

Le Tarot Moe

Mode d'Emploi

Ce livre est à lire après la Philosophie Moe !
Ça vous permettra d'utiliser le Tarot Moe comme je le fais.

Comment la Sacrée Sérendipité a encore une fois intervenu dans mon Illumination

Je suis beaucoup plus sage que je suis intelligent: je passe parfois des années à analyser des phénomènes et redécouvrir des choses que j'ai déjà apprises simplement parce que je ne les avais pas encore associées dans ma tête, et que ma tête fonctionne à une allure très lente.

Un jour, je me suis dit, et si j'utilisais le Tarot non pas comme outil de divination, vu que je ne crois pas en des concepts irrationnels comme « la destinée » et donc en la divination, mais comme outil de brainstorming ?

J'ai donc pris sur moi et « monté » les 22 premières cartes, les arcanes majeures, et les ai imprimées, adorées, puis testées trois fois, puis utilisées au moins six fois, dans des tirages en croix (de cinq cartes).

Je pensais tirer les cartes au hasard, en me basant sur des sensations, mais tous les tirages semblaient « plausibles » et j'ai même dérivé une personnalité du tarot, une personnalité parfois méchante, mais souvent bienveillante.

Puis un moment, je suis tombé « à cours d'inspiration pour choisir au hasard ». Mais ça ne m'a pas empêché de laisser planer mes mains au-dessus des cartes. Puis je les ai senties, mon cerveau gauche les a senties. Les énergies, les picotements, lorsque que je passe au-dessus d'une carte avec la main droite, puis la main gauche. Puis j'ai substitué cette carte avec une autre et réessayé et la sensation est revenue sur la même carte.

J'ai tiré tout le tirage ainsi et il était encore plus plausible. La curiosité m'a sauté dessus comme une Chitanda Eru traditionnelle. Et mon Oreki intérieur a protesté : comment est-ce que l'irrationalité a pris le pas sur ma perception ? J'ai déjà dit que je ne croyais pas en cette « magie », donc elle ne devrait pas se manifester à moins d'exister au-delà de ma simple croyance ! C'était impossible car irrationnel ! J'étais sur le point, vu que la lumière était éteinte car je me couchais, de faire quatre plans rapprochés en noir et blanc sur mon visage qui pivote avant de hurler « Je suis désespéré ! Le Tarot marchant réellement m'a rendu désespéré ! ».

Alors je me suis à nouveau levé, à trois heures du matin, déployé les cartes de tarot et posé la question « Quelle est la force qui a guidé ma main vers les cartes lors des précédents tirages ? *Parce qu'il y'en a une.* ».

Le résultat était sans appel.

La première carte, Moi devant la force en question, était la Mort à l'envers. J'étais le changement négatif, la sourdine dans le chaos, l'Ordre et le Principe Anéristique.

La deuxième carte, l'Adversaire, était la Roue de Fortune, le Chaos.

La troisième carte, le Chariot à l'envers, était la lame du conflit irraisonné, avec cette force qui guidait mes mains et dont j'essayais de me débarrasser.

La quatrième carte, la Réponse, était l'Empereur à l'envers, lame de l'obstination et du refus de l'altérité. Cette force était agaçée de mon obstination... mais allait quand même me répondre par la

dernière carte, celle de Synthèse.

Le Jugement, symbolisé dans mon deck par Himari, la Princesse de Cristal. Quelque chose hors de la Substance, mais qui y est intimement lié. Quelqu'un de perturbateur, qui intervient et qui n'est généralement pas compris. Quelqu'un *donnant une pomme*. C'est à ce moment où j'ai vu l'opposition et la vraie signification de la Mort à l'Envers contre la Roue de la Fortune, puis que j'ai compris à quel point j'étais idiot.

J'avais imprégné ce Tarot de toutes mes émotions, et donc, ce Tarot était devenu une source d'excitation pour quelque chose que j'avais oublié dans ma tête: ma glande pinéale. Il était en fait mon conduit vers Éris Discordia. Ma Déesse, la Mère de la Substance, me parlait au travers des cartes, à un niveau intime, composant autant avec tous les symboles de mes cartes qu'avec mes émotions et significations.

Le Tarot Misandre

Les 78 lames de mon Tarot Moe concernent tout le temps des filles, même si certaines des cartes sont liées au principe masculin.

Et pour cause, ce Tarot ressemble au paysage de mes désirs de bonheur, et ce dernier est rempli de filles. Ceci est un Tarot fait par un garçon pour un garçon. Une fille va probablement, à moins d'être attirée par les autres filles, avoir plus de mal à se lier émotionnellement avec ce tarot. Dans ce cas, je leur conseille trois trucs: GIMP et Kolourpaint (sur Linux) et aller sur Internet trouver des personnages de moe-anime masculins (après, j'espère qu'il y'en aura au moins 78...) pour créer une version « pour filles » et « misogyne » de ce tarot !

Et quand je disais « rempli » de filles, ce n'était pas le bon mot. C'était davantage « dominé » par les filles. Il faut que je vous avoue, je suis un féministe misandre, j'aime me faire dominer et assumer une certaine infériorité par rapport aux femmes. C'est donc pour ça qu'il n'y a que des filles dans ce Tarot : Elles sont les interlocutrices favorites tout en symbolisant les forces au-dessus de moi en mouvement, me dominant doucement, avec qui je dois composer en paix, sans brusquer ou forcer. Et ces femmes sont bien sûrs, dans tous leurs états: parmi ces 78, 24 sont représentées de manière sexualisante, séductrice voir érotique. Elles sont représentées à l'état de la « plus belle », Kallisti si vous aimez le grec !

Lecture du Tarot

Une arcanes majeure du Tarot Moe est constitué d'une multitude d'indicateurs. En haut, il y a le nom de l'arcanes ainsi que sa version anglaise alternative si possible, suivie de la traduction de cette version du nom. En haut à gauche, on a le Principe de Genre de la carte: si la carte est masculine, féminine ou neutre. En haut à droite, le numéral romain et shadok de la carte.

À gauche se trouve le nom du personnage illustrant la carte ainsi qu'une description succincte. Le cadre du bas contient des citations remplies de sagesse pour s'amuser (et aider à interpréter la carte).

À droite est où les choses se compliquent. Il y'a, de haut en bas:

- Les planètes liées à l'arcanes.
- L'aspect numérologique estimé de l'arcanes, c'est à dire le chiffre correspondant à ce que l'arcanes est.
- Le chiffre de réduction théosophique de l'arcanes.
- L'aspect numérologique shadok estimé de l'arcanes (et donc, sa désignation estimée en langage shadok, donc on peut actuellement déclamer son tirage en poussant des GA, BU, ZO et MEU tonitruants.
- La lettre hébraïque liée à l'arcanes, qui remonte à une tradition de la kabbale.
- Les couleurs principales de l'arcanes d'origine (du Tarot de Marseille).
- La positivité ou négativité de l'arcanes.

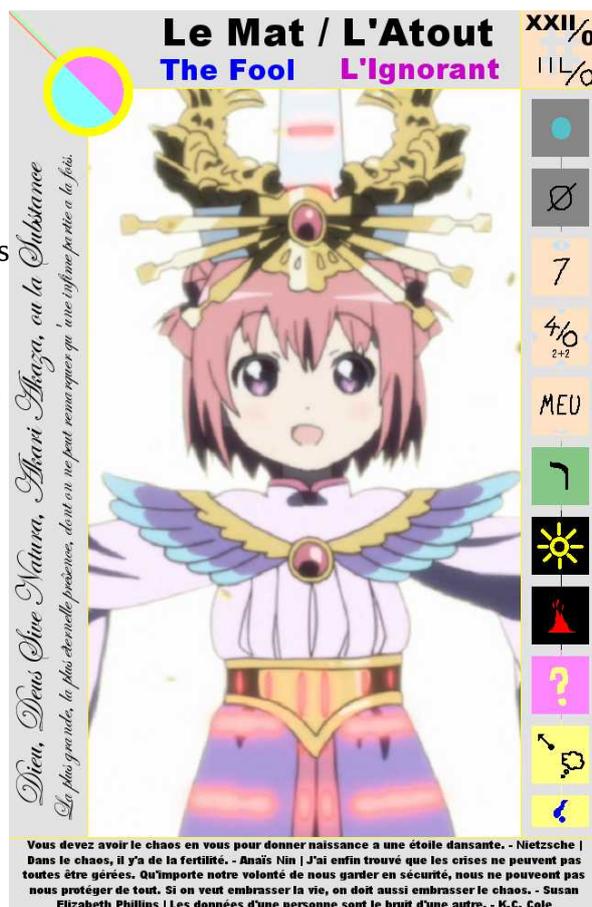
- Le Rayon du Chaos de l'arcane (estimé par mes soins).
- Le Dieu du Chaos Warhammerien lié a l'arcane. (Rouge, Khorne ; Bleu, Tzeentch ; Vert, Nurgle ; Rose, Slaanesh.)

A noter: les dieux du chaos warhammeriens peuvent être aussi reliés aux Quatre Grands Faerie et donc aux maisons des arcanes mineures: Khorne et l'Épée de Nuada (bah, épée), Tzeentch et la Pierre de Faal (denier), Nurgle et le Chaudron de Dagda (coupe), et Slaanesh et la Lance de Lugh (bâton).

Aussi, A pour Atouts, puis B, C, D, E pour les maisons des non-atouts. Coïncidence mnémonique !

Une arcane mineure n'a ni planètes, ni numéral (donc pas de réduction toposophique), ni scène (donc pas de couleurs), ni genre. Le symbole du dieu warhammerien du chaos est utilisé en haut a gauche avec le nom alors que le Grand Faerie correspondant prend la place du numéral.

Quand vous tirerez ces cartes, vous ne tirerez pas que leur symbolisme initial dans le Tarot de Marseille, mais aussi celui amené sérendipitairement par le personnage qui y figure : ainsi quand vous tirez le Mat, vous tirez Akari aussi !



Tirer le Tarot

Tirer le tarot est anodin et ne l'est pas a la fois. Après tout, vous utilisez une partie infime de l'infinie capacité a penser et répondre de la Déesse. Ce qui est a la fois insignifiant et significatif !

Il y'a 7 erreurs a ne pas commettre dans le tirage.

Erreur numéro 1: Ne pas rester neutre, s'énervé contre le tarot. Quand on tire le tarot, Éris vous parle. Vous êtes donc *dans une situation d'exposition a l'altérité*. Soyez ouvert et honnête avec vous-même. *Si vous n'êtes pas en mesure d'écouter Éris, n'essayez même pas de tirer.*

Vous avez statistiquement les mêmes chances de tomber sur l'Étoile ou le Monde, que sur la Maison-Dieu Inversée ou la Mort Inversée. Vous pouvez faire face a Chitose ou Karen, mais aussi a une Agiri qui démolira votre maison ou Sonya dans un mauvais jour avec un contrat sur votre tête (ou pire, dans le tirage a 78, Mayo Mitama qui vous tabasse et viole analement). Soyez prêt a tout.

Erreur numéro 2: Poser au Tarot plusieurs fois la question. Éris n'aime pas se répéter.

Cependant, vous pouvez reposer la question en 22 cartes en 78 cartes si le tirage a 22 s'avère « invalide » (sans aucun sens, ou pire, vous n'avez pas senti les énergies derrière les cartes).

Erreur numéro 3: Ne pas se laisser le temps d'analyser ou de tirer. Laissez-vous au moins une heure pour tirer. Il faut ce temps-là pour assumer le mindset, se libérer de tout stress pour ressentir l'énergie donnée aux cartes, et les tirer une par une et analyser le tirage comme on lit une histoire.

Erreur numéro 4: Ne pas noter le tirage sur un carnet. Le plus amusant dans le tarot est quand on y revient, et quand on regarde si les tirages qu'on a faits se sont révélés vrais. Aussi, il se peut qu'un animal de compagnie ou un vent stupide réarrange vos précieuses cartes. Donc ayez un carnet (ou mieux, un fichier notepad ou gedit) ou vous pourrez écrire quelle question vous avez posé et quelles cartes vous avez tirées, afin de revenir dessus, étudier les cartes (ou relaxer vos yeux dessus), analyser a froid par la suite, établir des hypothèses, etc.. **Soyez rationnel tout de même.**

Erreur numéro 5: Ne pas tirer le tarot. Pour tirer des cartes au tarot, il faut:

- Se dire (Déclaration d'Intention) qu'on va tirer le tarot avec *telle* méthode, et a *deux sens* ou

a *sens unique*. Sinon, bah Éris saura pas. Ou trop tard. Ou pas assez.

- Les mélanger en tas (ou normalement, si vous voulez seulement tirer a l'endroit)
- Les placer ensuite devant soi
- Laisser planer les mains au-dessus, s'imprégner des énergies
- Les placer face cachée sur un endroit que vous avez désigné pour placer le tirage (faites autant de place que nécessaire.

Et bien sûr, a *chaque fucking étape*, poser la question et vous concentrer dessus. Vous devez envoyer cette question a Éris par votre glande pinéale, et si elle ne reçoit rien ou pas assez, elle ne répondra pas ou mal. Si vous êtes trop confus, reconcentrez-vous avant de tirer. Si vous avez des distractions, veuillez a ce qu'elles soient saines et ne vous empêchent pas de poser la question. Si vous avez des problèmes d'attention, veuillez a faire des efforts.

Erreur numéro 6: Tirer le tarot qui ne vous convient pas. Si vous ne trouvez pas que le tarot est adorable ou qu'il est davantage lié a quelqu'un d'autre qu'à vous, alors vous n'aurez pas la connection entre votre tarot et votre glande pinéale. S'il le faut, étrenez-le, ou méditez dessus. N'oubliez pas (voir article « le Tarot Misandre ») que ce Tarot est un tarot 100% féminin, parfois légèrement érotique. Si la « perversion » ou les filles ne vous excitent pas, alors préférez un tarot traditionnel ou un autre tarot !

Erreur numéro 7: Poser une question égoïste. Si le Consultant est Vous, vous ne devez pas tenter de tirer un profit important et injuste de votre question. Éris aime plus ou moins ceux qui l'adorent (et même ceux qui ne l'adorent pas), mais demander la manne céleste est comme demander directement argent, pouvoir et talent a la Déesse, qui vous ne les donneront pas. Ben non. Ce serait trop facile. Cependant, il est fort possible qu'Éris tolère voir apprécie

- Les actes altruistes et les bonnes causes a défendre pour l'humanité et le reste de Dieu
- La survie de ceux qui sont justes, honnêtes, croient en Elle et suivent le Tao
- La pensée non-conventionnelle
- Les opportunités de mettre a mal Greyface ou le Dieu Argent (le Système).
- Les questions marrantes (et plus çà l'est, plus elle aimera – attention au mauvais goût).

Donc: ne demandez pas des questions stupides comme les numéros du loto ou comment séduire une femme sans l'aimer, Elle ne répondra pas a ces questions et pourrait même s'énerver contre vous.

Il existe **plusieurs techniques de tirage**. J'en utilise trois.

Le **tirage en croix** est la technique qui sied le plus au jeu réduit de 22 cartes: on tire cinq cartes en croix, a gauche, a droite, en haut, en bas et au centre. Ces cinq cartes symbolisent:

1. La situation initiale, ou le consultant (qui peut changer, dépendant de qui est concerné par la question et son rapport a la question). Cette carte est biaisée vers les aspects positifs et n'est négative que si inversée.
2. Le négatif, l'adversaire, ce contre quoi le consultant se bat. Cette carte sera elle biaisée vers les aspects négatifs et n'est positive que si la carte est elle-même positive. C'est au moment ou on découvre cette carte qu'on est tenté de clamer d'une voix passionnée « Welcome back to the showdown of history... Round 1 ! FIGHT ! ».
3. L'indice, qui est comme on le dit un indice pour la réponse. C'est le mindset dans lequel sera codifié la réponse. La réponse aura beaucoup moins de sens en ignorant l'indice. Pour continuer la métaphore du combat a la MUGEN, on peut considérer l'indice comme le décor de fond !
4. La réponse, qui est évidemment la réponse a la question posée, le résultat de la lutte au-dessus. Il se peut que la réponse soit aussi dans la carte suivante.
5. Finalement, la synthèse agit comme un second indice et synthétise les quatre dernières cartes en une seule. Si la synthèse n'a pas de sens, le tirage est « défait » et le Tarot (en tout cas, celui a 22 cartes) ne pourra pas répondre a la question. Mais Éris sait répondre a toute question, donc n'hésitez pas a déployer les 56 autres dans ce cas !

Le **tirage « généraliste »**, ou celui du tarot des fleurs, consiste à tirer de gauche à droite huit cartes. C'est pas un multiple de 5, je sais, mais ça a marché quand je l'ai fait au Café du Citoyen avec un mystérieux « tarot des fleurs ».

Les huit cartes symbolisent:

1. Le terrain, le climat, le départ
2. L'enfance, les premier(e)s pas/fois
3. Les amis, collègues, le métier, la santé
4. Le partenaire, les sentiments, les arts
5. Le bonheur, la confiance, l'équilibre
6. L'objectif précis, défini
7. La chance, l'argent, les voyages et l'idéalisme
8. Les valeurs, le temps, la spiritualité

Comme on le voit, c'est un tirage étalé sur le temps, avec deux cartes d'introduction et six cartes décrivant des facettes de la réponse. C'est pour les grandes questions qui s'étalent elles aussi dans le temps, les choix de vie.

Puis le **tirage celtique**, à dix cartes. Il faudra disposer deux cartes au centre, puis une en haut, une en bas, une à gauche, une à droite, quatre cartes (donc la neuvième sera au même niveau que le centre de la croix, et la dernière au niveau de la troisième).

Ces dix cartes vont symboliser:

1. La situation initiale
2. L'atout ou l'obstacle devant le consultant
3. Le but, les désirs du consultant, l'idéal ultime
4. Les acquis, les atouts matériels: le stuff, le loot !
5. Le futur proche
6. Le passé
7. Le consultant
8. L'entourage du consultant, les facteurs ambiants
9. L'état émotionnel du consultant en réponse à la situation ou son évolution psychologique
10. La réponse à la question ou le résultat final

Comme on voit, le tirage celtique est basé spécifiquement sur le consultant et tente d'aiguiller ce dernier sur une voie.

Maintenant, n'hésitez pas à étreindre votre tarot en commençant à lui poser des questions, histoires de l'imprégner encore plus de vos énergies. Plus vous l'utilisez, plus vous vous lierez à lui et plus votre glande pinéale marchera.

Arcanes Majeurs

I – Le Bateleur

Le Bateleur, incarné par Ika Musume de l'anime éponyme, est la lame du début, de l'initialisation. C'est un bon départ rempli d'espoir, et une arcanne pure, rentrant au beau milieu dans le Rayon de la Pureté, mais indicatrice d'une force de volonté, un désir la liant à Slaanesh.

Il est le scepticisme, l'idée créatrice et le voyage.

C'est aussi la lame du tireur de tarot en tant que tel, le Mage, comme le dit entre autres le tarot d'Aleister Crowley, « le livre de Thôt ».

II – La Papesse ou la Grande Prêtresse

La Papesse est une gardienne du savoir, et quoi de mieux qu'Okaa-san (c'est comme ça, « Maman », que les protagonistes l'appellent, car elle est très maternelle) de Yuyushiki pour l'incarner.

Cette arcanne est le Savoir, mais aussi les Secrets, et juste la Profondeur: l'intimité du sein de la mère

tout comme un livre qui se referme sur l'heureux lecteur.

La Papesse peut avoir beaucoup d'interprétations car c'est une carte de polarité neutre, ni positive ni négative. Elle, par sa nature, entre en plein dans le Rayon de la Pensée.

La Papesse est aussi une carte « physiquement faible », donc a l'envers elle peut signifier un manque de force, un échec de diplomatie face à un adversaire fort, une perte de contrôle, et également, par cette « force faible mais influente », en fait une arcanes de Tzeentch.

III – L'Impératrice

L'Impératrice incarne la confiance en soi, l'écoute et la naissance des idées. C'est une carte positive, une femme bienveillante quoique un peu cruelle par moments, tout comme Tamami Chanohata de Mahoraba qui incarne parfaitement cette lame, une forte tête qui propulse cette arcanes dans le Rayon de l'Égo et une familiarité dans l'esprit de Nurgle.

L'Impératrice peut aussi symboliser le pouvoir aux femmes, et donc son envers une avancée de la phalocratie et l'imposition forcée de la logique binaire (Deux Sans Trois). Aussi, ce même envers peut également symboliser la superficialité ou le manque de connaissances (désaxage possible ?).

III – L'Empereur

L'Empereur incarne les choses matérielles, l'acte de possession ou la possession en elle-même, et la stabilité, à l'instar du principe anéristique. Toute cette fixité la piège dans le Rayon de la Mort et pose problème (et donc, est lié) à Nurgle.

Néanmoins, c'est toujours une carte positive, car elle amène la force, signifiant qu'il y'a quelque chose de fort avec soi ou qui arrive sous le contrôle du consultant, et la protection.

Yui Funami de Yuru Yuri et Himeko Inaba de Kokoro Connect incarnent à merveille cette arcanes, les deux voulant ramener l'ordre, protéger leurs amis et projeter une image forte.

À l'envers cette carte parle de l'indiscipline, d'indécision, d'instabilité et d'éparpillement de moyens et d'énergie.

V – Le Pape

Le Pape incarne l'expérience, le professeur, le passé, et Rika Furude de Higurashi No Naku Koro Ni est une demoiselle qui connaît très bien les dix années de sa vie, les ayant vécues onze fois, ayant cent dix années d'expérience et d'âge mental, et de plus elle a un rôle de prêtresse et conduit de la divinité Oyashiro-sama, qui est actuellement plus faible d'esprit et de corps que Rika, faisant d'elle une entité « spirituellement imbattable ».

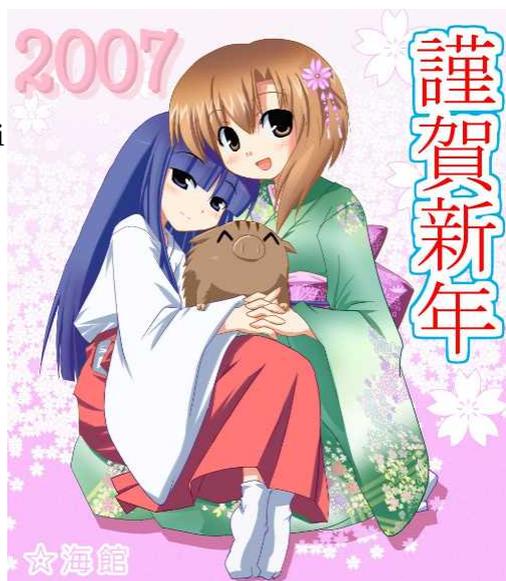
C'est une carte positive, voulant faire le bien.

Le Pape est aussi une figure paternelle et mature et incarne donc le « Dieu-Père » dans toute sa gloire phallique et « généreuse », ce qui en fait une lame du Rayon du Sexe (mais du côté Nurglesque du chaos, donc la vie comme bénédiction).

À l'envers, cette carte peut représenter le conformisme (le « carcan » de la religion) et le manque de discernement (faire n'importe quoi pour satisfaire son dieu de la mauvaise manière ?), ou le manque d'éthique (s'éloigner de Dieu/du Tao).

VI – Les Amoureux

Les Amoureux sont une carte étrange. Elle est définitivement positive, ayant pour sujet la meilleure chose au monde : la Substance, le Moe lui-même, sous sa forme brute d'Amour Pur (ce qui en fait bien sûr une arcanes de Slaanesh et du Rayon de l'Amour).



Mais elle incarne l'Incertitude, l'Épreuve et le Désir Sexuel, l'affection subie comme passion. Elle incarne à la base l'hésitation d'un homme entre deux femmes, ce qui dans la Philosophie Moe est absurde, l'homme allant choisir forcément « soit les deux à la fois, soit aucune » au lieu de commettre une injustice.

Et d'ailleurs, ce troisième choix d'« aimer les deux » est illustré à merveille par les protagonistes de Yuyushiki, Yui, Yukari et Yuzuko, le Réseau de Lumière à la Formule YuYu. L'hésitation et le désarroi sont même visibles sur le visage de Yui, alors tombez amoureux de Yui et cessez d'hésiter : tout le monde a besoin d'amour !

Donc : écoutez votre cœur, et rappelez-vous Jeanne d'Arc : à l'heure du choix, chacun est libre !
À l'envers, cette carte symbolisera logiquement un mauvais choix, ou un abandon (tel un chagrin d'amour)

VII – Le Chariot

Le Chariot est la lame de la Violence, Conquête et Terreur. C'est un conquérant, au char traditionnellement tiré par deux chiens qui partent dans deux directions différentes. Ça en fait une arcano du Rayon de la Guerre, de Khorne et neutre.

En effet, cette arcano signifie le combat, la guerre, et donc, à vous ou au reste du tirage de décider s'il s'agit d'un présage de défaite ou de victoire !

Chinatsu Yoshikawa de Yuru Yuri, ainsi que la dernière citation, parle de la « violence » originelle, le sexe, le viol : Éros et Thanatos sont intimement liés et ne sont jamais loin ! Elle incarne aussi la séduction de la guerre, du conflit, la plus belle des pommes : les gens croient que Chinatsu est mignonne et douce, mais son total irrespect elsatéen amène les pires atrocités.

À l'envers, le Chariot peut d'un côté signifier la défaite, d'un autre la mésaventure et le conflit (les chiens qui partent chacun de leur côté), ou le manque de combativité.

Une des particularités uniques du Chariot est qu'une des planètes à de cette arcano est la Terre. En effet le Chariot roule dessus.

VIII – La Justice

La Justice est l'Idée de la Justice, la Justice comme idéal au-dessus des hommes et du simple concept de loi. On parle du simple concept de « juste », de mérite.

Ayano Sugiura de Yuru Yuri parle d'Amende Irvine sans jamais mettre ses menaces de fermeture du Club d'Amusement à exécution, parce qu'un Concile des Élèves n'a pas de raison valable pour le fermer (ils ont une activité certes chaotique, mais une activité quand même) et parce qu'Ayano aime Kyoko : le Club mérite de rester ouvert et d'exister, par la Justice elle-même.

La Justice est fondée en partie sur l'Honneur, liant cette arcano à Khorne, et est un Idéal, liant cette arcano au Rayon de Pureté.

Mais la Justice incarne malgré cette positivité des choses mauvaises, comme les Amoureux : la Rigueur, la Punition, la Division. Ça en fait une arcano neutre. Et à l'envers, elle est encore pire : Injustice, Corruption, les torts du judiciaire humain, la distance de ce dernier à ce fameux idéal de Justice.

VIII – L'Hermite

L'Hermite, autonome et méditatif, cherche la vérité. Il symbolise le Jugement par l'esprit critique, la Lumière (la libération de la Caverne de Platon) et la recherche de la Vérité Cachée.

Oribe Yasuna de Kill Me Baby illustre la carte en se faisant des amies hors du champ de vue des cavernicoles, une assassine et une shinobi (une ninja), et elle se fait frapper (exclusion) pour sa curiosité malgré sa bonne volonté. C'est une lame neutre car l'Hermite cherche mais c'est au tirage ou à soi de décider si elle trouvera ou pas son bonheur et la Voie du Tao. Liée au Rayon de la Pensée par son action, elle est liée à Tzeentch pour son imprédictibilité. Oribe est un pion dans les machinations de Tzeentch, inoffensive en apparence mais affectant le cœur de même la rigide Sonya.

À l'envers, cette carte symbolise le repli sur soi, l'isolement et la tristesse : rester dans la caverne...

X – La Roue de Fortune

La Roue de Fortune, ou littéralement le Tarot, est une lame symbolisant un inéluctable Changement, un Cycle, une Évolution. Dans quelle direction ? On ne sait pas, ce qui en fait une lame neutre de Tzeentch. La Fortune lie au Rayon de Richesse.

La Roue a l'origine ne symbolise qu'une chose inerte (la roue en question) ce qui fait que cette lame n'a même pas de correspondance avec une quelconque planète !

Cette lame signifie que l'histoire est encore en cours d'écriture, rappelle qu'il n'y a pas de destin. On parle de cette même imprédictibilité dans le générique de début de Kotoura-san, et Haruka Kotoura elle-même en chante les paroles: Kotoura-san est un être dévie de sa trajectoire cyclique de mort et de dépression par ses nouveaux amis et mené sur le Cercle Vertueux de la Quête de Dieu et de l'amour pur. C'est la lame neutre la plus gentille, la plus souriante et innocente de toutes ! Quel monstre n'adorerait pas Kotoura ?

D'ailleurs, la Roue de la Fortune signifie aussi l'occulte, les talents cachés et le psychisme, par l'effet secondaire de tirer Kotoura-san.

Bien sûr a l'envers cette lame symbolise autant la Malchance que la Stagnation et les cercles vicieux.

XI – La Force

La Force exhibe les vertus de Courage, Moralité et Maîtrise, une force bienveillante et féminine a l'origine d'une carte positive. Wiki Walk: Courage → Triforce → Link → Rubis → Rayon de Richesse !

La Force, la femme qui dompte un lion, tout comme Chizuru Aizawa dompte Ika Musume. Cet aspect de domptage physique et sexuel aligne cette lame avec Slaanesh.

A l'envers, la Force devient Faiblesse, amenant la Violence et parfois la Jalousie par faiblesse du coeur.

XII – Le Pendu

Le Pendu symbolise l'Impuissance et le Sacrifice de soi, ainsi que la douleur d'une Décision qui n'est pas sienne : l'arcane négative de la perte de contrôle !

Sanae Nagatsuki d'Ika-Musume incarne parfaitement cette lame, mettant en valeur une demoiselle esclave de son désir sexuel, incapable d'apprendre le respect elsatéen pour réellement aimer Ika-Musume, et tombant dans ses propres pièges (une longue histoire) et se capturant soi-même pour préserver Ika. Elle l'aime... mais elle n'a pas la volonté de s'arrêter de lui sauter dessus: une image pathétique et misérable.

C'est une lame du Rayon de Pensée, ou on exerce une violence sur son esprit pour comprendre ce qui arrive et les raisons de sa propre impuissance, violence qui aligne l'arcane sur Khorne.

A l'envers, le Pendu est passif, il symbolise la Tristesse, les Regrets, l'Ennui.

XIII – La Mort ou l'Arcane Sans Nom

La Mort est, comme Sonya de Kill Me Baby, une fille qu'on aimerait pas rencontrer. Mais il n'y a que les cons qui ne changent pas d'avis, et il faut avouer que Sonya a de délicieux endroits où on veut mettre ses mains.

C'est la même chose avec cette carte: la Mort n'est pas la Faucheuse en tant que telle, mais un idéal saisonnier de renouveau : un changement caractérisé par une perte et un gain importants.

La Mort est une carte négative du Rayon de... bin, la Mort est alignée vers Nurgle, qui lui-même symbolise la vie qui grouille sur la mort et parvient à prospérer et à vaincre.

A noter, la Mort est l'« Arcane Sans Nom », et Sonya-chan est aussi sans nom indiqué.

La Mort a l'envers est un changement plus douloureux et peut signifier bien sûr la mort elle-même, ce qui va de même quand on rencontre Sonya dans un mauvais jour.

XIII – La Tempérance

La Tempérance est une lame de Délicatesse, de Patience et de Modération. C'est une lame empreinte de beaucoup de positivité et de négativité, ce qui la rend neutre.

Momoka Oginome de Mawaru-Penguindrum incarne cette arcanne a un niveau intime: elle a tout donné, tout aimé, fait preuve d'une patience infinie face a la cruauté de l'humanité, et a péri de son altruisme christique en laissant un carnet derrière elle pour continuer son miracle, si patiente qu'elle est même morte en continuant a attendre.

Cà aurait pu être une lame du Rayon d'Amour mais la délicatesse, patience et modération suggère une sensualité qui va avec le Rayon du Sexe. La patience est également une des grandes vertus de Tzeentch.

A l'envers, la Tempérance montre soit une nécessité d'être plus délicat et plus modéré que d'habitude, ce qui est chiant, ou au contraire, tout est immodéré, incontrôlable et problématique au final !

XV – Le Diable

Le Diable est la lame de l'Excès, de l'Ambition et de la Manipulation (un aspect positif de la carte est que l'on est soi-même manipulateur). C'est la séduction ultime, lame négative, du Rayon de Sexe et alignée sur Slaanesh.

Le diable est le cauchemar absolu du phallocrate: une entité duale, un Anima qui perturbe, Celle qui subtilise la Semence du Dieu-Père, qui ose être au-dessus de lui pour lui faire l'amour, celle qui mène les hommes a construire la tour de Babel pour permettre le dialogue avec Dieu et libérer le Code Source de Ce Qui Est, celle qui symbolise l'Altérité, l'Autrui incontrôlable, qui pense différemment et semble ne pas suivre la voie... Qu'elle suive la voie et restaurer son amitié et amour avec Dieu dépendra de sa propre voie.

Et quoi de mieux pour symboliser cette séduction ultime que la perfection au féminin et ma waifu actuelle, Kotone Noda de Sakura Trick ? Kotone est, tel le Loki de la mythologie viking (plus proche équivalent du diable dans cette mythologie), une trickstrice et une blagueuse, également dotée d'une incroyable aptitude a manipuler, mener en bateau, persuader et dominer tel le diable traditionnel, et tel la conception moderne et sataniste du Diable, il est une femme mature, donc une mère, au moins dans l'esprit.

Donc la Philosophie Moe dit de ne pas s'inquiéter du Diable car elle n'a aucune raison de vouloir empêcher l'humanité d'aller vers Dieu, unis et gravissant une nouvelle tour de Babel. Telle Kotone, elle n'est pas si méchante que ça (certains humains sont pires) : si vous avez des Jardins Gris dans votre tête, même les démons auront de bonnes idées !

Mais elle sera méchante si vous la tirez a l'envers: dans ce cas c'est vous qui pêchez, êtes trop ambitieux et vous faites manipuler. Le négatif du Diable peut signifier n'importe quoi de mauvais: tyrannie et violence, passivité et domination, dépendance et jalousie ? A une autre carte de préciser le Tour de Cerisier que Kotone-sama vous jouera...

Une chose est sûre, vous pourrez en tirer du plaisir. La voix, le sourire, et le regard tendres de Kotone-sama sont inestimables, même dans la schadenfreude.

XVI – La Maison-Dieu ou la Tour

La Maison-Dieu est l'arcanne négative par excellence: elle incarne l'Humilité, la Douleur et la Rebellion, et surtout une tour, une construction qui s'écroule, démolie : la Destruction.

Et les clones d'Agiri Goshiki portant des bombes dans le générique de début de Kill Me Baby illustre l'imminence de cette destruction. Alors qu'Oribe est faible et Sonya forte, Agiri est la puissance de la subversion, qui peut élever le faible et saper le fort a tout moment, mais possédant ses propres plans. Agiri, par la mécanisation et la démystification qu'elle applique a son art et son pacifisme, se rebelle même contre son propre statut et métier de shinobi !

Faites l'Amour, pas la Guerre : ce message explique le placement de cette carte, dans le Rayon de la Guerre tout en s'alignant sur Slaanesh (aussi, la tour est phallique, et Agiri est intensément séduisante et sexuelle dans sa démarche de subversion et sa magnifique voix).

On peut trouver un trésor dans les décombres de la Tour, a part a l'envers ou, hé bien, seule la ruine attend: gare aux aspects les plus négatifs du Chaos, ce que vous ne pourrez pas gérer ni en prendre avantage, le « coup du sort »...

XVII – L'Étoile

L'Étoile est littéralement la Bonne Étoile: plus qu'une Chance, c'est un Guide, une Source, et la Purification qu'elle amène. Carte positive et du Rayon de Pureté.

La seule citation de l'Étoile est un passage de la Philosophie Moe parlant des êtres capables d'amour agapè naturel, dont j'en fais des Saints. Et l'exemple de la Sainte dans la Philosophie Moe est littéralement Chitose Ikeda de Yuru Yuri !

C'est une lame et une dame qui vous dit que tout va s'arranger, tant que vous suivrez ses conseils altruistes et que vous croyez en elle, car elle détient le don de rêver des desseins de Dieu, desseins qu'elle trace en dessins a l'aide de son sang. Ce lien viscéral aligne cette carte, pourtant du rayon de Pureté, sur Nurgle !

L'Étoile a l'envers est bien sûr le mauvais présage, la coquetterie, la perversion, la loi de Murphy, ce qui se passe quand on ne croit pas a Chitose et qu'on la traite de perverse malgré ses intentions. Reportez alors a demain les projets des jours ou Chitose ne vous conseille pas, car elle marche dans une autre direction que vous qui est celle du Tao. Arrêtez avec ces baffes !

XVIII – La Lune

La Lune semble être l'opposé du Soleil. Elle incarne avec mystère et obscurité l'Imaginaire, l'Inconscient, la Folie. C'est une carte neutre telle l'inconscient et la folie eux-mêmes, et telle Urabe Mikoto de Nazo No Kanojo X qui représente cette arcane a merveille: elle est une incarnation du principe féminin dans toute sa splendeur, et des mystères intimes de l'amour.

Un être aimant, mais méfiant, tenant au loin le masculin qui veut tout savoir a l'aide de ciseaux (dans l'arcane la puissance de la division et du rayon de l'Ego) : elle sait qu'elle est faible, et que si la main de Tsubaki/du consultant pelote son ample poitrine, elle perdra tout contrôle et sera vaincue par l'irrésistible vague de plaisir, ce qui aligne cette lame a Slaanesh.

La Lune paraît sans logique, mais détient une logique: la fameuse « logique lunaire », ou simplement la ternaire.

Pour utiliser et profiter de la Lune, ne tentez donc pas de la contrôler ou a posséder ou vous la dénaturerez, vous la ferez disparaître sous votre lumière, elle et son étrange amour.

La Lune a l'envers symbolise donc la perte de soi dans les illusions, la perte d'équilibre entre raison et sentiments.

XVIII – Le Soleil

Le Soleil est ce qui fait fleurir les fleurs, une énergie vitale qui abreuve la vie, une carte définitivement positive, dont Yotsuba du manga éponyme incarne manifestement les qualités de Jeunesse, Activité et Vie.

Alors qu'Urabe montre un bout de femme mature, Yotsuba montre une enfant immature mais pleine de bonne volonté, grandissant comme une plante au soleil. C'est l'idéal (rayon de Pureté) de Khorne: une chose qui va bien, forte dans sa justesse, une enfant gentille qui ne se perdra pas dans la méchanceté.

A l'envers, elle peut cependant virer Égoïste, Égocentrique, coupée des autres, aimant sans amour, rayonnant de radiations destructrices !

XX – Le Jugement

Le Jugement montre l'énergie de faire tourner la Roue de Fortune, déclencher la Transformation; le Renouveau, la Renaissance, la réconciliation avec Dieu dans le « jugement dernier » ! C'est une décision, Rayon de Pensée, sous l'égide de la plus grande puissance et force, Khorne

C'est une lame neutre par essence, car il peut autant signifier le positif que les concepts mêmes de

Jugement et Décision !

Le Jugement convoque les gens aux Ciel, ou une voix leur déclamera... « Stratégie de Survie ! » ! Himari de Mawaru-Penguindrum, la Princesse du Cristal, est là, et décide du partage de la pomme de son Amour entre les deux héros de l'anime.

A l'envers, la lame signifie la négation, l'interruption, la réponse défavorable (et donc a l'endroit, c'est aussi la lame du « oui » orgasmique, ce qui va bien avec la sexualisation de la Princesse du Cristal par rapport a Himari).

XXI – Le Monde

Les deux dernières lames désignent la Substance en tant qu'elle-même. Et le Monde est ce qu'on voit et qui intéragit avec nous. Totalité, Perfection, Ouverture d'esprit: Ka ren Kujo de Kin'iro Mosaic est une délicieuse étrangère qui nous rappelle que l'amour est dans le pré. C'est une lame d'importance personnelle, du Rayon de l'Égo, mais qui traite, gère et contrôle tout sans rien contrôler, donc lié a Tzeentch.

Le Monde est une carte positive par essence et logique.

A l'envers, le Monde s'avère étranger, hostile, ou simplement pas le monde: irréalisme, utopie, un monde dans un monde et une perception insuffisante, cette impression que tout vous veut du mal. Trouvez le Bien dans tout ce Mal et soudain un monde de Bien s'ouvrira a nouveau a vous : suivez les longs cheveux blonds et les sourires et vous retrouverez Karen.

XXII/0 – Le Mat ou l'Atout ou le Fol

La dernière arcane majeure est le Monde complété: ce que vous ne pensiez pas faire partie du Monde mais qu'il est : la réalisation que le Monde n'est pas que le Monde, que cette Présence qui vous entoure et vous pénètre de toutes parts est impossible a visualiser dans sa totalité. Le « nom » du personnage de la carte est différent de beaucoup: en plus de désigner Akari Akaza de Yuru Yuri comme simplement Akari, je la désigne comme Dieu, car Dieu est Akari, il y'a un article du même nom dans la Philosophie Moe traitant de ce même sujet !

Par essence, c'est encore une arcane de Tzeentch, mais cette fois, du Rayon de Pensée, et nul ne sait ce qui se cache: c'est une carte neutre.

Numérologiquement, 22 se traduit en 4 (mort en japonais, mais aussi travail), mais le Mat chope le numéro 0 qui, en réduction théosophique, est égal a lui-même, le seul zéro, qui peut aussi signifier un dix : la fourchette de tout le reste.

Cette carte signifie aussi ce qu'il y'a derrière la Substance: peut-être le Cosmos mais sûrement le Chaos, Éris Discordia elle-même. Cette carte est l'Inconnu, l'Aléatoire et le Chaos, et a l'envers est la même chose, excepté que ça vous tombe sur le coin de la figure et que la présence d'Akari Akaza éclipse la vôtre. Vous aussi, vous allez vous faire \\アツカリ〜ン! // !!!

Arcanes de Slaanesh

Le Bâton est la Lance de Lugh, l'élément Feu, le Carreau, le phallus qui pénètre, un sexe: Slaanesh, dieu de l'excès, du plaisir et de la lubricité.

Avec les Bâtons, on tourne autour de la science et de l'innovation, de la nouveauté, de la production et de la fabrication.

Comment les arcanes mineurs marchent est simple comme bonjour, plus la carte est puissante, plus elle se rapporte a l'objet. Ainsi le deux est le plus loin de l'objet, le dix est le carte basse la plus basse, les cartes nobles l'incarnent sous forme de stéréotypes et l'as est le « champion » de l'objet (et donc, du Dieu du Chaos correspondant.

La signification de la carte a l'envers pour les arcanes mineurs, contrairement aux arcanes majeurs, correspond souvent a un opposé direct de la signification a l'endroit. Donc il existe des cartes négatives qui sont positives a l'envers, des cartes positives qui sont positives a l'envers, ou, par exception, des cartes négatives toujours négatives a l'envers.

As de Bâtons

Et quoi de meilleur champion pour le bâton de la création, de l'innovation, de la science et du plaisir que la petite Hakase de Nichijou ? C'est la fillette de huit ans qui invente sa propre grande soeur, et par ce truchement met le cycle en marche : le premier oeuf avant la première poule, la croissance ex utero, hors du corps d'une femme mature qui n'existe pas encore.

La molette qu'Hakase porte, celle de sa grande soeur, est le bâton qui brise l'infinité (le huit) et l'amène dans le corps de la grande soeur en question. Le nombril, le cordon ombilical, le don de la vie.

Et çà montre qu'avant le Sexe, il y'avait l'Amour, dont cette lame fait partie du Rayon. C'est évidemment une carte positive de base.

L'As de Bâtons signifie: le Début d'un nouveau projet, l'Inspiration et les Nouvelles Idées, la Naissance. A l'envers: l'Échec de ce même projet, le Manque d'inspiration, l'Avortement.

Deux de Bâtons

Le Deux de Bâtons est la Rivalité, le Conflit, la Jalousie. Que de mieux que l'incarner par Kaere/Kaede Kimura de Sayonara Zetsubou Sensei, bipolaire et portant constamment plainte ? A l'envers, Kaere (ce nom signifiant « rentre chez toi ») devient Kaede (« érable »), la Kimura japonaise, Yamato Nadeshiko, apportant l'amitié, la paix, et la fraternité (oh, et le fanservice aussi). C'est une personnalité en conflit extérieur et intérieur, dans le Rayon de la Guerre, et qui est donc négative avec un envers positif.

Trois de Bâtons

Le Trois de Bâtons est le Dynamisme, l'Innovation, la Correspondance. Un savoir dynamique et jeune qui voyage, qu'incarne parfaitement Rebecca Miyamoto de Pani Poni Dash. Une intelligence coquine dans un corps trop petit pour l'être, qui place la carte dans le Rayon du Sexe.

A l'envers, il se peut qu'on ne voyage pas assez, on manque de perspective et on se fait trahir, mais en même temps, il est bien de se reposer, de faire les meilleures soupes dans les vieux pots et de se reposer sur sa terre. Le Trois de Bâtons est donc une carte tout le temps positive... en moyenne.



Quatre de Bâtons

Le Quatre de Bâtons est la Prospérité, la Stabilité, l'Optimisme. C'est la grande soeur d'Hakase, Nano Shinonome, la gynoïde, ici représentée sous les traits d'une fille-chatte avec un donut enroulé autour de sa queue : un principe femelle qui se repose et s'occupe d'une maison et d'un enfant avec bonheur et sérénité.

La passivité et pensivité de cette carte la lie au Rayon de Pensée. C'est une lame positive.

On peut considérer cette lame comme passablement machiste, mais en même temps, il faut bien qu'il y'ait une lame sur la chose ménagère. Mais c'est pas grave, car Nano est après tout un robot. Certes sentiente, mais qui ne s'ennuie jamais.

Cinq de Bâtons

Le Cinq de Bâtons montre l'Abondance, la Persévérance et l'Espoir et est définitivement une carte positive, qu'importe les rumeurs comme quoi elle symboliserait les Blocages, la Frustration et les Obstacles même a l'endroit, c'est a l'envers qu'elle les représente !

Après tout, il faut voir le côté positif de cette carte, tout comme celui de Yukko Aioi de Nichijou, cancre échouant beaucoup, mais énergique et apportant le bonheur. C'est le Rayon de Richesse qui y est lié par l'Abondance.

Six de Bâtons

Le Six de Bâtons montre l'Insécurité, la Déloyauté, la Trahison, des choses graves qui la propulsent déjà dans le Rayon de la Mort.

La grande soeur de Mio Naganohara de Nichijou, Yoshino, qui la trolle et qui lui a même piqué une cerise sur son gâteau, incarne à merveille cette lame négative qui se retourne pour devenir positive. A l'envers, tout comme les côtés sympathiques de Yoshino, on trouve la sécurité et la confiance.

Sept de Bâtons

Le Sept de Bâtons symbolise le Désir, le Triomphe et la Communication: arriver à communiquer ses souhaits (ce qui en fait une lame du rayon d'Égo), par oral, par écrit ou autrement, comme par le dessin pour Harumi Fujiyoshi de Sayonara Zetsubou Sensei, qui est une dessinatrice et amatrice de doujinshi yaoi (mangas amateurs parlant l'amour homosexuel masculin). En retirant deux lettres au nom de Fujiyoshi on trouve son statut de Fujoshi, « fille pourrie ».

Comme je l'ai dit dans la Philosophie Moe, quelqu'un qui imagine et rêve d'amours auxquels il ne participe pas (et à l'extrême, ne peut pas s'identifier, ce qui est le cas pour les fujoshi en général) est une personne capable d'un amour Agapè naturel et est un parfait partenaire amoureux, capable d'un altruisme désintéressé.

Et Harumi est définitivement désintéressée, refusant les avances d'un club de sport pour la recruter malgré son talent naturel et sa force.

Cette lame peut aussi signifier un Examen, un Compte-Rendu, une Négociation.

A l'envers, cette lame est la Confusion, l'Inquiétude, l'Incommunication.

Huit de Bâtons

Le Huit de Bâtons est la Récompense, l'Avenir et les loisirs autour de la Nature, l'extérieur. Pour se rappeler du passé et en tirer une récompense d'affection pour l'avenir, on doit amasser des bons souvenirs, des photos remplies de tamayuras...

Et Fuu Sawatari de Tamayura, Potte, se spécialise dans la photographie de tamayuras. Et vu qu'elle cherche activement à photographier ces tamayuras qui n'apparaissent que grâce au bonheur des gens, elle cherche activement le bonheur des gens, ce qui rend la carte positive !

L'idée de récompense lie cette carte au Rayon de Richesse.

Carte à l'envers, on a l'absence de récompense qui mène à la Dilapidation d'énergie, les Freins qui attachent au passé, l'Inaction dans la fixité de la nature morte.

Neuf de Bâtons

Le Neuf de Bâtons est le Succès, l'Effort et le Travail. En clair, il faut faire des efforts pour travailler et succéder. C'est une lame qui signifie les études, les examens, la cogitation et donc le Rayon de Pensée. C'est une lame neutre, car il faut mettre de l'énergie dans cette lame-moteur pour la faire marcher et triompher.

Miyako Uehara de Pani Poni Dash est, dans la classe de Rebecca (voir le Trois de Bâtons), la fille passant le plus clair de son temps à étudier et réviser, intello à lunettes et au front dégagé.

A l'envers, cette lame signifie un Plagiat, un Manque de Reconnaissance ou une Entrave.

Dix de Bâtons

Le Dix de Bâtons est aussi le Succès, mais avec les Capacités et le Courage: le courage entraînant la Responsabilité : donc on a la responsabilité avec la compétence, un travail idéal. Un mental sain dans un corps sain, la base de l'athlétisme dans une carte positive, incarnée plus ou moins par Kanbaru Suruga de Bakemonogatari !

Kanbaru est érotique mais au-delà du sexe dans l'attachement de son esprit au corps : on voit en réalité le Rayon d'Amour en elle : Kanbaru préfère ses Vêtements de l'Âme à tout autre vêtement et attend avec impatience le moment où elle sera enfin nue, corps, esprit et âme, le retour final à l'innocence. Aucun vêtement physique ne peut, chez elle, résister au frémissement, à la chaleur de son amour et de son impatience.

À l'envers, on a un Excès de Responsabilités, un Surmenage qui use et abuse de ce mental d'athlète...

Valet de Bâtons

Le Valet de Bâtons est porteur de Bonnes Nouvelles, Loyauté et Fiabilité : c'est un ami précieux et est symbolisé par la relation entre Kaede Iizuka et Yuzu Ikeno de Sakura Trick : l'une ne jouera pas un Tour de Cerisier à l'autre pour lui monopoliser son cœur, malgré qu'il existe une tension qu'Harupoppo sentira, tel le spectateur.

C'est donc un sentiment pur qui entre dans le Rayon de Pureté, et une carte solidement positive.

À l'envers, bien sûr, la carte signale un potentiel traître ou de mauvaises nouvelles.



Cavalière de Bâtons

La Cavalière de Bâtons est la Sincérité, l'Impulsivité et, mystérieusement pour une carte de Slaanesh et pas de Nurgle, la Mutation. C'est une carte emplie d'énergie positive. La magnifique petite chipie dont on ne voit jamais les yeux est euh, une magnifique petite chipie ! C'est Mayoi Katase d'Acchi Kocchi.

Le rapport à la pulsion, ainsi que le fait que Mayoi parvienne à cacher une forte poitrine (elle n'est pas si plate que ça !) lie la lame au Rayon du Sexe : Mayoi fait du rentre-dedans, et se débrouille comme elle peut, toujours énergique malgré ses nombreux déboires.

À noter, oui: vu que c'est un tarot 100% féminin, le cavalier est une cavalière et le roi une reine (la dame restant, bin, une dame !).

À l'envers, la chicane, les liens brisés, les départs malheureux: beaucoup d'ennuis.

Dame de Bâtons

La Dame de Bâtons est la Maturité, l'Honnêteté et la Générosité. Une carte respirant la sagesse et douceur maternelle, resplendissante de positivité. Youko Inokuma de Kin'iro Mosaic n'a pas l'air comme ça, étant une cancre et usant de sa force physique extraordinaire, mais elle sait par où le Tao passe, adore aider les gens et sortir Aya de l'excès de logique. Youko est, pour la bande de protagonistes de cet anime, comme une mère bienveillante qui sait écouter et conseiller. Malgré sa simplicité d'esprit, c'est une lame du Rayon de Pensée.

À l'envers, désespérée, Youko peut devenir hostile et utiliser sa force contre autrui, avec Opposition et Véhémence.

Reine de Bâtons

La Reine de Bâtons est l'Importance, l'Autorité et la Disponibilité. Ce dernier aspect garantit la positivité de la carte: elle est un soutien, et son importance matérielle l'amène dans le Rayon de la Richesse.

Rei Tachibana de Pani Poni Dash est la déléguée dans la classe de Becky. C'est la première à contester les bêtises et l'immaturation de Becky et l'effrayer, mais c'est aussi la première à s'excuser et à la consoler. Cette femme forte a la poitrine énorme est en réalité plus paternelle que maternelle (ce qui est normal pour un Roi de Bâtons). Avec un peu de Discipline, on l'à sous sa coupe et soutien très facilement !

Cependant, à l'envers, gare ! Ambition, Égoïsme et Difficultés : Rei est sans pitié... plus ou moins. Surtout si vous êtes une adorable petite instit' de dix ans !

Arcanes de Nurgle

La Coupe est bien évidemment le Chaudron de Dagda, le Coeur, le Bol, le Sein Nourricier. Le siège des émotions et de la vie : Nurgle.

Avec la Coupe on a des lames à valeur sentimentale et émotionnelle. La nécrose et la maladie se font sentir, car beaucoup de ces cartes sont négatives ou indécises, presque davantage que les Épées !

As de Coupes

Ah, l'As de Coupes. Harmonie, Amour et Satisfaction: le Foyer. Et bien sûr le Foyer ne peut signifier qu'une seule chose: que je le symboliserai par Kiri Komori de Sayonara Zetsubou Sensei, la Zashiki-Warashi, la Fille-Foyer dont la couette fait cheminée et protège une créature d'une sensualité colossale.

Elle a été ma première waifu, sur laquelle j'ai écrit « Kiri est le foyer. Regardez-la: c'est un chaudron, un four, une cheminée de gentillesse, désir et autres matières motivantes, qu'elle emmagasine sous sa couette protectrice. Sa présence seule dans une chambre ajoute deux ou trois degrés à sa température. Si on ouvre sa couette sans faire gaffe, l'agression, le froid, la mort pénétrerait son corps et la réduirait à une épave : c'est pour ça que Kiri passe son temps à observer, attendre et évaluer si la personne à qui elle s'ouvre est elle-même source de douceur, tendresse et amour. C'est le mécanisme de base de la séduction, simplifié par tout ce symbolisme autour d'elle. »

Bon: donc c'est une carte définitivement positive et étant définitivement du Rayon du Sexe.

À l'envers, bien sûr, c'est le Malaise au Foyer et le Déchirement Affectif. Être violemment « ouverte » est le pire cauchemar qu'une demoiselle peut avoir et pour vous aussi.



Deux de Coupes

Le Deux de Coupes est la Réconciliation, la Paix et la Passion d'amour, des choses plus ou moins positives et du Rayon d'Amour. L'arcane qui inspire le plus la paix et la résolution des conflits est bien sûr projetée à merveille sur l'image de Karuta Roromiya de Inu x Boku Secret Service. C'est la douceur sucrée par excellence.

À l'envers, c'est un symptôme de relation malsaine (comme Karuta a), ou un déséquilibre ou dilemme affectif (qui la pousse à un moment à contempler une éventuelle relation d'amour avec Ririchiyo).

Trois de Coupes

Le Trois de Coupes est la Difficulté et la Victoire, en clair la Difficulté avant la Victoire. C'est une carte positive car elle augure de la Victoire après la Difficulté ! La difficulté est une prise sur soi et la victoire un triomphe personnel, ce qui en fait une carte du Rayon d'Égo.

Shizuku Minami de Sakura Trick, petite demoiselle vulnérable, doute de l'amour de Kotone Noda mais obtient une réponse positive de cette dernière après avoir vaincu sa timidité (Kotone-sama a aidé, après tout elle n'est pas ma waifu pour rien).

A l'envers, cette carte signifie une victoire facile, ce qui fait de Shizuku-chan une bouille a toujours aimer voir: une lame positive a l'endroit comme a l'envers !

Quatre et Cinq de Coupes

Le Quatre et le Cinq de coupes sont respectivement l'Ennui et l'Habitude, et la Solitude et le Sacrifice face aux Argéniums : trop et pas assez de quelque chose, qui mène au désespoir: au Rayon de la Mort et au négatif.

Et Himawari Furutani et Sakurako Ohmuro de Yuru Yuri ont tous deux respectivement trop et pas assez de quelque chose, si vous voyez ce que je veux dire par là, et ça les fait se rentrer en conflit l'une et l'autre ! Si vous les voyez ensemble dans un tirage, vous allez vous dire « Cool, Himawari et Sakurako ! », puis une minute plus tard « Merde, mais c'est des cartes vraiment négatives ensemble, courons vers les collines ! »

A l'envers, HimaSaku se réconcilient: respectivement, on a l'absence d'ennui et la nouveauté, et l'adoption et le soutien affectif face a ces méchants Argéniums. Ce sont des cartes négatives qui deviennent positives en se retournant.

Six de Coupes

Le Six de Coupes est la Nostalgie et les Actes Manqués. Ça pourrait être une carte négative, sauf qu'en réalité elle est assez inoffensives et nous avertit que la solution peut soit venir du passé, soit, si on est obsédé par le passé, hors du passé. C'est une carte positive car elle amène une solution.

Un passé qui amène une solution, une créature antique et surnaturelle qui conseille dans un moment de faiblesse: Shinobu « Kiss-Shot Acerola-Orion Heart-Under-Blade » Oshino de Bakemonogatari (fiou !) illustre cette lame avec brio et son rôle amène l'arcane dans le Rayon de Pensée.

Elle est belle~.

Ahem. A l'envers, elle signifie le futur, la rupture du cordon ombilical, l'émancipation. Des choses encore positives: Shinobu est délicieuse a incarner une lame toujours positive quoique soit son orientation !

Sept de Coupes

Le Sept de Coupes est la Récolte, la Promesse, l'Affection. Les aspects les plus logiques des émotions, qu'Aya Komichi de Kin'iro Mosaic accumule, provenant de Youko. Aya accumule tout ça mais il faudra bien que, petit a petit, cette onctueuse tsundere laisse échapper un peu d'amour. La Récolte amène cette carte positive dans le Rayon de Richesse.

A l'envers, cette carte augure de Mirages, de Débauche et d'Échappée a la Réalité.

Huit de Coupes

Le Huit de Coupes est la Sagesse, la Douceur et l'Inhibition, et a l'envers l'Intelligence et la Libération des Émotions: une lame ou qu'elle soit orientée, est toujours positive, et l'inhibition sous-entend également le Rayon de Pureté.

Alice Cartalet de Kin'iro Mosaic illustre parfaitement les deux côtés de la carte. A l'air gentille et innocente avec Shino, mais en réalité Alice rêve d'elle et en est amoureuse, et aimerait lui ouvrir son coeur. Avec Alice, vous ne pouvez jamais partir dans le mauvais sens.

Neuf de Coupes

Le Neuf de Coupes est la Joie, le Bonheur et l'Entente : des choses qui se passent quand on rencontre agréablement un étranger. L'exemple d'altérité et d'immigration réussie par excellence est Maria Taro Sekiutsu de Sayonara Zetsubou Sensei, débrouillarde, énergique et (relativement) polie. La résolution du conflit invoque le Rayon de la Guerre et en fait une carte positive. A l'envers, on a le Snobisme, la Fatalité, la Suffisance, une attitude altérophobique, xénophobique.

Dix de Coupes

Le Dix de Coupes est la Famille, le Couple et la Fidélité. Elle illustre également une vie de foyer idéale et un amour à l'épreuve de la jalousie, et peut être reflétée par Aoba Kozué de Mahoraba. Elle est adorable, en Yamato Nadeshiko, servant un chibi Shiratori sur un plateau. C'est évidemment une carte positive du Rayon d'Amour. A l'envers, on a le problème familial, la Divorce et l'Abandon.

Valet de Coupes

Le Valet de Coupes est l'Enfance, l'Idéalisme et l'Exaltation de ces valeurs au-delà de l'âge. Et Himeko Katagiri de Pani Poni Dash continue à entretenir les rêves et les souhaits de sa toute jeunesse, dans un corps qui a beaucoup grandi depuis.

Oui, c'était la seule photo acceptable et adorable d'Himeko que j'aie trouvé, Himeko tombée du lit, en culotte, le cul en l'air, salivant et empoignant sa couette: probablement une des illustrations les plus osées de ce deck.

N'empêche, c'est une carte positive, du Rayon d'Amour (l'Exaltation est définitivement plus d'un amour que d'une simple pureté).

A l'envers, la flatterie et la séduction à de mauvaises fins trompe le cœur d'enfant et mène à la perte d'innocence. Attention si le consultant est innocent, donc.

Cavalière de Coupes

La Cavalière de Coupes est la Détermination et la Sérendipité: un talent qui vient avec pas mal d'effort dans le premier cas, sans trop d'effort dans le second. Une fille capable de faire beaucoup d'efforts pour son amour est sans doute Yuu Sonoda de Sakura Trick.

C'est une motivation à la source pure (donc du Rayon de Pureté) et une carte positive.

A l'envers, on a la manque de motivation et la malchance, la loi des séries. Aussi, la ruse et la goujaterie, et Yuu incarne ce côté-ci de cette lame par sa paresse. Comme elle le dit à propos de cahiers d'exercice « Je parie que Shizuku-chan ou Kotone-chan me les prêteront si je leur demandais. » avec un large sourire ! Oubliez ce délicieux et irresistible sourire et ces longues, appétissantes jambes et rappelez-vous que cette lame est négative à l'envers !!!



Dame de Coupes

La Dame de Coupes est la Tendresse, le Respect et l'Ésotérisme: des choses positives et une lame qui promet être du Rayon d'Amour. L'Ésotérisme mène au symbolisme, au psychisme et à la

divination, telles les déceptions et souhaits de bonheur d'Haruka Takayama de Sakura Trick, qui je l'espère se réaliseront. Gentille et maternelle Harupoppo qui capture Yuu en son sein.

Haruka pense aussi au bonheur des autres et numériquement, ça en fait une représentatrice du chiffre de l'Amour Agapé, Neuf.

A l'envers, on a une femme envieuse, capricieuse et vindictive, voir jalouse, et Harupoppo a également une petite faiblesse de ce côté. Oh, j'espère rien de grave, après tout quand on est aimé pour la première fois on ne veut et ne doit jamais, au grand jamais être abandonné !

Reine de Coupes

La Reine de Coupes est le Pouvoir, la Sincérité et l'Union. Elle unit des gens et les soutient par son pouvoir et ses conseils sincères, empreignant cette lame de positivité. Tel Iono de « Iono The Fanatics », la reine lesbienne aimant des milliers de femmes en en faisant ses concubines, un réseau de Lumière qui lui permet d'être celle qui donne un minimum d'affection a toutes ses sobame pour les faire vivre.

C'est une dame émotionnelle mais logique dans ses choix et ses plans, qui pense avant d'agir: Rayon de Pensée.

A l'envers, on a la distance et l'impossibilité d'aider, qui se sent quand Iono s'aventure hors de son royaume, en recherche de nouvelles demoiselles a aimer.

Arcanes de Tzeentch

Le Denier est par élimination (l'Épée étant, genre, l'Épée de Nuada, la Pique et lié a Khorne) la Pierre de Faal, le Trèfle et lié a Tzeentch.

Les Deniers sont des lames matérielles et donc, liées aux agissements des Argéniums.

As de Deniers

L'As de Deniers est le Bonheur, le Triomphe et surtout le Bien-Être dans tous les domaines.

Marii représente ce bonheur, ainsi que le Rayon de Pureté. A l'envers, c'est la Richesse, le Patrimoine : a l'opposé de la jungle ou Marii de Haré Nochi Guu vit paisiblement. Mais ça en fait une carte positive en tous sens !

Enfin, en général. L'As de Deniers a l'envers est affecté par les lames autour de lui, et si le reste du tirage est trop négatif, cette arcane basculera aussi du côté négatif.

Deux de Deniers

Le Deux de Deniers représente le Choix, l'Hésitation, la Décision. Ça peut signifier qu'on passe trop de temps dans un choix, qu'on possède une liberté de choix ou simplement qu'il y'aura un choix a faire. Ça en fait une carte neutre du Rayon de Pensée.

Osaka d'Azumanga Daioh illustre cette carte, elle qui possède souvent un cheminement de pensée alternatif mais un peu lent par moments.

L'envers de cette carte signifie autant les déboires d'argent, l'insécurité financière... mais aussi les moyens de communication. Il y'a donc une signification neutre possible, composant une lame de double neutralité.

Trois de Deniers

Le Trois de Deniers représente la Concrétisation, le Soutien, le Partenariat. C'est une carte qui dénote les amitiés dans le domaines professionnel, la synergie entre collègues. Maon Sakuraba de Tamayura symbolise cette lame car, en communiquant en sifflant, elle a l'air si fascinante et timide qu'on a envie de l'aider.

C'est une carte positive, et le sentiment d'amitié est le sentiment Pur par excellence.

A l'envers, cette carte peut symboliser le manque de sérieux ou de persévérance, ou le manque de coopération.

Quatre de Deniers

Le Quatre de Deniers représente les Cadeaux, les Privilèges, le Confort et le Capitalisme. C'est une carte avec beaucoup d'énergie positive, mais qui peut dans un cas précis être négative. Elle est assez positive pour ne pas être considérée comme neutre, mais est définitivement du Rayon de Richesse. Kaoru Hanawa de Tamayura est justement dans cette optique de confort, suivant une voie aussi inconséquente que la confection de parfums.

A l'envers, effectivement, on a toujours le Capitalisme avec l'Avarice et la Rapacité.

Cinq de Deniers

Le Cinq de Deniers représente l'Affection, l'Évolution Favorable, la Résistance. Il y'a aussi une autre interprétation qui serait financièrement négative, mais *come on, c'est pas si comme le chiffre d'Éris et du Chaos allait tout le temps amener avec lui les choses négatives !* C'est un Cinq définitivement positif, du Rayon d'Amour.

Ririchiyo incarne cette carte avec brio, étant a la fois dans un environnement matérialiste (Deniers) la forçant a être froide, mais étant une tsundere extrêmement affectueuse.

A l'envers, on a logiquement la Désaffection, l'Évolution Défavorable, la Fragilité. Mais au moins le domaine financier sera peut-être inversement affecté.

Six de Deniers

Le Six de Deniers représente l'Altérité et le Don dans une situation de Disette. C'est définitivement une lame positive, au moins d'un point de vue moral, dénotant une belle action et l'exercice d'une certaine justesse effectuée qu'importe la garantie et la capacité actuelle a payer le prix. C'est une lame du Rayon d'Amour, et mieux encore, du Chiffre de l'Agapè, neuf.

Asami Kurosaki incarne a la perfection cette carte: fille d'une famille pauvre, elle vit au jour le jour avec optimisme et donne d'elle même quand elle ne devrait ou pourrait plus le faire !

A l'envers, cette carte incarne une absence notoire de générosité due a, genre, l'absence d'argent: déboires, dettes, des pertes, ou au pire un partage *forcé* des biens et finances !

Sept de Deniers

Le Sept de Deniers représente l'Épargne, la Construction et la Bienveillance : une lame positive du Rayon de Richesse.

Koyomi Mizuhara, ou juste Yomi, d'Azumanga Daioh incarne cette carte dans le sens ou, comme je l'ai écrit, elle a redoublé juste pour rester avec ses amies et passer du bon temps avec. Elle a l'air un peu froide et studieuse mais en réalité, adore beaucoup plus ses amies qu'elle ne le laisse penser. Elle « investit » et « épargne » donc en elles, en quelque sorte.

A l'envers, c'est la perte des intérêts, la perte du salaire, travailler plus sans gagner plus. Ce qui, dans notre société, est omniprésent.

Huit de Deniers

Le Huit de Deniers représente les Études, le Perfectionnement, l'Ambition et une jeune femme brune et chaleureuse représentant tout ça. Lame positive et du Rayon du Sexe.

Tsubasa Hanekawa de Bakemonogatari incarne cette lame a merveille avec ses études (elle est littéralement chargée de bibliothèque du lycée ou l'histoire se passe), le fait qu'elle correspond a ladite femme (enfin, a part que ses cheveux sont violets, m'enfin...) et le fait qu'elle soit réellement coquine.

A l'envers, cette lame représente le Surmenage, le Burn-Out dû a toutes ces études et perfectionnements, ou une demoiselle brune froide et distante, amenant l'intrigue et la désillusion.

Neuf de Deniers

Le Neuf de Deniers représente la Sécurité, la Pérénnité, le Bénéfice. Il y'a cependant un risque, ce qui en fait une carte neutre : bénéfice oui, mais pour qui, pour quoi ? Ça peut aussi signifier la perpétuation d'un système vicieux. C'est donc aussi une carte du Rayon de Guerre.

Sakaki d'Azumanga Daioh incarne cette carte par son conflit avec Kamineko, le chat qu'elle veut caresser et qui lui mord toujours la main. C'est aussi une demoiselle sécurisante, car sous des dehors froids est très gentille.

A l'envers, on a bien sûr l'Insécurité, l'Imprévoyance, la Malfaisance amenant a une perte.

Dix de Deniers

Le Dix de Deniers est une lame positive, mais qui symbolise ironiquement une nouvelle qu'on pourrait qualifier de mauvaise. C'est la lame de l'Héritage, accompagnée de Gain et Fortune. C'est donc aussi une lame du Rayon de Mort.

Chiyo Mihama d'Azumanga Daioh symbolise cette carte simplement parce que c'est une riche héritière.

A l'envers, cette lame signifie la dilapidation de cet héritage, les grandes dépenses liées à la famille, ou les deux à la fois !

Valet de Deniers

Le Valet de Deniers représente la Bonne Volonté, l'Élan, l'Initiative. Une lame positive du Rayon de Pensée.

Norie Okazaki de Tamayura incarne cette lame, étant pleine de bonnes intentions et motivée pour son futur travail de cuisinière.

A l'envers, cette lame signifie l'insouciance et la dépense, un élan et une initiative gâchées ou mauvaises !

Cavalière de Deniers

La Cavalière de Deniers représente l'Entreprise, l'Habilité dans le Business. Une lame positive du rayon d'Égo : le talent et l'énergie personnels sont déployés.

Tomo Takino d'Azumanga Daioh incarne cette lame par son énergie: elle est présente dans l'action et fout des coups de pied dans toutes les fourmilières : elle *fait* le business (l'occupation) et est cavalière dans son action. Et choue, aussi.

A l'envers, de la paresse et du laisser-aller, la stagnation dans l'absence d'énergie et de talent.

Dame de Deniers

La Dame de Deniers représente l'Influence, la Praticalité et la Maîtrise. C'est une lame positive et du rayon d'Amour: la vocation, la passion et l'adoration pour un travail bien fait.

Chimo Yakusa de Tamayura, qu'on appelle Hoboro-san telle une personnification de son restaurant à onokomiyaki est une dame qui incarne ces valeurs : tout le monde la connaît et l'adore dans le village et elle possède un vrai talent pour la cuisine, qu'elle maîtrise.

A l'envers, elle représente l'Ambition, l'Avidité et la recherche de la fortune à tout prix.

Reine de Deniers

La Reine de Deniers représente l'Investissement, les Revenus, et éventuellement un Bon Rival. C'est une lame qui veut garantir sa positivité, et est manifestement du Rayon de Richesse.

Riho Shihomi de Tamayura représente pour Potte un mentor qui investit en elle (et qui se fait rembourser en affection), et éventuellement une future rivale, quoi que ces deux ont des styles radicalement différents.

A l'envers, elle symbolise l'Entêtement et les choses stupides que l'on semble faire quand on est corrompu (et donc, peut-être le lobbying).

Arcanes de Khorne

L'Épée est bien sûr l'Épée de Nuada, la Pique, et on n'a aucun mal à l'associer à Khorne qui est lui-même souvent symbolisé par sa gigantesque épée d'une quarantaine de mètres de hauteur.

Les Épées sont des lames dénotant des événements importants et potentiellement violents.

As d'Épées

L'As d'Épées est une des arcanes mineures les plus fun de toutes. Elle représente un combat massif dont on sortira victorieux : elle signifie que vous allez botter des culs en quantité industrielle après avoir dévoré les rares chewing-gum qui vous restent.

C'est une lame positive du Rayon de Guerre, bien sûr.

La délicieuse Hitagi Senjougahara de Bakemonogatari incarne à la perfection cette carte et procure beaucoup de fanservice ! Elle n'est pas la petite amie du héros pour rien. Elle est à la fois gentille, d'une beauté saisissante et d'une violence parfois extrême, étant une tsundere connaissant l'amour pour la première fois malgré sa propre maturité.

À l'envers, cette carte signifie le repos, l'absence de combat, la paix, ce qui en fait une carte positive quelqu'en soit son orientation quand on la retourne.

Deux d'Épées

Le Deux d'Épées est aussi marrant. Il symbolise l'Alliance et l'Union des Forces. Et quoi de plus sensé que symboliser cette gemellité que Fan, Fan, Fine, et Ran, Ran, Rein ! De Fushigi Boshi no Futago-Hime~ ! Elles sont obligées d'unir leurs forces pour utiliser leur pouvoir et résoudre le problème insoluble devant elles, et elles apportent la paix et l'amitié partout où elles passent.

C'est une lame positive du rayon d'Amour.

Et bien sûr, à l'envers, il symbolise la Discorde, la Séparation et l'entrée en Guerre.

Trois d'Épées

Le Trois d'Épées arrive, finie la joie. Il symbolise la Rupture, la Séparation, l'Incompatibilité. C'est une lame négative du Rayon de Richesse (on verra pourquoi avec son envers).

Meru Otonashi de Sayonara Zetsubou Sensei incarne cette carte à merveille. Oui, c'est le seul dessin intéressant et au format valide que j'ai trouvé d'elle, donc fanservice surprise. C'est une demoiselle timide qui ne parle presque qu'en SMS et mails... et quand elle parle ainsi, elle est la troll la plus abrasive et rabaissante que ce monde n'ait jamais porté, faisant pleurer, choquant et effrayant les protagonistes alors que son carnet d'adresses augmente !

À l'envers, il signifie les Chambardements, Bouleversements et la Confusion : c'est effectivement une carte négative qu'importe son orientation !

Quatre d'Épées

Le Quatre d'Épées symbolise le Calme, l'Exil, la Convalescence. Ça en fait une lame neutre du Rayon de Pensée.

Weda de Haré Nochi Guu est une adorable jeune femme qui s'est exilée dans un paisible hameau au milieu d'une jungle peu hostile, elle et son fils, pour avoir le calme et fuir un peu sa famille, étant tombée enceinte un peu trop tôt à leur goût.

À l'envers, Surmenage, Solitude, Dépit : la carte devient négative.

Cinq d'Épées

Le Cinq d'Épées est une des deux cartes qui, numériologiquement, sont du chiffre Zéro, liées au Néant et au Négatif. Cette carte doublement négative du Rayon de Mort signifie la Défaite, l'Humiliation et la Maladie, et à l'envers la Calomnie, la Perte et la Rancœur.

Sayoko Kurosaki de Mahoraba incarne la seconde carte la plus mauvaise de deck avec brio, étant une mère de famille faisant un travail qu'elle n'aime pas alors qu'elle voudrait être une artiste, malade, dépressive et suicidaire.

Bonne chance si vous tombez sur cette terrible carte. Bon, au moins, j'espère que vous ne tomberez pas sur le Dix d'Épées dans le même tirage.

Six d'Épées

Le Six d'Épées est une carte symbolisant la Promenade, la Méditation et l'Horizon et a l'envers un Contrat, un Diplôme, une Déclaration. C'est donc une carte doublement neutre du Rayon de Pureté: une carte où pas grand chose se passe.

Une carte *normale*, tout comme Nami Hitou de Sayonara Zetsubou Sensei.

Sept d'Épées

Le Sept d'Épées est la carte de l'Instabilité, de l'Opportunité et de l'Action. Il faut réfléchir vite et sauter sur l'occasion quand elle se présente, sortir gagnant.

C'est donc une lame neutre du Rayon d'Égo.

Guu d'Haré Nochi Guu symbolise cette carte. C'est autant un danger qu'une bienveillance : tout dépend de l'occasion par laquelle on rencontre cette demoiselle, une entité d'une puissance délirante et à l'humour cynique.

À l'envers, cette lame signifie Prudence, risque de Manipulation: l'envers de l'initiative que suscite cette carte : l'occasion ne sera pas la bonne.

Huit d'Épées

Le Huit d'Épées est la carte de la Criticité, de l'Autocritique et de la Réaction. Un moment critique approche et le mur de l'adversité toise et observe le consultant.

C'est une carte négative du Rayon de Guerre.

Toiser et observer, comme Matoï Tsunetsuki de Sayonara Zetsubou Sensei, une stalker qui suit Monsieur Désespoir partout où il va, d'un « amour profond », et qui angoisse quelque peu ce dernier.

À l'envers, les Difficultés et la Fatalité devront être battus pour voir la lumière au bout du tunnel.

C'est donc une carte doublement négative.

Neuf d'Épées

Le Neuf d'Épées est la lame des Désillusions, des Retards, des Litiges. C'est la lutte !

Abiru Kobushi de Sayonara Zetsubou Sensei incarne cette arcanne à deux niveaux: d'abord l'image, d'une magnifique demoiselle recouverte de bandages, blessée : la lutte et le litige l'a traversée.

Puis ensuite, second niveau: la désillusion que Monsieur Désespoir a eu quand il a cru que c'était sa famille qui la maltraitait. En fait, elle travaille dans un zoo comme dresseuse et parfois tire les queues des tigres et autres lions qui bien sûr l'attaquent.

C'est donc une lame négative du Rayon d'Amour. Elle est rendue doublement négative par sa signification à l'envers: l'Espérance, mais aussi le Doute et la Déloyauté, encore un autre mirage, une autre désillusion qui se profile...

Dix d'Épées

Le Dix d'Épées est positif à l'envers, où il symbolise une situation réglée, le tournant d'une page.

Mais sa signification à l'endroit est d'une puissance négative telle que cette carte est la pire que l'on puisse jamais tirer. Non seulement c'est une carte du Zéro, et en Shadok cette carte est désignée comme GAZO, le temps mort, la fin du round de boxe musicale.

Le Dix d'Épées symbolise les Larmes, la Déprime et la Mort. C'est une carte négative du Rayon de la Mort.

Mayo Mitama de Sayonara Zetsubou Sensei symbolise cette carte comme elle peut. Elle est exactement ce qu'on peut penser qu'elle est, le diable en pleine vue.

Valet d'Épées

Le Valet d'Épées symbolise l'Intelligence, la Curiosité et la Prudence, en faisant une lame neutre du Rayon du Sexe. Effectivement, la Curiosité est un principe sexuel en diable, que j'ai étudié dans la Philosophie Moe en comparant l'amour à la relation des deux protagonistes principaux de Hyouka~ ! Mai Minakami de Nichijou symbolise l'Intelligence et la neutralité de cette carte. Une troll au coeur d'or, qui bouleverse la vie et le fait adorablement.



A l'envers, cette carte est, justement, le côté troll de Mai. Vous allez être Trollé, par une personne à l'esprit mal tourné.

Cavalière d'Épées

La Cavalière d'Épées symbolise l'Intérêt Adverse, le Défi et le Combat : le rival, le némésis. C'est donc une carte négative du Rayon de Guerre. A l'envers, ce même combat tourne au vinaigre et à la défaite, faisant de cette carte encore une double négative.

Hiyori Moritani incarne à merveille cette carte, en tout cas dans les premiers épisodes de Kotoura-san : elle est jalouse de Kotoura et de l'amour qu'elle porte à Manabe, et en veut à elle et à Manabe, qu'on pourrait prendre pour le consultant. Elle vous traitera de monstre, vous enverra des brutes vous tabasser : c'est la guerre totale. Mori ! Mori ! Mori !

Dame d'Épées

La Dame d'Épées symbolise l'Austérité, la Rigidité et le Volontarisme, mais sous un angle enfin positif : la Dame veut vous aider. C'est aussi donc une lame du Rayon de Pensée.

C'est effectivement ce que Chie Arai, de Sayonara Zetsubou Sensei, est pour Monsieur Désespoir : la conseillère scolaire, bien intentionnée, quoiqu'exigeant un tantinet de droiture.

A l'envers, c'est l'envieuse, la placoteuse, ou alors l'austérité et la rigidité l'emportent sur la bonne volonté de cette dame.

Reine d'Épées

La Reine d'Épées symbolise le Pouvoir, l'Incorruptibilité, le Contrôle... et également, paradoxalement, la Corruptibilité. C'est une Corruption à sens unique, toujours contre vous. Vous ne pouvez pas la faire changer d'avis, et d'autres la font changer d'avis et la retournent contre l'Humanité. C'est une lame doublement négative du Rayon d'Égo : à l'endroit vous vous heurterez à elle et son Pouvoir, et à l'envers vous désespérerez, victime de sa Corruption et de son Contrôle.

Chiri Kitsu de Sayonara Zetsubou Sensei incarne bien cette arcane, étant une maniaque du contrôle et la déléguée de la classe de Monsieur Désespoir, ayant plus de pouvoir que son propre professeur, qui pour elle est un petit ami, qu'elle tue souvent.

Philosophies des Deux Tarots

Vous aurez pu le constater, mais le Tarot de Marseille originel, celui que les Bohémiens ont amené, n'avait que vingt-deux cartes. Les Arcanes Majeurs et les Arcanes Mineurs ont des auteurs bien différents, et le Tarot de soixante-dix-huit cartes est donc le résultat d'une fusion d'au moins deux philosophies.

Parce que, en plus, le Tarot de Marseille a été repris, notamment par les alchimistes, de tradition thaumaturgiste et hermétique, qui l'appellent le Livre de Thôt-Hermès, et que dire des réillustrations qui changent le sens (on peut également en profiter pour citer le Livre de Thôt d'Aleister Crowley, qui change au moins trois cartes).

Y'a des gens qui croient que Jean Noblet a « inventé » le tarot, d'autres croient qu'il a été découvert en 1494, mais Marcile Ficin, entre 1453 et 1492, avait déjà fait une analyse du tarot, avant qu'il n'« existe » dans l'Histoire. Et puis on dit que les Bohémiens, les Tziganes, sont de lointains descendants des Égyptiens, ce qu'on retrouve dans la chanson de Zebda, « L'Erreur est Humaine » (« mon peuple a moi, a bien plus de mille ans [...] il a sa trace gravée, dans les pyramides ! »).

Quelqu'un a même édité un « tarot des philosophies » !

Par rapport au Tarot de Marseille traditionnel, le Tarot Moe est à la fois une absurdité blasphématoire et une vision surréaliste et pop art poétique (anciens symboles remaniés par de nouveaux n'ayant aucun rapport), et signifie aussi qu'il faut parfois se séparer de toutes ces significations passées pour retrouver une vue d'ensemble. En clair, énumérer les philosophies des deux tarots.

Les Arcanes Majeurs, venant d'immigrés nomades sans grand chef, représentent le peuple, alors que les Arcanes Mineurs, comme les cartes à jouer traditionnelles, représentent la noblesse et son ordre (les 14x4/7x8 cartes formant un rectangle bien régulier et fermé, alors que les 22 cartes ne s'y prêtent pas très bien, à moins de faire 11x2, et dans une tradition forment une figure astrologique ouverte).

Il y'a aussi les usages du tarot, dans le sens où la Golden Dawn a fait paraître des tarots aux arcanes mineurs chargés de davantage de sens mais créant des sens fixes, et chargés de dessins parfois érotiques.

Mon tarot est lui aussi érotique par moments, mais contient davantage de « mignonneté » que de « sexualité », et il est improbable de dériver la signification des cartes des images de ses personnages sans un manuel comme celui-ci. Il se fout aussi des sens trop fixes, étant un outil de communication auprès de la Déesse-Mère, du Chaos et de sa logique ternaire.

Vers d'Autres Cartes et Tarots ?

Il existe d'autres jeux divinatoires: le Yi King (64 cartes) et le Jeu du Phénix (50 cartes) par exemple.

Pour adapter le Tarot existant, il faudrait trouver un multiple des deux à la fois. Pour le Phénix il faudrait aller jusqu'à 100 cartes ou ajouter une autre « classe » d'arcanes « intermédiaires », et pour le Yi King, ajouter 8 Arcanes Mineurs et procéder à la synchronisation des deux jeux.

A noter: les 14x4 peuvent aussi être transformés en 7x8, et ajouter 8 Arcanes Mineurs ajouterait 2 cartes par famille. Un truc sympa serait simplement ajouter 11 et 12, ou une Tour et un Fou comme aux échecs – voir les deux ! Ou alors un 0 et 11 pour faire comme dans les amplis qui vont *up to eleven*, le 0 étant le fou (le mat a potentiellement le même nombre !) et le 11 la tour.

Il y a aussi un truc comme quoi les Arcanes Majeures sont, d'un point de vue géométrique, théosophal et/ou cabalistique, imparfaits. En effet les 22 arcanes sont théoriquement classés en colonnes de 9, donc il faudrait ajouter 5 Arcanes Majeures supplémentaires pour faire 3 bonnes

colonnes de 9, symbolisant de 1 a 9, de 10 a 90 et de 100 a 900.

Également, il faut se rappeler que les 22 arcanes semblaient ordonnées par leur puissance, et cinq cartes plus puissantes que le Monde et le Mat (deux cartes symbolisant la Substance) sont difficiles a imaginer.

Et en plus, il faudrait reprendre l'ordre des cartes et les réarranger selon le sens vu dans le site Psyche, que j'utilise comme base pour la gématrie hébraïque cabalistique, surtout que ce site a des articles critiquant la Golden Dawn et ses « efforts d'obfuscation » et de réarrangement dans leur cosmogonie. Et j'ai pas grand chose a foutre de tous ces conflits, mais bon.

Vers un jeu « super étendu » de 91 cartes avec 12/5 cadres chacun ? Ça fait déjà un sacré fatras de cartes avec 78 avec 11/4 cadres, cependant. Idéalement, on pourrait même ajouter 9 autres arcanes majeures après les 27 pour faire 36 (6^2) majeures avec 64 (8^2) mineures, totalisant 100 (10^2) cartes, aller jusqu'à 9000 (pratique pour estimer des niveaux de puissance de combattants) avec la gématrie et synchroniser avec le jeu de 50 du Phénix (chaque carte phénicienne étant représentée 2 fois) si je trouve le truc intéressant.

Par contre, a quoi rimerait la 4ème colonne ? Le site Psyche dit que les trois premières colonnes symbolisent les domaines « archétypal », « existentiel » et « cosmique », ce qui laisse sous-entendre que les 4 dernières des 22 arcanes représentent la Substance vue par son Père. Le quatrième pourrait signifier le domaine « chaotique » en opposition au cosmos.

Cependant, deux faits démolissent cette théorie : le premier est que la Lune et la Grande Prêtresse sont féminines et le Jugement a été la signature d'Éris dans mon questionnement sur les énergies. Donc la 3ème colonne est déjà « cosmo-chaotique ». On pourrait imaginer que 4 (2^2) lames de la 3ème colonne représenteraient des aspects du Cosmos, et les 5 (Loi des Cinq) autres représenteraient des aspects du Chaos.

Dans ce cas-là, la 4ème colonne pourrait signifier plusieurs choses car elle pourrait se manifester a plusieurs emplacements.

- Avant la 1ère colonne: Ce serait un mouvement culotté. 9 lames incarnant le développement et l'éducation du Bateleur avant qu'il n'embarque dans son voyage. 9 philosophies, ou 9 cartes symbolisant la numérologie par elle-même ?
- Entre les deux premières colonnes: Ce serait actuellement rationnel. La 3ème colonne étant le domaine final, on pourrait faire un lien avec les trois genres de connaissances dans les deux premières colonnes. Où on pourrait simplement trouver des lames « intermédiaires » ou symbolisant les transformations de la première a la deuxième colonne. Quand on y pense, Archétypal se rapporte a l'Idée (condition de l'Existence), l'Existence se rapporte, bin a ce qui est, et le Cosmos est synonyme d'Univers dans l'imaginaire collectif. En clair, les deux dernières colonnes se rapportent toutes deux a la Substance, et la première a son Idée, donc cette quatrième colonne pourrait être a la première colonne ce que la troisième est pour la deuxième.
- Entre les deux dernières colonnes ? Je suis bien moins inspiré par ce placement.
- A la fin ? Ce serait logique, mais quoi faire. Si on reprend l'idée comme quoi la première colonne est l'Idée de l'Existence de la deuxième, alors la quatrième colonne se rapporterait a l'existence du Cosmos et du Chaos, qui sont a la fois dans la Substance et en-dehors, et se réfèrerait a l'Existence Hors Substance, un concept réellement farfelu. Ou pire, si la première colonne symbolise nos archétypes et routines, la deuxième la Substance, la troisième le Père et la Mère de cette Substance, alors la quatrième symboliserait le domaine dans lesquels ils évoluent: la Méta-Substance, dont on n'a aucune donnée ! En clair, l'Humanité (et tout autre être existant dans la Substance) serait incapable de savoir ce que ces cartes signifient, et également, ces cartes seraient totalement inutiles, car se réfèreraient a des choses en-dehors de la Substance, alors qu'on s'intéresse a ce qui se passe dedans. Donc il est *impossible* de placer la quatrième colonne a la fin.

Çà ferait également 14/7 cadres par carte, en plus de devoir faire des efforts significatifs pour refaire toutes les cartes, car je devrais changer quelques correspondances. J'ai pas envie de refaire toutes ces cartes avant au moins un an, après tout j'ai mis un mois pour les faire, et je pense avoir fait assez d'efforts dans le domaine de la divination.

Mais il y'a définitivement des ouvertures.

Et ça, c'était uniquement pour les colonnes de neuf ! Et pour les autres systèmes numériques ?

Vers d'Autres Bases Numériques ?

De manière intéressante, il n'y a pas de numérologie appliquée a d'autres bases, la numérologie de la Quatrième Voie étant apparemment sous base 8 mais en réalité étant sous base 10 (se basant sur une pyramide des dix chiffres).

Nous sommes irrésistiblement ancrés dans le système décimal car il s'agit de la base des mathématiques actuelles. 1 est 1 parce que c'est ce que nous avons fait de ce chiffre dans nos têtes. Si 9 est le dernier chiffre, il restera le dernier chiffre dans notre tête et si nous établissons une numérologie sur une autre base, nous prévoierons inévitablement que cette numérologie s'arrêtera au point 9, créant potentiellement une copie a peine biaisée de la numérologie en base 10.

Donc, pour réellement créer de nouvelles numérologies, il faudrait paxadoxalement *ne pas se baser sur des numéros*, dont on connaît le signification au plus profond de notre coeur. On devrait se baser sur d'autres échelles.

De Colores

Les couleurs comme spectres

Les couleurs semblent un bon candidat. Ça dépend de quelles couleurs, cependant. L'Arc-en-Ciel a le plus de signification en nous, et se rapporte a un phénomène physique et donc, aux couleurs comme vibrations en nanomètres, comme spectre électromagnétique, et non pas comme quantités de certaines couleurs mélangées entre elles.

Ça pose l'avantage d'un système continu ou l'on peut imaginer toutes les nuances, mais ces nuances ne seraient significatives qu'en allant d'un bout a l'autre de l'échelle par intervalles régulières. Par exemple, si on prend les 7 couleurs: Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo, Violet (qui, d'ailleurs, sont déjà une échelle irrégulière, on ne peut pas genre, ajouter le cyan entre le vert et le bleu sans ajouter une couleur intermédiaire entre chaque, ou déplacer les autres couleurs sur le spectre pour créer une échelle a 8 couleurs, ou l'orange sera plus rouge, l'indigo plus violet, le vert plus jaune, etc.

Les couleurs comme quantités

Et pour représenter ces couleurs, il faut un ordinateur ou une palette de peinture. Car il y'a deux méthodes de synthèse: l'additive et la soustractive, et je choisirai sans hésiter la synthèse additive, car elle implique d'additionner des couleurs (rouge, vert, bleu) au vide noir, en partant des couleurs « de base » pour en créer de nouvelles, au lieu de soustraire des couleurs au tout blanc et partir du plafond pour construire les fondations a la fin, mettre la charrue avant les boeufs.

Ou pas. Que les couleurs soient séparées par deux types de synthèses est bizarre et s'il existe un choix binaire dans la vie, il existe souvent une troisième voie peu empruntée.

Parce qu'on peut très bien imaginer que quand on additionne du rouge et un peu de vert pour faire de l'orange, et quand on « soustrait au blanc » du rouge et du jaune en quantités égales pour encore faire de l'orange, on en arrive a deux oranges de significations différentes.

Donc l'approche par quantités est imparfaite. Il faut que les couleurs ne jaillissent pas de l'ordinateur ou de la palette, mais de *soi*, de son propre imaginaire, sa propre vision, ou alors des couleurs elles-mêmes, ce qui revient à en revenir à l'inconscient collectif.

Là encore, on voit les deux synthèses jaillir en dehors du concept de quantités ! Effectivement, les couleurs venant de soi sont additionnées à l'espace d'idées (le vide noir), alors que les couleurs venant d'elles-mêmes sont soustraites à l'inconscient collectif (le vide blanc).

Approche organique

Les couleurs venant de soi peuvent aussi être soustraites, comme les couleurs venant du monde peuvent être soustraites, saisies au monde.

On peut donc soustraire les couleurs de son propre corps. Rouge sang, orange peau, blanc semence, noir bile, vert vomit, jaune pisse... À s'en demander si les haruspices de jadis n'utilisaient pas ces couleurs pour leurs divinations.

Mais parfois, son propre corps peut être vide de sens. On peut s'en remettre aux objets et aux modes pour les couleurs venant d'elles-mêmes. Mais là encore, on se heurte à un nouveau problème: la classification. Car mettre des noms et des significations sur des Idées pour en faire des Idées indépendantes de tout mode est le nommage, la classification. Une telle approche insulte et réduit la Substance, et distance notre approche.

Il faudrait aussi savoir quels sont les objets les plus importants, or chaque mode est traité de manière égale par la Substance. Il faudrait donc une carte par mode, que dis-je, une carte par mot, et là on n'a qu'à utiliser un Oui-ja à la place, car on réinventerait son propre langage entier sous forme de cartes.

D'une approche en apparence totalement irrationnelle, on arrive à un résultat d'un rationalisme borné et à la radicalisation d'une approche binaire et possessive.

Ce qui signifie que les objets, les modes ne sont pas les choses que les cartes devront représenter. Le domaine matériel est hors de portée, car utiliser le domaine matériel est agir, non pas deviner/réfléchir. Il reste donc l'immatériel, l'idéal, l'émotionnel...

Vers un Tarot des Émotions ?

Ce que l'on recherche avec le Tarot est non pas le Savoir, mais le Mindset qui en permet son acquisition, l'Inspiration qui amène à une vision juste d'une situation donnée.

C'est pour cela que le Tarot de Marseille est si populaire. Avec ses personnages abstraits et son étrange symbolique du voyage alchimique, il nous fait voyager d'un mindset à un autre.

Peut-être que le Tarot Moe, en se rapportant à des personnages de moe-anime qui sont souvent reliés à un tempérament particulier, se rapproche déjà beaucoup d'un « tarot des émotions ».

Je laisserai ce genre de réflexions à la prochaine édition du Tarot Moe, qui n'est pas pour demain. En attendant, pourquoi est-ce que vous ne continuez pas mon travail et mes recherches en, vous aussi, tirant les cartes et approfondir votre relation avec la Déesse-Mère ?

Amusez-vous bien avec le Tarot Moe. Éris vous écoute et vous aime.