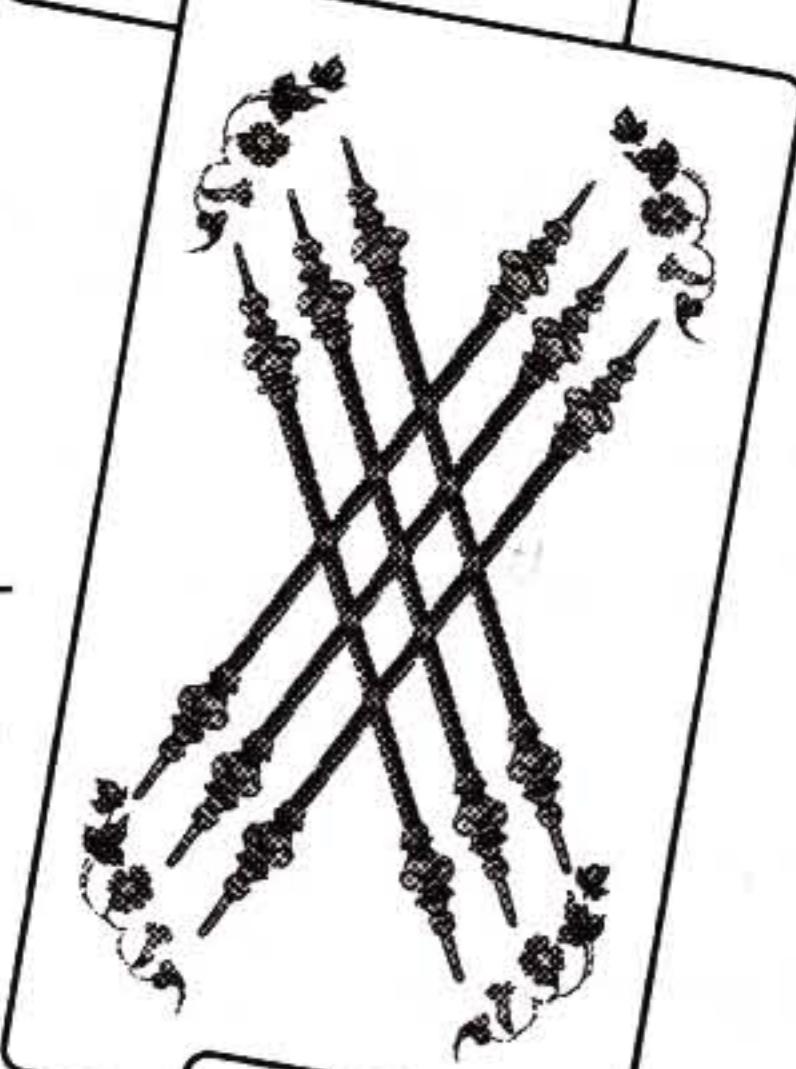


Six de Bâtons

(Problème/Crainte)

Signification : Limitation dans les affaires. Sacrifice prévisible. Les obstacles triomphent.

Inversée : Crainte. Appréhension. Gain incertain. Déloyauté.

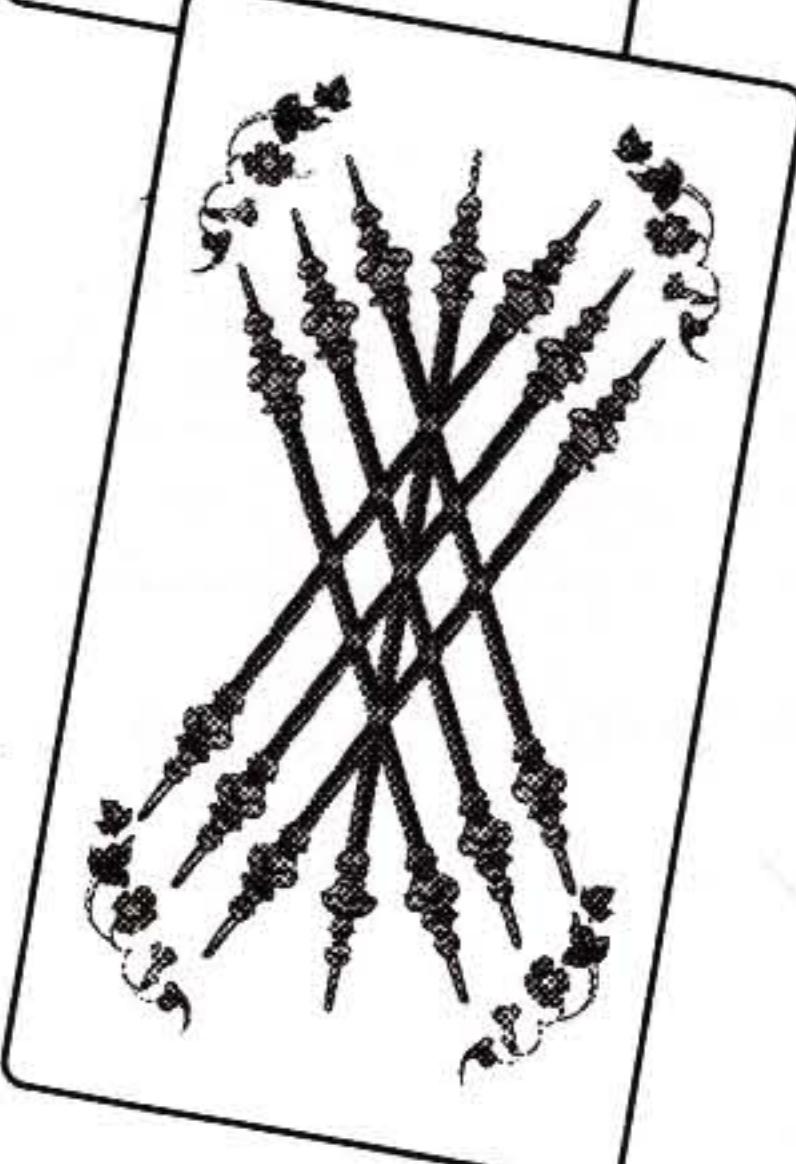


Sept de Bâtons

(Maîtrise/Perplexité)

Signification : Grande maîtrise dans son travail. Action récompensée. Succès mérités. Examens réussis.

Inversée : Crainte. Anxiété. Indécision. Perplexité. Timidité. Doute.

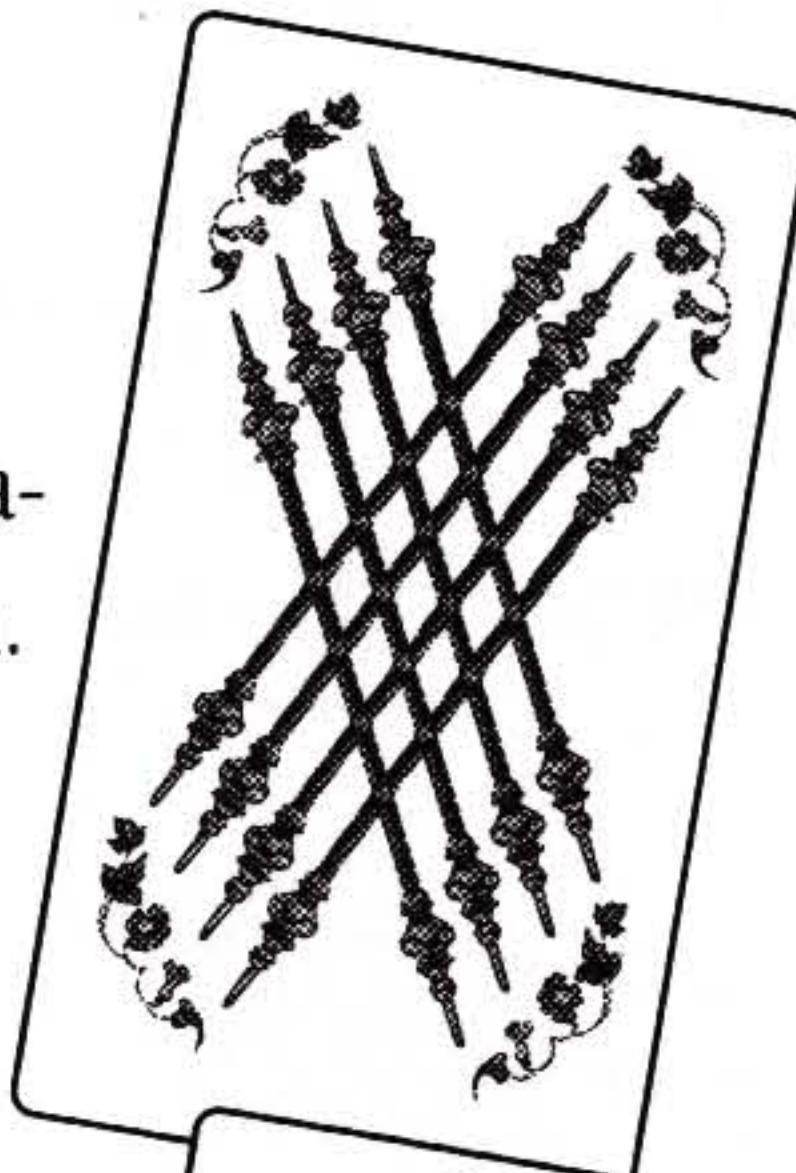


Huit de Bâtons

(Embrouillamini/Dispersion)

Signification : Périodes de crise dans le travail. Activités rapides. Progrès. Séparation. Mouvements ou progrès soudains.

Inversée : Énergie dispersée. Jalousie. Tourments. Discorde. Querelles domestiques. Persécution. Bagarres.

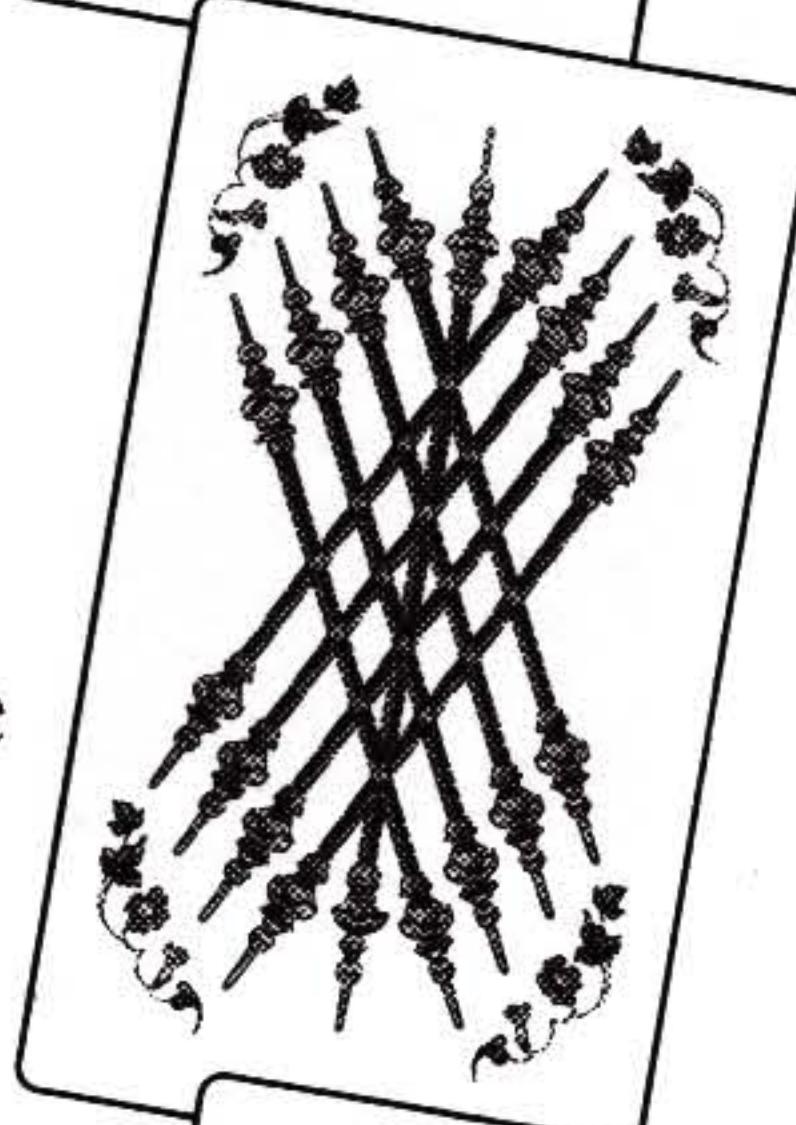


Neuf de Bâtons

(Illumination/Méfiance)

Signification : Évolution intérieure lente mais précise, avec quelques difficultés. Force et stabilité.

Inversée : Obstacles. Adversité. Mauvaise santé. Méfiance.

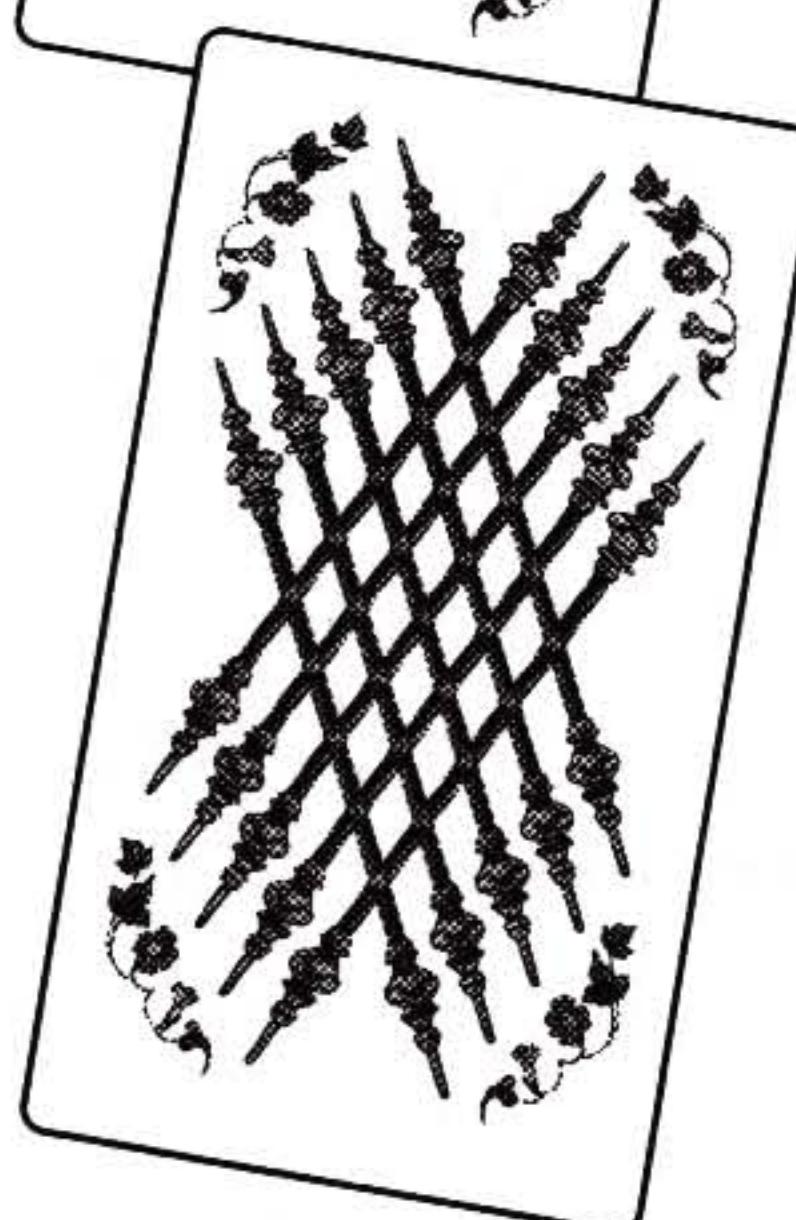


Dix de Bâtons

(Progression/Intrigues)

Signification : Épanouissement et grande activité dans le monde du travail. Grandes possibilités.

Inversée : Difficultés. Intrigues. Duplicité. Trahison.



DENIERS

Swaywill (Roi de Deniers-hiver-terre)



Dans le Labyrinthe des Arts des Passes de Sawall, le roi Swaywill est assis sur un trône étrange, jambes croisées. C'est un homme mûr, malin et sage, barbu avec une couronne dissimulée par un chapeau. Son corps est légèrement "chaotique", main griffue, pieds de faune. Il retrousse le bas de son habit comme la Reine de Bâtons. Il tient négligemment un denier frappé du signe du Serpent. Grait, le serpent, s'enroule autour de sa jambe.

Signification : Chef expérimenté qui réussit. Personne de caractère et intelligente. Pénétration d'esprit en affaire. Bosse des mathématiques. Ami loyal. Sérieux dans le mariage. Homme d'affaires qui réussit. Investissements sages. Aptitude à amasser de l'argent et des biens de valeur.

Inversée : Corruption. Usage de tous les moyens pour arriver à ses fins. Vice. Avarice. Déloyauté. Homme vieux et vicieux. Péril. Danger. Prodigalité.



Fiona (Reine de Deniers-hiver-terre)

Dans un boudoir qui tient de l'antre de magicienne et de la chambre de courtisane, Fiona couronnée tient en équilibre à hauteur de ses yeux un denier marqué d'un pentagramme renversé. Sa main gauche serre du bout des doigts une baguette magique.

"Une jeune femme aux cheveux semblables à ceux de Bleys ou de Brand, aux yeux semblables [à ceux de Corwin], au teint nacré de perle."

Signification : Prospérité et bien-être. Fortune. Abondance. Luxe. Opulence. Confort extrême. Générosité. Sécurité. Liberté. Magnificence. Grâce. Dignité. Personne riche, généreuse et charitable. Une âme noble.

Inversée : Fausse prospérité. Incertitude. Suspicion. Responsabilités négligées. Personne pleine de vices. Indigne de confiance. Crainte de l'échec.

Bleys (Cavalier de Deniers-hiver-terre)

Monté sur un cheval de couleur verdâtre, Bleys est devant l'escalier du Kolvir. Son épée est au fourreau et il tient de la main droite une grosse cravache. Comme un bouclier sur le flanc de sa monture, un denier marqué de la licorne.





"Un homme aux cheveux et à la barbe rouge feu... et dans ses yeux bleus, comme ceux de Flora et d'Eric, dansait une flamme démoniaque. Son menton n'était pas très prononcé, mais couvert de barbe. Deux grosses bagues à la main droite, une à la main gauche : respectivement une émeraude, un rubis et un saphir. ...Il portait des vêtements rouges et orange."

Signification : Personne réfléchie et responsable. Fiable. Méthodique. Patiente. Déterminée. Pouvantachever un travail. Laborieuse. Organisée. Capable.

Inversée : Stagnation. insouciance. Inertie. Manque de détermination ou de direction. Étroitesse d'esprit. Opinions dogmatiques. Oisiveté et paresse.

Brand (Valet de Deniers * -hiver-terre)



Dans un décor de rochers noirs flottants, Brand tient à hauteur des yeux, de la main droite, un denier frappé du signe de la Marelle. Un autre denier marqué du même signe inversé est encastré dans un rocher, en bas à gauche.

"Un homme qui... ressemblait à Bleys et à [Corwin] mais plus petit et plus mince. Il

avait les traits [de Corwin] quoique plus fins, ses yeux, les cheveux de Bleys et pas de barbe. Il portait un costume de selle de couleur verte. Il avait en lui un mélange de force et de faiblesse, un désir de quête et d'abandon."

Signification : Profonde concentration et application. Étude. Érudition. Réflexion. Respect de la connaissance. Désir d'apprendre et quête de nouvelles idées. Perfectionnisme. Messager.

Inversée : Mauvais risque. Malchance. Perte possible. Danger. Vol qualifié. Perte d'héritage. Vie désordonnée. Jeux d'argent.

* Dans "Le Signe de la Licorne", Random entre en contact avec Brand par l'intermédiaire d'un Valet de Carreau, c'est-à-dire de Deniers.

As de Deniers (Richesse/Avarice)



Signification : Gains importants. Héritage. Popularité. Célébrité. Intelligence pratique. Grande fortune. Trésors trouvés.

Inversée : Prospérité sans bonheur. Fortune mesurée. Argent gaspillé. Avarice. Corruption. Avidité.



Deux de Deniers (Dette/Nouvelle)

Signification : Crise financière. Difficultés d'argent. Embarras. Soucis. Tracasseries.

Inversée : Aptitude littéraire. Lettre. Message. Joie simulée. Allégresse téméraire.

Trois de Deniers

(Aisance/Médiocrité)

Signification : Mouvements d'argent. Spéculation. Placements. Réalisation financière et commencement de fortune. Aptitudes artistiques. Grande habileté dans le commerce ou le travail.

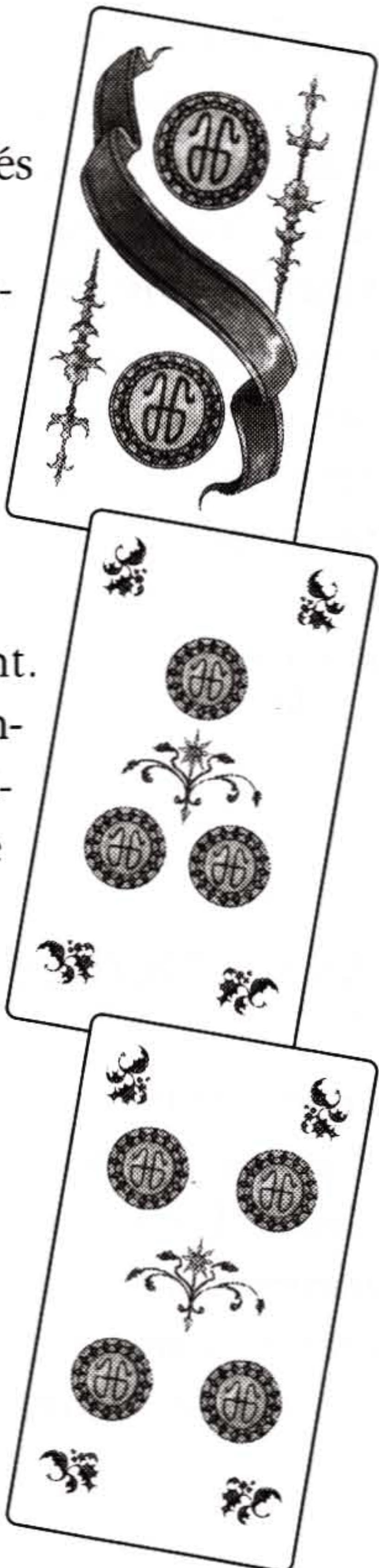
Inversée : Mollesse. Médiocrité. Ordinaire. Problèmes d'argent. Idées banales. Manque d'habileté.

Quatre de Deniers

(Stagnation/Revers)

Signification : Amour de la richesse matérielle. Incapacité à partager. Avareice. Stabilité financière compromise.

Inversée : Échecs dans les biens matériels. Obstacles. Opposition à un gain supplémentaire. Revers matériels.

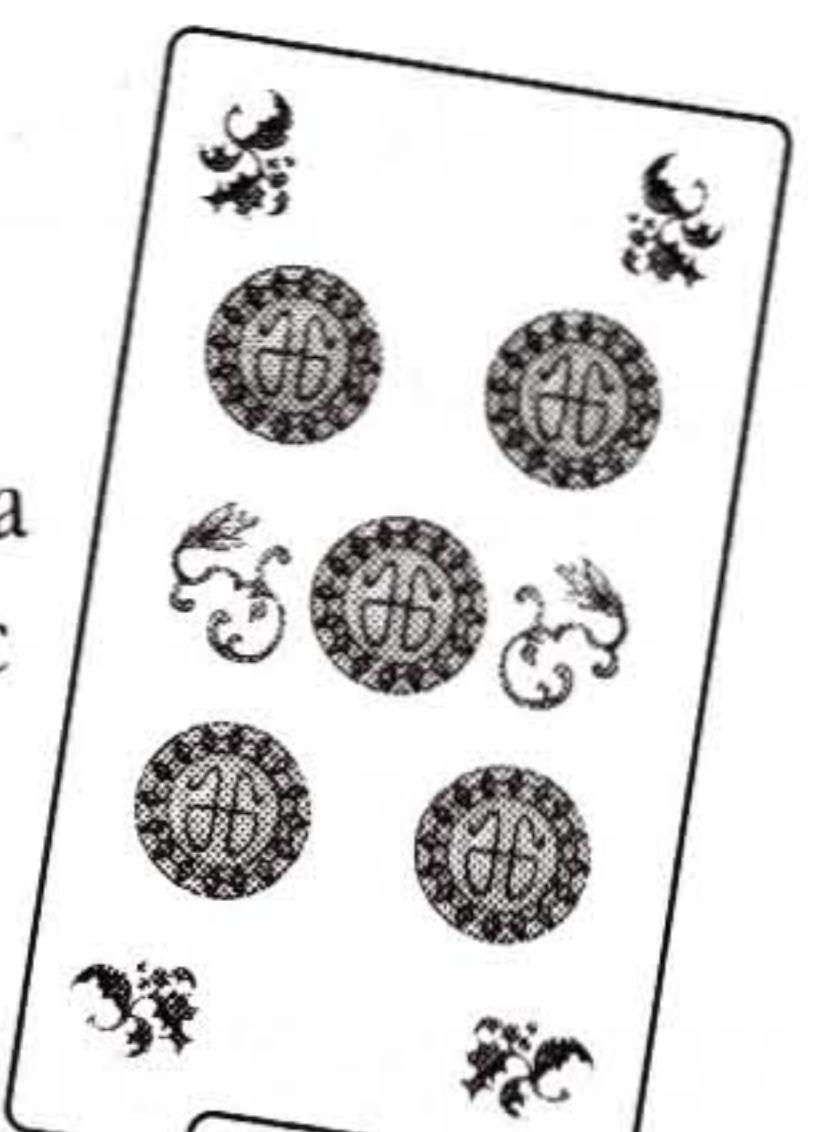


Cinq de Deniers

(Gains/Fluctuations)

Signification : Evolution favorable de la situation financière. Améliorations avec quelques contrariétés. Maîtresse. Amant. Manque d'affection.

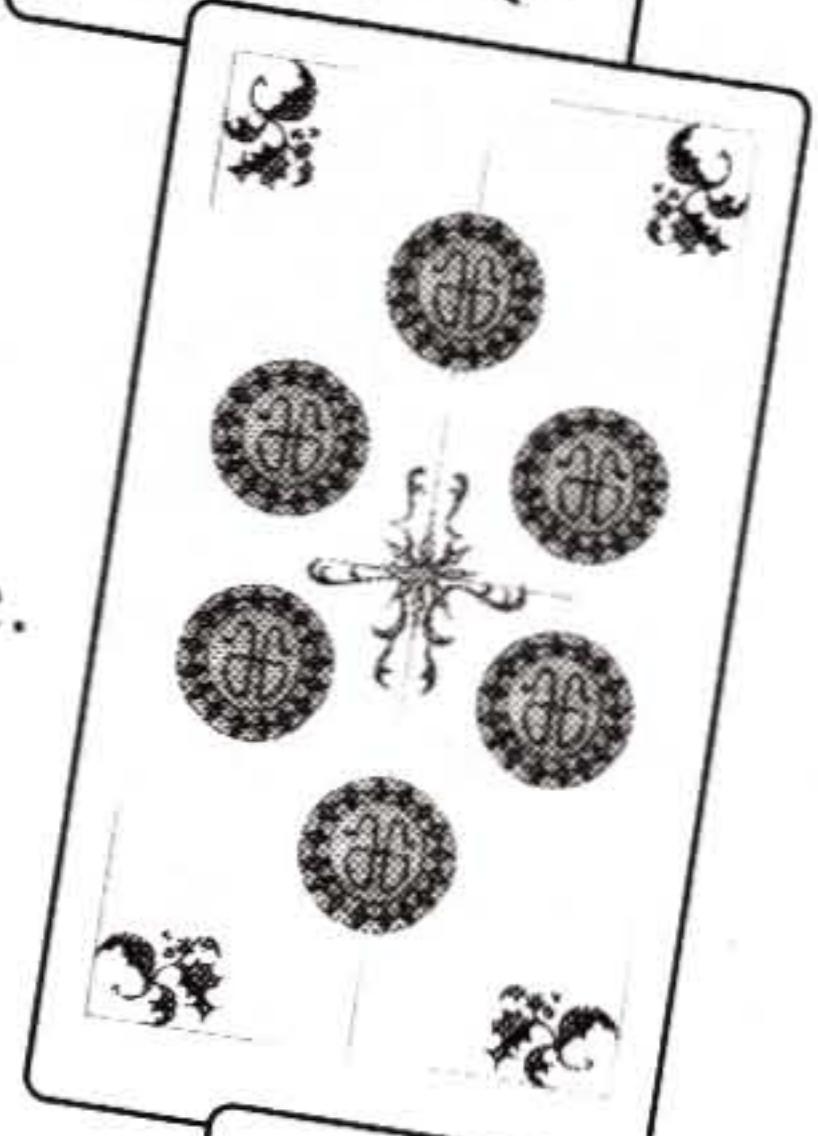
Inversée : Nouveaux accords matériels et amoureux. Manque d'ordre et d'harmonie.



Six de Deniers (Crise/Jalousie)

Signification : Crise financière. Dette. Privations. A la limite, ruine.

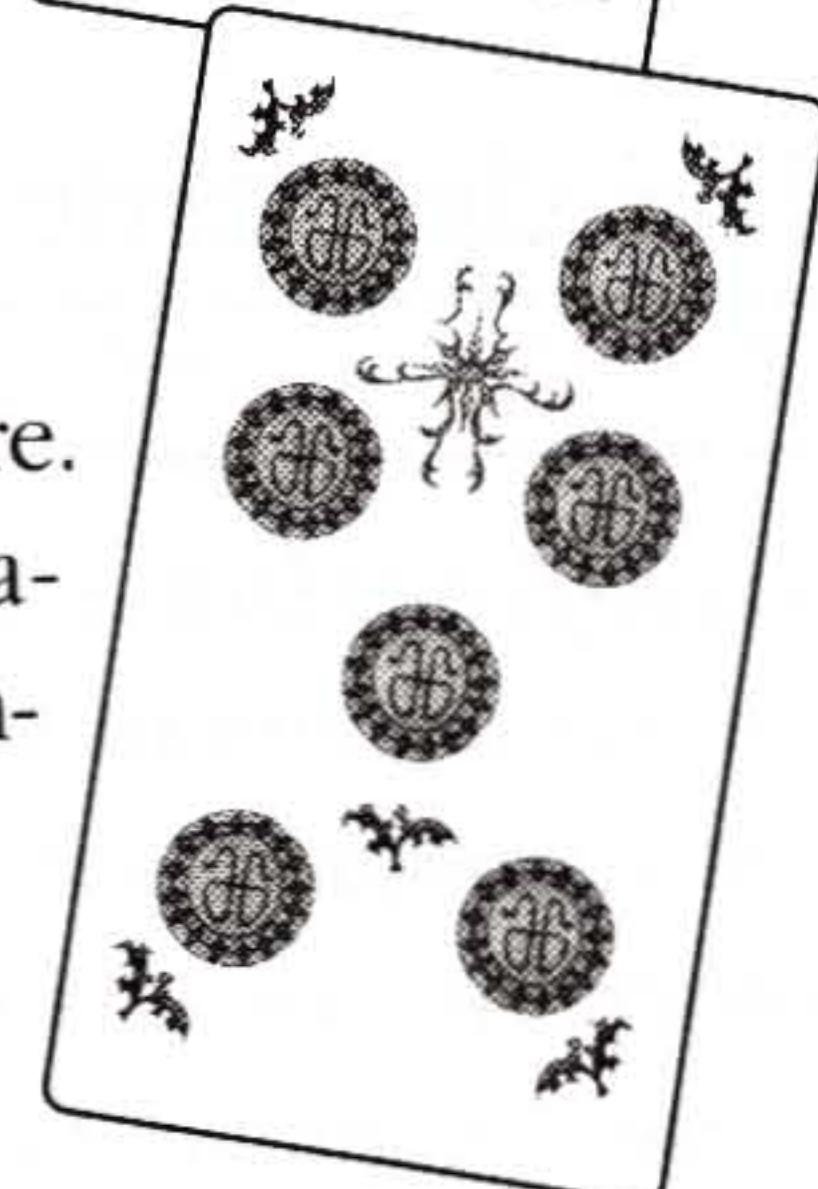
Inversée : Jalousie. Refus du don de soi. Mauvaise dette. Prêts non remboursés.



Sept de Deniers (Réussite/Perte)

Signification : Grande réussite financière. Chance aux jeux de hasard. Larges relations dans le commerce avec accord avantageux.

Inversée : Anxiété. Perte d'argent. Abandon. Impatience. Placements mal avisés.



Huit de Deniers (Ruine/Désillusion)

Signification : Ennuis d'argent. Faillite.

Inversée : Manque d'ambition. Vanité. Suffisance. Désenchantement. Usure. Hypocrisie.

Neuf de Deniers

(Confort/Danger)

Signification : Situation financière stable. Prudence. Confort. Sécurité. Bien-être matériel. Amour de la nature.

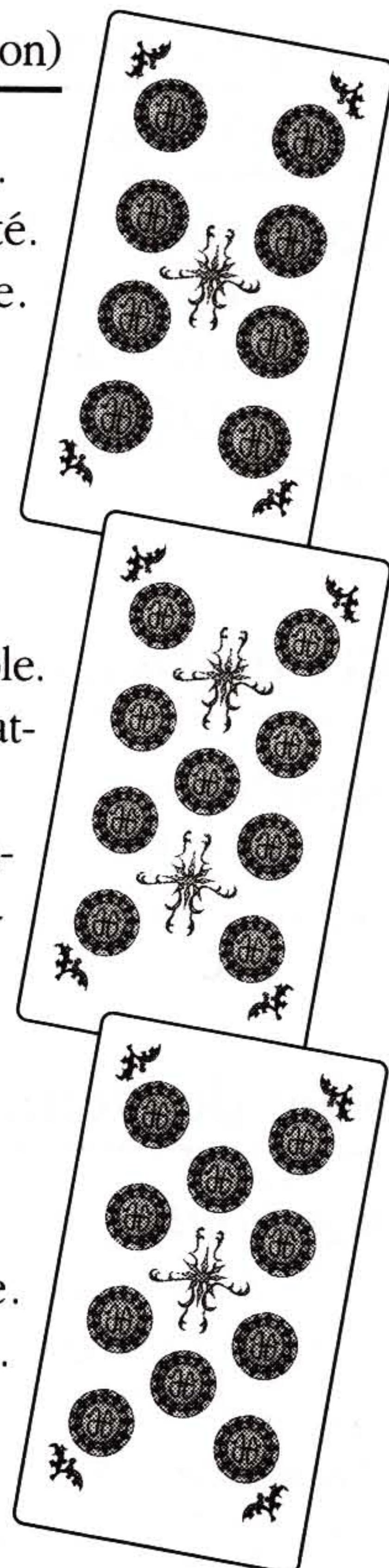
Inversée : Danger. Fourberie. Perte possible d'une amitié puissante ou d'un objet de grande valeur.

Dix de Deniers

(Prospérité/Gaspillage)

Signification : Réussite financière. Épanouissement matériel. Prospérité. Sens pratique. Vie familiale.

Inversée : Vie dissolue. Vol. Malchance. Perte d'héritage. Gaspillage. Jeux d'argent.



COUPES

Random (roi de Coupes-automne-eau)

Random couronné tient de la main droite un grand hanap. Il est assis sur un objet qui se révèle être, si on regarde bien, une grosse caisse (la batterie est son art...). Cachée dans le Buisson, on aperçoit la fameuse Licorne. De la main gauche, il fait un geste discret qui pourrait répondre à celui de la Reine d'Épées.

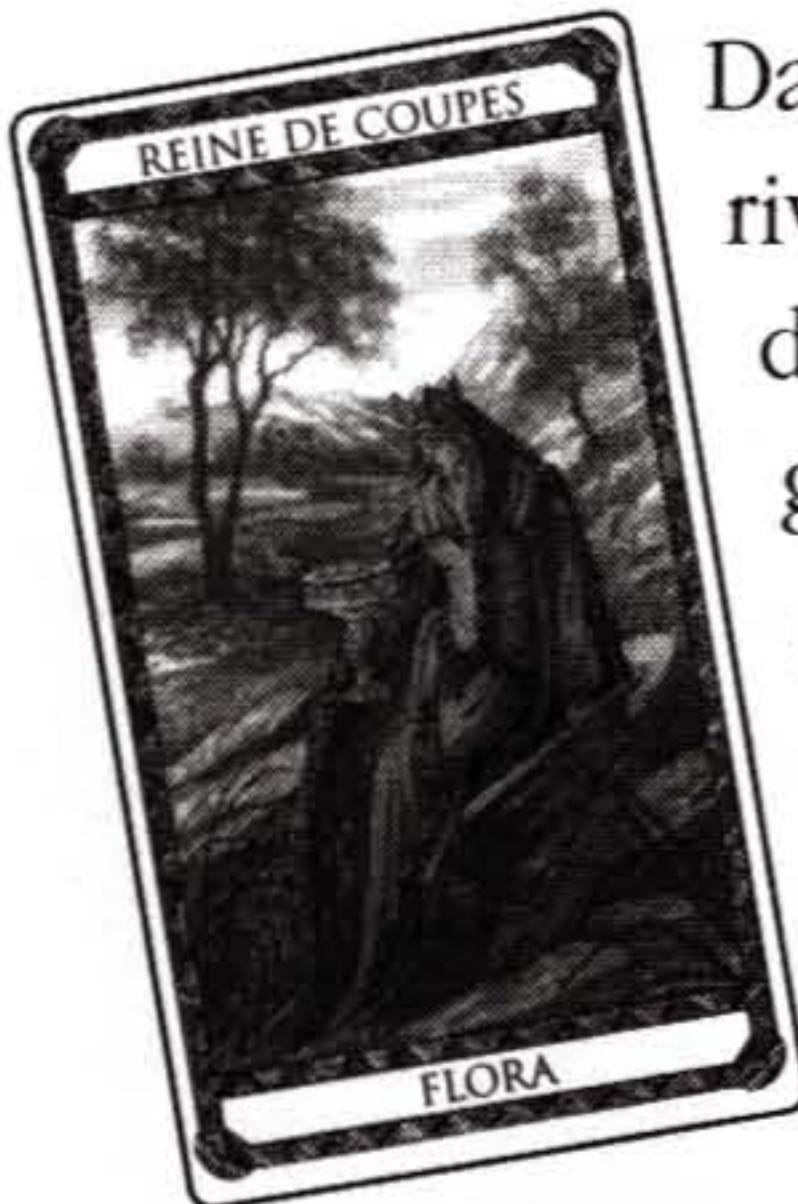
"Un petit homme rusé, avec un nez pointu, une bouche rieuse et une tignasse blond paille. Il était vêtu d'une sorte de costume Renaissance orange, rouge et brun. Il portait un haut-de-chausses et un pourpoint brodé très ajusté."

Signification : Responsabilité et créativité. Personne instruite. Expérience professionnelle. Homme d'affaires. Homme de loi. Homme religieux. Homme de science. Personne considérée. Bienveillante. Sur qui l'on peut compter. Manières libérales. Artiste. Intérêt pour les arts et les sciences. Générosité.

Inversée : Tempérament artistique. Homme à deux visages. Malhonnêteté. Scandale. Perte. Ruine. Injustice. Personne sournoise, sans vertu. Roublard en affaires.



Flora (Reine de Coupes-automne-eau)



Dans un paysage d'Ombre-Terre, près d'une rivière, Flora, couronnée, tient de la main droite une grande coupe de cristal. Sa main gauche est posée sur une épée sans poignée. Elle regarde à gauche.

"Dans une robe aussi verte que la mer, au large col se terminant par un décolleté en pointe. Elle avait de longs cheveux frangés sur le front, d'une couleur à mi-chemin entre les nuages au coucher du soleil et la flamme d'une bougie dans une pièce obscure. Ses yeux étaient aussi bleus qu'un lac."

Signification : Personne généreuse et honnête. Poétique. Aimée. Adorée. Bonne amie et bonne mère. Femme dévouée. Pratique. Honnête. Bonté du cœur. Don d'imagination et de clairvoyance.

Inversée : Inconsistance du sentiment de l'honneur. Immoralité possible. Malhonnêteté. Personne sur qui l'on ne peut compter. En qui l'on ne peut avoir confiance. Vice

Julian (Cavalier de Coupes-automne-eau)

Outre son armure, Julian porte une cape. Il lève de la main droite un hanap taillé dans une corne d'animal fantastique. Il

chasse dans la forêt d'Arden, entouré de ses chiens. Son cheval est gris sombre, presque noir.

"(Il avait un) air placide, [des] yeux bleus n'exprimant ni passion ni compassion. Il était enfermé dans une cotte de mailles blanche, non pas couleur d'argent ou d'acier, plutôt émaillée... Elle était extrêmement dure et résistante et ne servait pas uniquement à l'apparat."

"Son cheval, Morgenstern, dépassait de six paumes tous les autres chevaux de ma connaissance. Ses yeux avaient la couleur terne des chiens Weimaraner, sa robe était grise et ses sabots semblaient polis comme de l'acier."

Signification : Une invitation ou une occasion peuvent survenir rapidement. Arrivée. Approche. Avancement. Attraction. Incitation. Recours. Requête. Défi. Offre. Proposition.

Inversée : Subtilité. Artifice. Fourberie. Déception. Fraude. Personne cauteleuse et rusée. Personne capable d'une escroquerie.



Gérard (Valet de Coupes-automne-eau)

Devant le Phare de Cabra se tient le jovial Gérard.

"Un homme grand et puissant, ressemblant beaucoup à Corwin], mais sa mâchoire était plus forte que la [sienne]... Il



était plus grand et plus lent. Sa force était légendaire. Il était vêtu d'une robe de chambre bleu et gris, serrée à la taille par une large ceinture noire. Il riait. Un cor de chasse en argent pendait à son cou, suspendu à un large cordon. Il avait une barbe en collier et une fine moustache. Dans sa main droite, il tenait un gobelet de vin."

Signification : Personne studieuse et appliquée. Réfléchie. Méditative. Loyale. Voulant consacrer ses services et ses efforts à un but particulier. Serviable. Digne de confiance.
Inversée : Inclination. Déviation. Susceptibilité. Distraction temporaire. Séduction. Flatterie.

As de Coups (Amour/Stérilité)



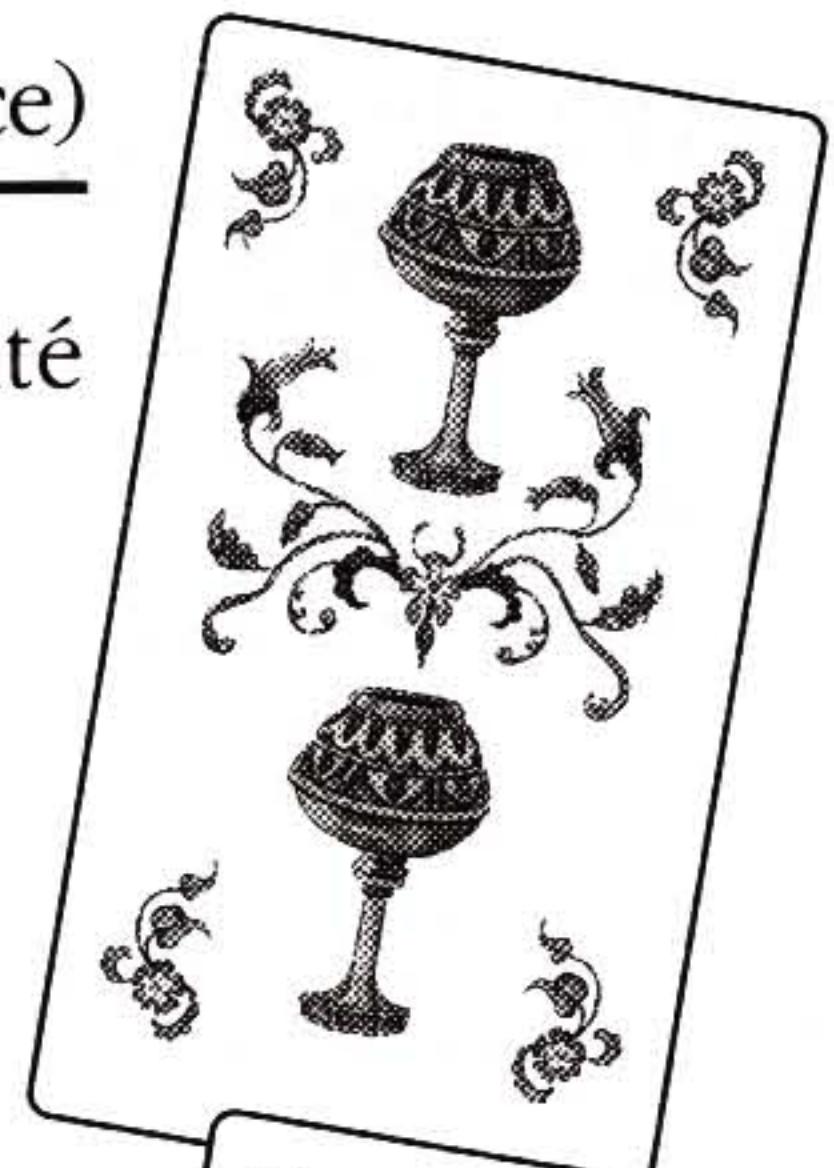
Signification : Début d'un grand amour. Climat très affectif avec de grandes amitiés. Bonheur. Joie. Productivité. Fertilité. Beauté et plaisir.

Inversée : Instabilité. Inconséquence. Stérilité. Amour non récompensé. Joie assombrie.

Deux de Coups (Dispute/Divorce)

Signification : Crise. Dispute. Rivalité amoureuse. Passion.

Inversée : Séparation. Opposition. Divorce. Malentendu.



Trois de Coups

(Réconciliation/Chagrin)



Signification : Résolution d'un problème. Consolation. Guérison. Nouvelles rencontres avec début de réalisation. Grossesse. Espérance.

Inversée : Perte de prestige. Incompréhension. Sensualité. Surabondance.



Quatre de Coups

(Indifférence/Rencontre)

Signification : Lassitude. Aversion. Dégout. Désappointement. Stabilité en amour et en famille. Obstacles venant de personnes étrangères. Contrariétés.

Inversée : Nouvelles relations. Nouvelles connaissances.

Cinq de Coups

(Coup de Foudre/Passade)

Signification : Amour sublimé. Création artistique dans un bon climat affectif. Obstacles surmontés. Victoire de l'individu. Conquête.

Inversée : Imperfection. Association incomplète mais avec espérances.

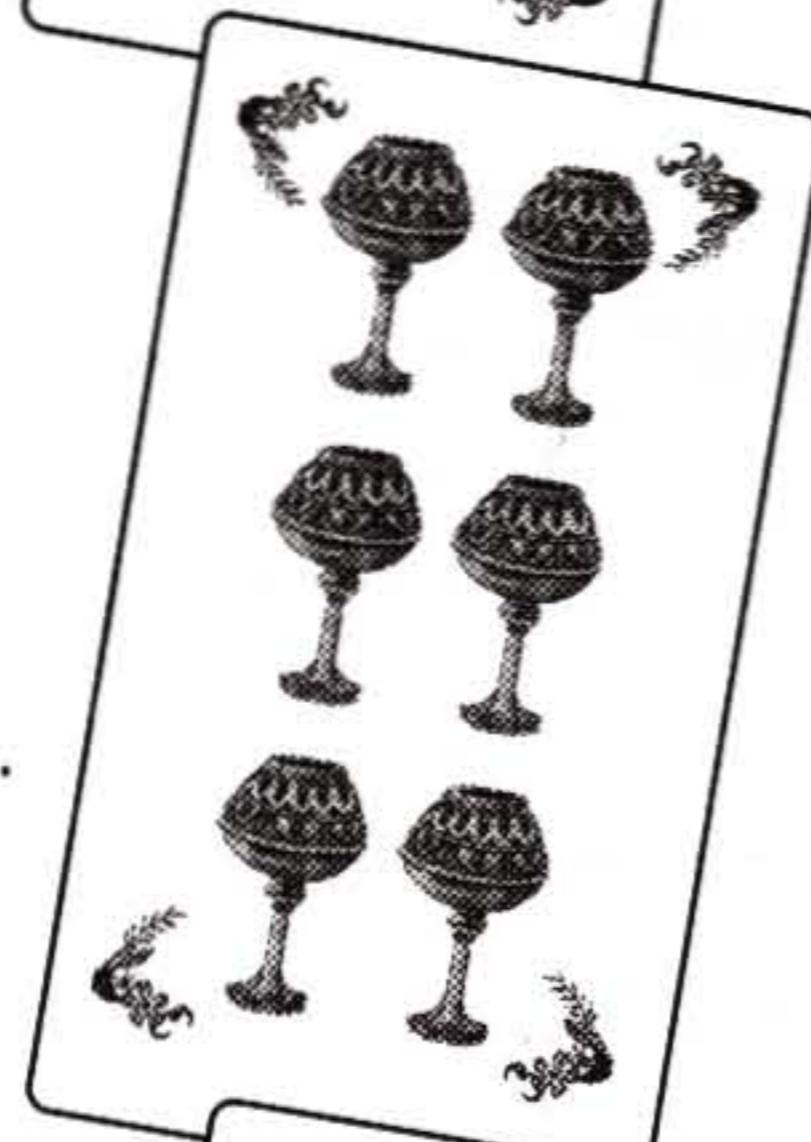


Six de Coups

(Insatisfaction/Distraction)

Signification : Limitation sentimentale. Influences passées. Égoïsme. Risque de rupture. Insatisfaction sexuelle. Amour détruit. Les obstacles sont les plus forts.

Inversée : Occasions futures. Nouvelles perspectives avec promesse. Nostalgie.

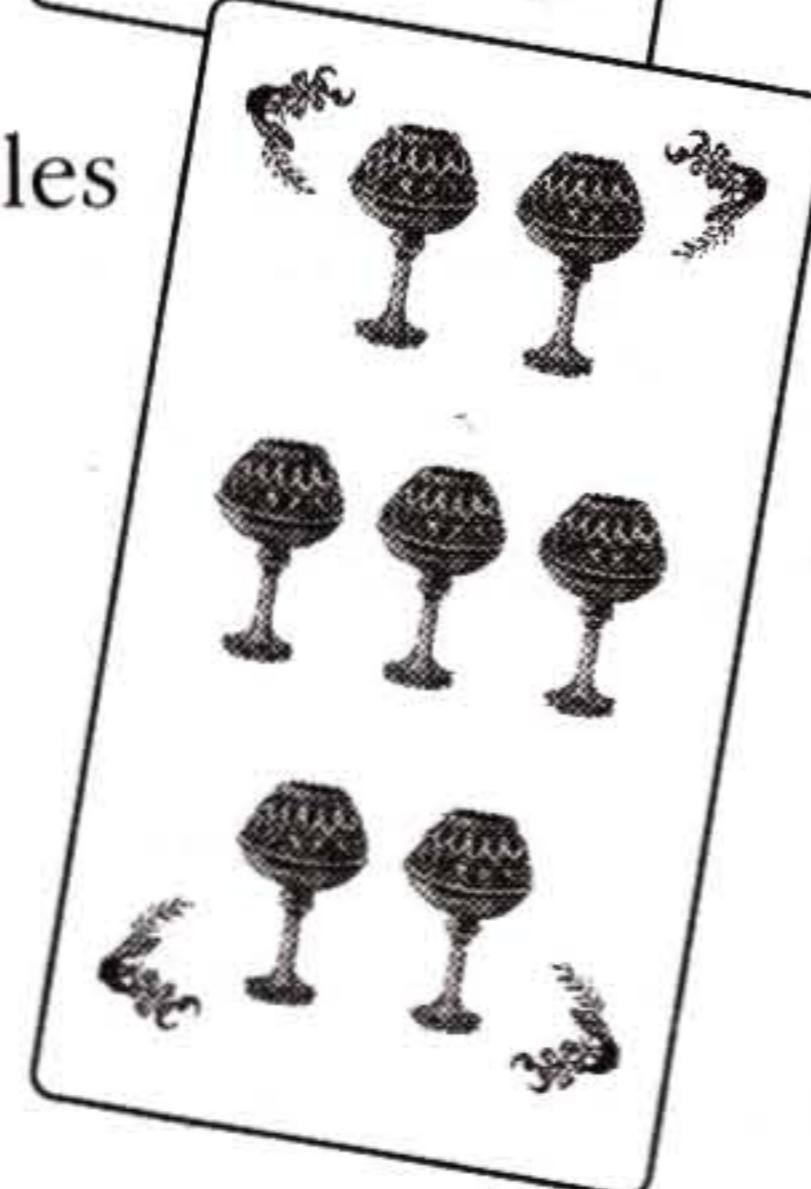


Sept de Coups

(Bonheur/Détermination)

Signification : Grand amour. Bonheur total. Excellentes relations. Imagination.

Inversée : Forte volonté. Résolution. Détermination.

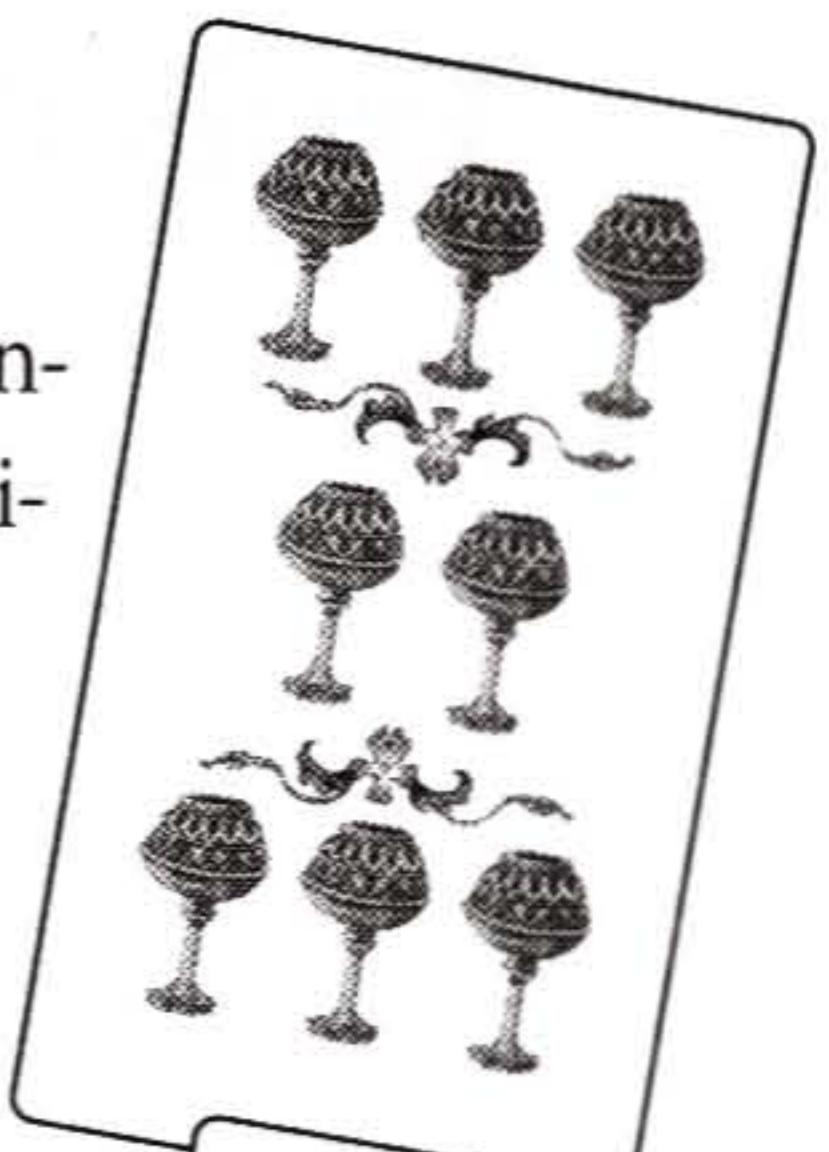


Huit de Coups

(Rupture/Joie)

Signification : Crises dans le couple. Contrariétés. Timidité. Jalousie. Risque de divorce. Insuccès partiels.

Inversée : Bonheur. Joie. Délectation.

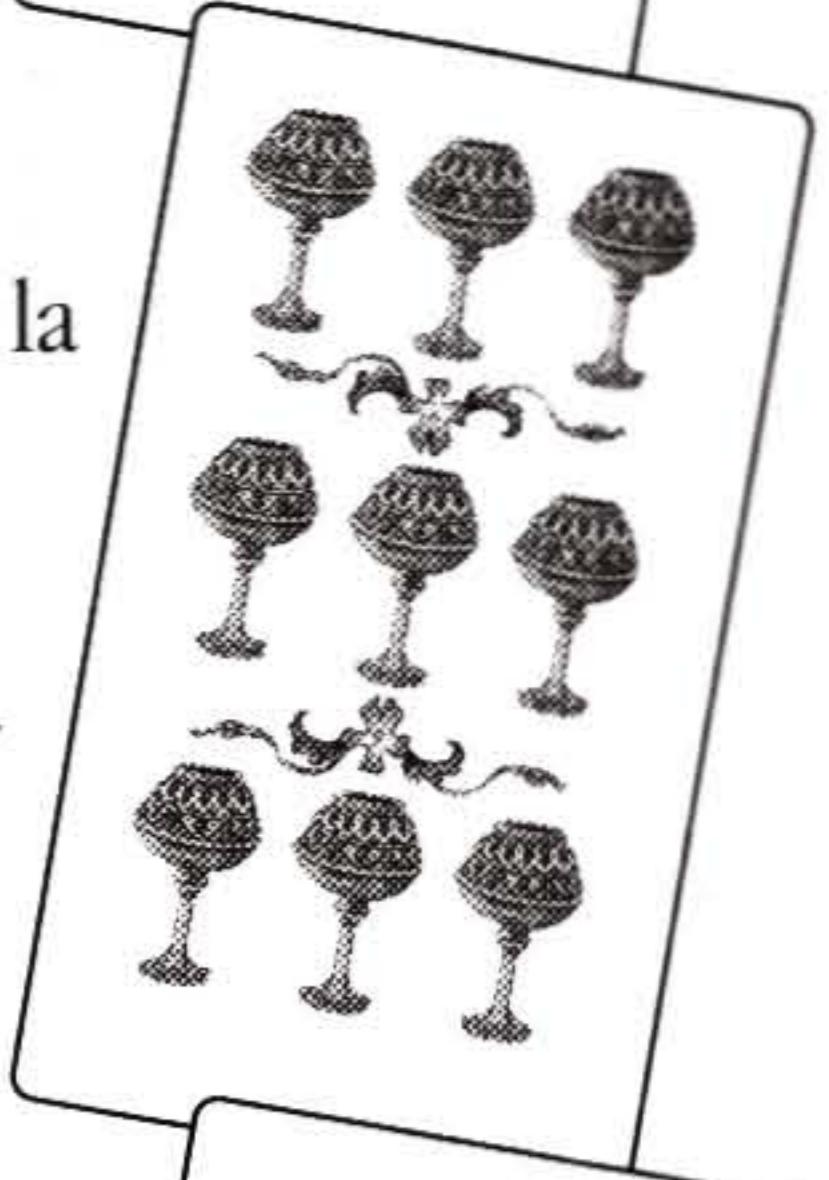


Neuf de Coups

(Mariage/Abus de Confiance)

Signification : Évolution intérieure vers la sagesse et la stabilité. Amour tardif. Fécondité. Succès.

Inversée : Erreur. Controverse. Oppositions. Confiance abusée.



Dix de Coups

(Félicité/Mesquinerie)

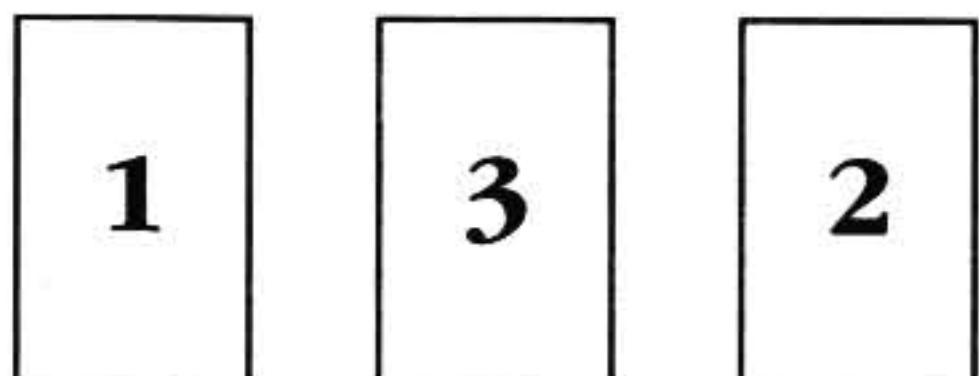
Signification : Comblé par la vie. Riche vie amoureuse. Confiance en soi. Félicité. Allégresse. Création artistique.

Inversée : Querelles. Mesquinerie. Opposition. Infortune.

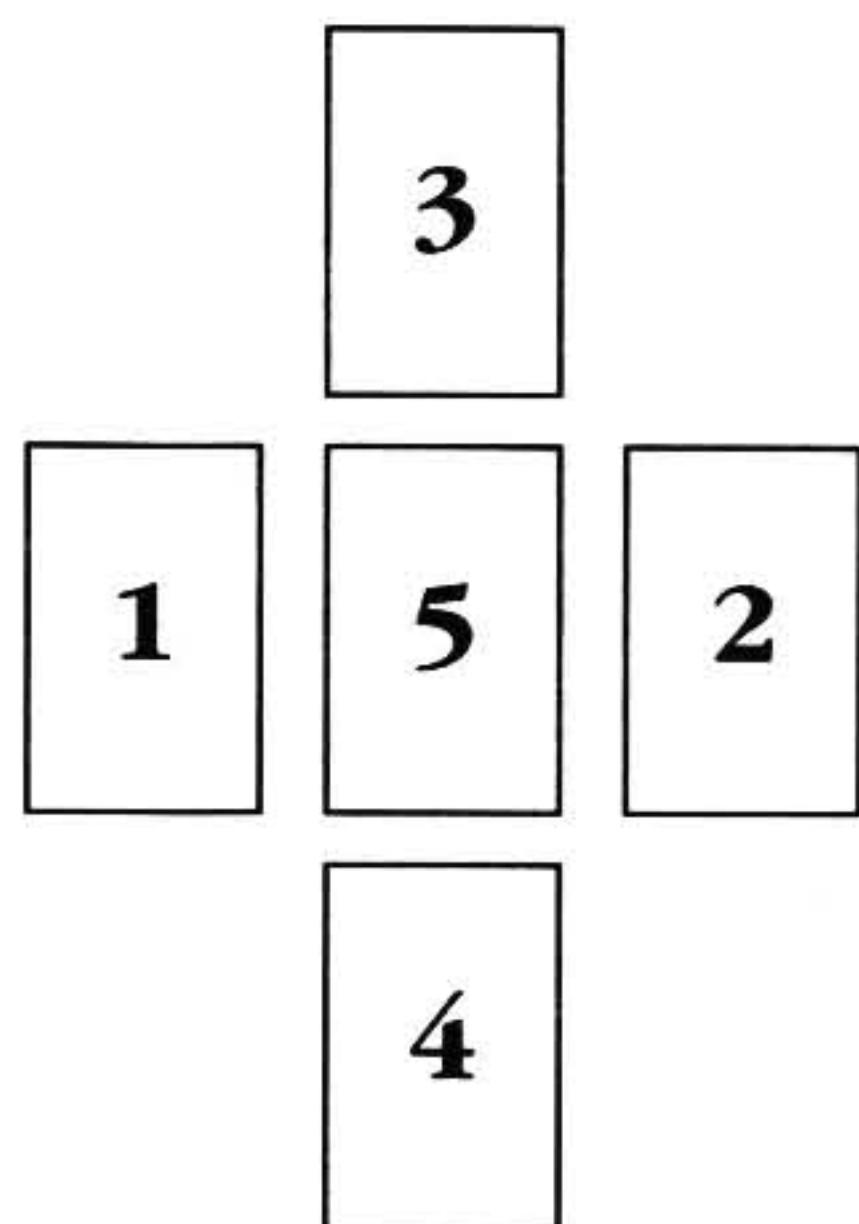


Trois méthodes de tirage

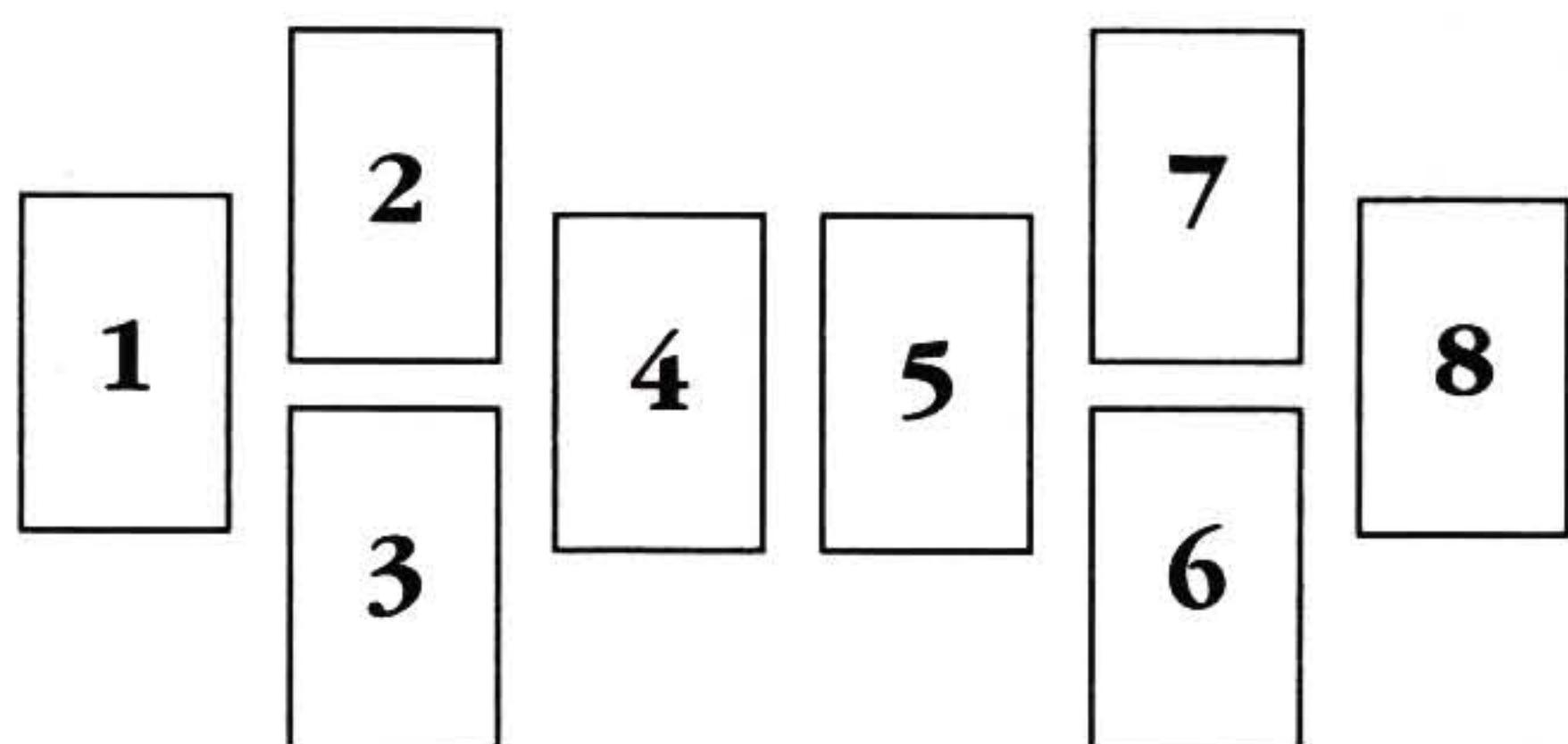
Tirage en trois



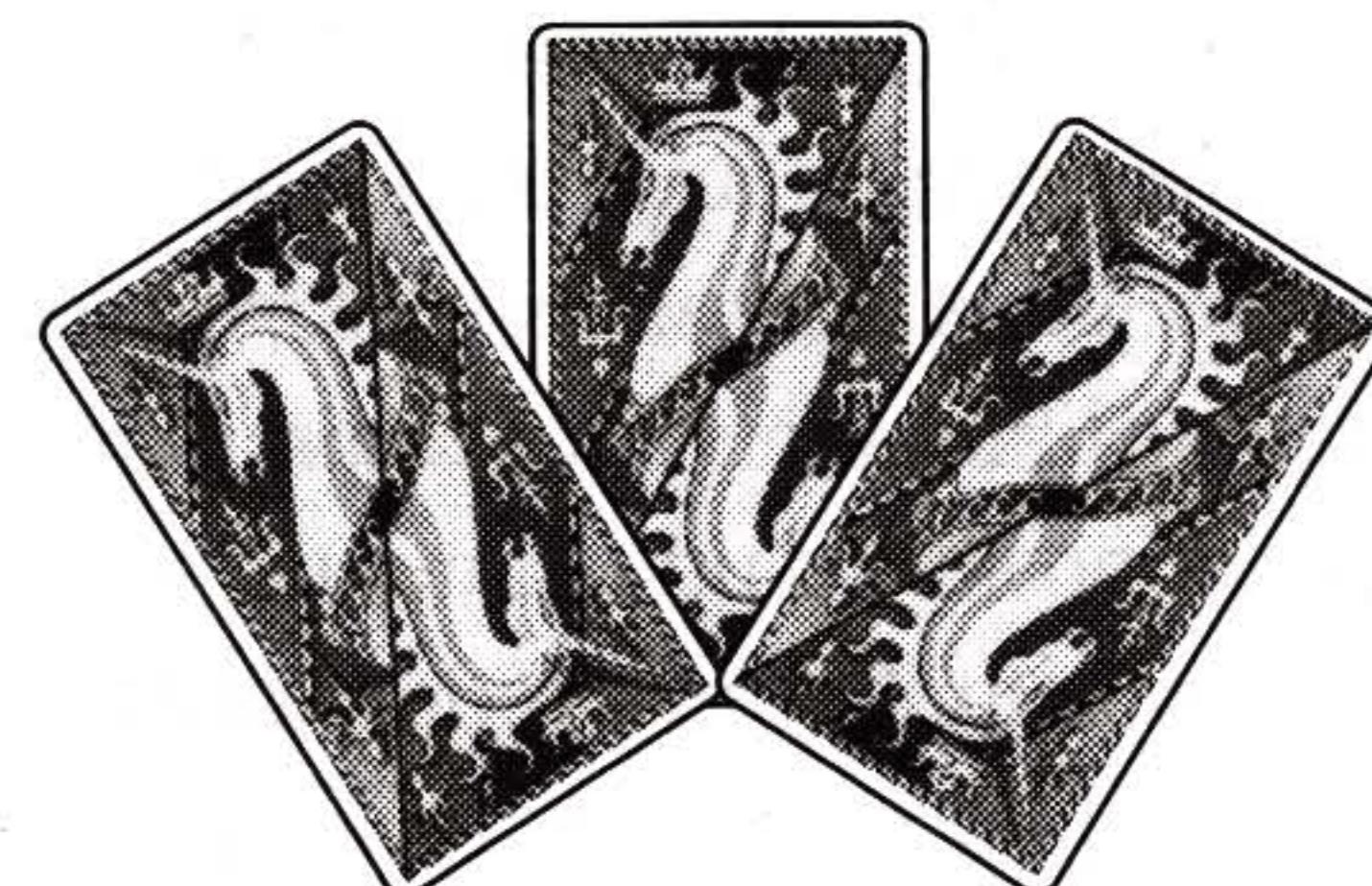
Tirage en croix



Tirage de la Marelle



MÉTHODES DE TIRAGE



Lire l'avenir dans les cartes

L'art de l'interprétation est des plus délicats. Il s'agit de faire la synthèse de plusieurs lames, elles-mêmes complexes et déroutantes. On ne peut apprendre à le faire que progressivement, tirage après tirage, à mesure que grandit la familiarité avec les cartes. De plus, la vision que l'on a des cartes est forcément subjective. Un individu fortement extraverti verra dans la lame de l'Empereur, par exemple, un homme d'action plutôt positif, alors qu'un introverti pourra y déceler un tyran plutôt négatif. Les deux interprétations sont parfaitement acceptables dans la mesure où elles concernent directement celui qui manipule les cartes et donc, son avenir personnel.

Pour progresser, il faut étudier longuement les cartes pour y voir d'autres aspects que ceux qui nous sautent aux yeux. Les significations des cartes, données aux chapitres précédents, ne sont pas à prendre au pied de la lettre. Elles sont là, à titre indicatif, pour débroussailler le terrain.

Les images du Tarot peuvent agir comme une boule de cristal ou du marc de café. Vous allez vous y projeter et laisser votre esprit les interpréter librement. Un certain jour, vous ne verrez que les aspects positifs d'une lame, un autre jour les aspects négatifs vous sembleront prédominants. Ce reflet de votre état d'esprit du jour peut être considéré comme un oracle, car c'est vous, dans les dispositions où vous êtes, qui allez affronter votre avenir. Ainsi, devant une même situation,

l'un réagira positivement et en tirera profit, tandis qu'un autre ne saura que tout gâcher.

Il ne faut pas vous voiler la face ! Acceptez de voir les mauvais côtés des cartes tels qu'ils sont ! Mais il ne faut pas non plus désespérer : aucune lame n'est complètement mauvaise et toutes les situations sont appelées à évoluer. Même une catastrophe comporte des aspects positifs. Ne serait-ce qu'en gendrer en vous la force de la surmonter !

Une bonne façon d'utiliser le Tarot pour lire l'avenir est de le considérer comme un miroir. Avant de sortir, vous jetez bien un œil dans votre miroir pour voir si vous êtes bien coiffé et correctement vêtu. De même, un tirage rapide vous renverra le reflet de votre humeur et de vos possibilités du jour.

Vous pouvez faire autant de tirages que vous le souhaitez. Comme la mer, les vagues successives s'annulent et se remplacent pour ne vous laisser qu'une impression globale. L'impression qui vous reste est celle qui vous a marqué et qui est donc la plus significative pour vous.

Si des cartes sortent plusieurs fois de suite dans des tirages rapprochés, cela indique un état d'esprit ou un événement plus importants et qui s'inscrivent dans la durée. Il faut alors les méditer particulièrement pour pouvoir en tirer profit.

Tirer les cartes

Il existe un très grand nombre de méthodes de tirage des cartes pour lire l'avenir. Certaines sont très complexes et

longues à mettre en œuvre. Nous allons ici en détailler trois qui sont relativement simples.

Dans tous les cas, il convient de battre les cartes en se concentrant sur la question posée ou la situation à envisager. Il est préférable, surtout au début, de ne tirer que les arcanes majeurs. Les lames mineures peuvent ensuite être tirées à part, une à une, et placées à côté d'un arcane du premier tirage dans le but de l'éclairer ou de le préciser.

Tirage en trois

Le tirage le plus simple comporte trois cartes.

1/La première carte représente le passé proche ou le présent, les projets, les idées que vous avez en vous ;

2/la deuxième représente l'avenir, ce qui va arriver, la façon dont les choses peuvent se passer ;

3/la troisième carte doit se placer au centre et indique la résultante des deux premières. Comment votre projet de la première carte, confronté aux événements de la deuxième carte, va évoluer.

C'est la meilleure méthode pour obtenir une réponse rapide à une question précise.

Tirage en croix

Ce tirage à cinq cartes est l'un des plus pratiqués et ses résultats sont considérés comme très fiables.

1/La première carte est placée à gauche, c'est le présent tel que le voit le consultant ;

2/la deuxième carte est placée à droite, ce sont les forces cachées, ce que ne voit pas le consultant. A noter que ce peut être des événements extérieurs ou des dispositions intérieures inconscientes ;

3/la troisième carte se place au-dessus et donne une vision objective de la situation, un jugement ;

4/la quatrième se place en dessous et indique la sentence, la solution de la situation, ce qui va advenir ;

5/la cinquième carte se place au milieu des quatre autres et les résume toutes. C'est la synthèse qui montre l'essence même de la situation.

Pour obtenir cette cinquième carte, on peut la tirer comme les autres. On peut également faire la somme des quatre autres cartes et placer au centre la carte dont le numéro est égal à cette somme. Si la somme dépasse 22, il convient d'en soustraire 22.

Tirage de la Marelle

Le tirage de la Marelle est, d'après Droppa, celui qui est le plus pratiqué à la cour d'Ambre. Huit cartes sont tirées successivement et installées dans une disposition qui rappelle le signe de la Marelle.

Chacune des cartes occupe une fonction correspondant à sa place dans la Marelle. Chacune répond à une question précise, mais doit être tempérée par l'étude des autres cartes.

On peut également obtenir, à l'aide de ce tirage, une sentence formée de deux phrases qui résument la situation. Le

mot clé est donné dans le chapitre sur la signification des cartes. Selon la place que le mot occupe dans la phrase, on peut l'utiliser tel quel comme substantif ou le transformer en verbe ou en adverbe. C'est un exercice difficile, car il faut parfois chercher dans toutes les significations que comporte la carte pour trouver le mot juste qui donnera du sens à la phrase.

1/ La première carte à gauche est le consultant, tel qu'il se voit au moment du tirage.

Sujet de la première phrase répondant à la question : “Qui suis-je ?”

2/ Suivent deux cartes posées l'une au-dessus de l'autre. En haut, la position présente, le présent qui dure ; ce peut être sa profession ou sa situation de famille ou encore son entourage proche.

Complément circonstanciel d'objet répondant à la question : “Où suis-je ?”

3/ Celle du bas est l'action présente, l'instant, le choix, la décision prise récemment, l'état d'esprit. Elle représente, de toute façon, la part consciente que prend le consultant dans le destin qui se noue.

Verbe répondant à la question : “Que vais-je faire ?”

4/ A droite, on place deux cartes côte à côté. La première indique les qualités (ou défauts) visibles du consultant, ou son

aspect extérieur. C'est l'image que le consultant donne aux autres. Elle représente son passé social.

Adverbe répondant à la question : “Comment les autres vont-ils prendre la chose ?”

5/ La seconde évoque les qualités (ou défauts) profonds du consultant, ou son aspect caché. C'est l'image que le consultant a de lui-même, ou sa vraie nature inconsciente. Elle représente son passé psychologique.

Adverbe répondant à la question : “Quelles sont mes ressources intérieures ?”

6/ Puis à nouveau deux cartes, l'une au-dessus de l'autre. Celle du bas est le destin. La part de hasard, les événements extérieurs, la chance ou la malchance. Ce que l'on ne peut éviter et avec quoi, il faudra s'accommoder.

Verbe répondant à la question : “Que va-t-il se passer ?”

7/ Celle du haut est l'avenir. Ce que le consultant fera du destin.

Complément circonstanciel ou adverbe répondant à la question : “Comment cela va-t-il se passer ?”

8/ Enfin, la dernière carte à droite est le résultat final, la synthèse.

Sujet ou objet du verbe de la deuxième phrase répondant à la question : “Que va-t-il en résulter ?”



Conclusion

Il existe beaucoup d'usages pour les cartes de Tarot. Certains préfèrent y jouer avec des partenaires ou faire des réussites ; d'autres se tirer les cartes pour percer les mystères de l'avenir ou approfondir leur connaissance de soi...

On peut aussi s'en servir pour méditer sur l'homme et sa place dans le monde. Grâce à la disposition en Marelle, le Tarot possède maintenant une grille de décryptage accessible à tous. Au lieu de prendre des années de réflexion pour passer du stade de l'analyse de chaque carte à celui de la synthèse personnelle permettant d'utiliser pleinement les secrets du Tarot, l'étudiant possède d'emblée une vision synthétique de toutes les cartes et de leurs rapports entre elles.

C'est maintenant à vous de jouer pour passer entre les ombres et, qui sait, atteindre enfin la mythique cité d'Ambre !

Bibliographie

Alexandrian, Histoire de la philosophie occulte (Seghers)

René Alleau, Dictionnaire des jeux (Tchou)

Jean-Pierre Bayard, la Pratique du Tarot (Dangles)

Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, le Dictionnaire des symboles (Laffont)

Robert Grand, l'Univers inconnu du Tarot (Éditions du Rocher)

Jacques Halbronn, les Mathématiques divinatoires (Guy Trédaniel)

Marianne Leconte, Votre Avenir par le Tarot de Marseille (Trévise)

Jean-Marie Lhote, le Symbolisme des Jeux (Berg)

Papus, le Tarot divinatoire (Dangles)

Papus, le Tarot des Bohémiens (Dangles)

André Rossel, 18 jeux du temps passé (Laffont)

Oswald Wirth, le Tarot des imagiers du Moyen Âge (Tchou)

Roger Zelazny, le Cycle d'Ambre (10 vol. Denoël)