



LE
TAROT
DES ROYAUMES
CÉLESTES

81 CARTES
ET UN LIVRET

Trungles

LE
TAROT
DES ROYAUMES
CÉLESTES

Trungles

LEDUC 
ÉSO

Première édition publiée en 2020

par Chronicle Books sous le titre

Star Spinner Tarot.

Illustrations et texte : © Trungles

Design graphique : Maggie Edelman et Evelyn Furuta

Tous droits réservés.

Édition française :

© 2021 Éditions Leduc

10 place des Cinq-Martyrs-du-Lycée-Buffon

75015 Paris - France

Traduction : Véronique Merland

Correction : Nathalie Billaut

Adaptation de la maquette : François Giraudet

ISBN : 979-10-285-2054-0

Achévé d'imprimé en janvier 2021 en Chine

Dépôt légal : juin 2021

SOMMAIRE

Introduction au tarot	4
Les arcanes majeurs et mineurs	6
Savoir interpréter les cartes	8
Tirages	9
LES ARCANES MAJEURS	13
LES ARCANES MINEURS	59
<i>Bâtons</i>	61
<i>Coupes</i>	77
<i>Épées</i>	93
<i>Deniers</i>	109
À propos de l'artiste	125

INTRODUCTION

AU TAROT

Le tarot a une histoire longue et complexe. Les premières apparitions de cartes à jouer connues aujourd'hui sont des cartes somptueusement peintes à la main en Asie et en Afrique du Nord. Initialement créées pour le jeu, puis popularisées comme moyen de divination au tournant du vingtième siècle, le tarot est plus récemment considéré comme un support de réflexion interpersonnelle. Chaque jeu fonctionne comme un récit aux multiples facettes destiné à jeter un éclairage nouveau sur votre vie et votre situation.

Le jeu se divise globalement en cinq parties : les arcanes majeurs se rapportent aux grands thèmes de la vie, tandis que chacune des quatre suites des arcanes mineurs correspond à un domaine particulier : les Coupes se rapportent au cœur, les Épées à l'esprit, les Deniers aux ressources matérielles, et les Bâtons aux ressources créatives.

L'iconographie des jeux de tarots les plus illustres a essentiellement été nourrie de l'attrait de l'occident pour les sciences occultes, et d'une bonne dose d'orientalisme. Au tournant du siècle, les artistes et influenceurs européens détournaient souvent l'imagerie africaine et asiatique pour produire un effet superficiel de mystère et d'exotisme, ce à quoi même le classique tarot Rider-Waite-Smith ne fait pas exception. L'iconographie du *Tarot des Royaumes*

célestes se veut moins ancrée dans ce langage visuel ésotérique, et soucieuse d'échapper aux écueils impérialistes de cette époque. Les images s'inspirent d'histoires, légendes et contes pour enfants sans doute déjà familiers aux lecteurs. Vous trouverez des sirènes au cœur vaste comme l'océan, des fées peuplant les songes à la lisière du sommeil. Vous y verrez sans doute le fruit du savoir se frayer un chemin entre naïveté et connaissance, et y découvrirez d'anciennes déesses de la lune et du soleil sous un nouveau jour.

Plutôt que de vous faire la promesse d'une révélation cosmique, le *Tarot des Royaumes célestes* se base sur le principe que c'est vous le mieux placé pour connaître votre vie. C'est un moyen qui vous permettra de mettre en lumière les liens entre des aspects en apparence disparates de votre existence. Chaque tirage est une invitation à vous pencher attentivement sur ces liens, et à trouver la meilleure façon de mettre à profit ces nouveaux éclaircissements. Il a été conçu pour vous guider en douceur, comme le feraient des étoiles, en scintillant doucement dans le ciel d'une très longue nuit.

LES ARCANES MAJEURS ET MINEURS

Les arcanes majeurs se composent de vingt-deux cartes représentant les leçons ou moments majeurs de votre vie. Numérotées de 0 à XXI, ces cartes ont une charge symbolique un peu plus importante que celle des arcanes mineurs, et elles peuvent influencer de façon déterminante les grands thèmes d'un tirage. Dans l'ordre chronologique, elles commencent par le Bateleur, qui symbolise la personne qui interroge les cartes, le personnage principal de l'histoire ; puis chaque carte des arcanes majeurs correspond à un stade du cheminement du Bateleur.

Les arcanes mineurs se divisent en quatre suites de quatorze cartes chacune : dix cartes chiffrées, et quatre cartes de cour. Les cartes chiffrées correspondent à des moments ou circonstances plus secondaires de la vie, tandis que les cartes de cour représentent en général des personnes de tempéraments différents, à différents stades de leur cheminement.

La suite des Coupes se rapporte essentiellement aux émotions et aux relations. Elle traite des liens amoureux et affectifs sous toutes leurs formes, ainsi que de leurs différentes perspectives. Associées à l'eau, les Coupes peuvent être à la fois nourricières et tempétueuses. Dans ce jeu, les Coupes tracent un cheminement inspiré de celui de *La Petite sirène* de Hans Christian Andersen. Les thèmes de la

nostalgie, du désir, du sacrifice et de l'épanouissement sont au cœur de ce jeu.

La suite des Épées représente l'intellect. Elle traite des questions de l'esprit sans détour, avec une franchise parfois abrupte. L'esprit est une chose prodigieuse, mais qui peut parfois s'emballer de façon destructrice pour lui-même. Les Épées sont associées à l'élément air, et elles représentent l'action, la décision, la direction et leurs conséquences. Ici, ces cartes sont davantage inspirées de l'imagerie traditionnelle du tarot.

La suite des Deniers se rapporte aux ressources matérielles. Les Deniers sont associés à l'élément terre et traitent de l'argent, des moyens de subsistance, et de la richesse. Le motif des lapins est signe de chance et d'abondance en surface, mais il relie également les Deniers à la carte de la Lune, soulignant ainsi le rapport entre les ressources et les émotions.

La suite des Bâtons représente la passion, l'énergie et la créativité. Les Bâtons sont associés à l'élément feu et traitent de ce qui nous anime et nous motive. Les Bâtons se rapportent aux questions de la spiritualité, de la créativité et de la passion. L'imagerie de cette suite est ici celle des fées, qui représentent la sphère intermédiaire entre l'inspiration et l'action.

SAVOIR INTERPRÉTER LES CARTES

Il est courant, pour les amateurs de tarots divinatoires, d'avoir besoin de « faire connaissance » avec les cartes. Il existe diverses méthodes, mais il est généralement admis que mieux on s'est approprié les cartes, plus les tirages seront précis et affinés. Le moyen le plus simple d'apprendre à connaître votre jeu est de l'utiliser de façon régulière.

Dans ce jeu figurent plusieurs variantes de la carte « les Amants ». Pour les tirages les plus traditionnels, retirez-les toutes sauf une. Choisissez celle qui semble le mieux vous convenir, et posez les autres de côté avant chaque tirage. Avoir plusieurs exemplaires de la même carte peut avoir un effet défavorable sur le tirage, surtout s'il s'agit d'un tirage nécessitant un petit nombre de cartes. Une fois le jeu réduit au nombre habituel de soixante-dix-huit cartes, vous pouvez commencer.

Tout d'abord, battez les cartes. Vous pouvez choisir de le faire vous-même ou, si vous effectuez un tirage pour quelqu'un d'autre, demandez-lui s'il souhaite le faire (on appelle « le consultant » la personne pour qui le tirage est réalisé). Une fois les cartes battues, concentrez-vous sur vos intentions, vos questions pour les Royaumes célestes, et disposez les cartes selon le tirage qui convient le mieux à vos besoins.

TIRAGES

TIRAGE À UNE CARTE

Posez une question simple, tirez une carte, et voyez quel rapport s'établit entre la question et la carte. La force des cartes résidant dans leur rapport les unes aux autres, cette méthode ne répondra pas à toutes vos questions. Cependant, un tirage à une carte peut être une excellente façon de se familiariser avec chacune d'elles, et peut faciliter les tirages plus complexes par la suite.

TIRAGE À QUATRE CARTES

Un tirage facile pour les débutants, qui peut être utilisé pour réaliser des tirages express. Les réponses obtenues sont générales, mais directes, la position des cartes s'interprétant de la façon suivante :



1. Consultant
2. Passé
3. Présent
4. Futur

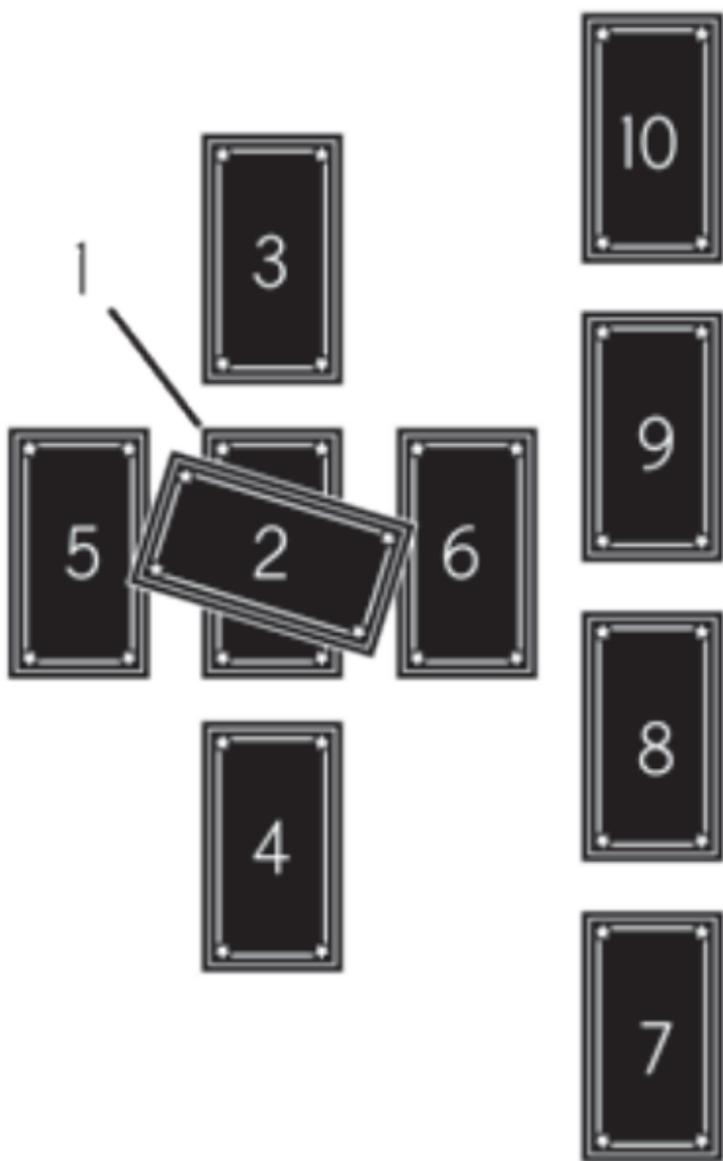
LA CROIX CELTE

Il s'agit d'un des tirages les plus couramment utilisés. Malgré sa complexité apparente, il fonctionne de façon assez intuitive. Ce tirage nécessite de maîtriser un peu plus la signification des cartes, et les rapports qui existent entre elles.

La croix celte se compose de deux parties : sur la gauche, le consultant. Cette partie concerne la personne pour qui le tirage est réalisé. Elle fait état de son cheminement et illustre ses priorités, intellectuelles comme émotionnelles. Sur la droite se trouve la colonne conseil. Cette partie est celle qui suggère des actions et leurs conséquences.

La dixième et dernière carte du tirage indique l'issue éventuelle de la situation, si le consultant décide de poursuivre sa voie.

1. Consultant
2. Défi actuel
3. Ambition de l'esprit
4. Désir du cœur
5. Passé
6. Futur
7. Conseil ou action suggérée
8. Contexte de l'action suggérée
9. Espoirs et craintes du consultant
10. Issue potentielle





The page features a decorative border with a repeating geometric pattern of overlapping circles and arcs. In each of the four corners, there is a white five-pointed star. The top and bottom edges of the page are rounded, with a semi-circular cutout in the center of each edge.

LES ARCANES
MAJEURS

O le fou

À L'ENDROIT

Le Fou représente celui qui est prêt à faire un premier pas dans une nouvelle direction, et à explorer les possibilités jusque-là délaissées. Le Fou est d'une grande naïveté, il est celui qui vit dans l'instant et n'anticipe que les éventualités positives. Il n'avance que sur des coups de tête, purement et simplement. La nature optimiste de cette carte est portée par une bonne étoile, et le goût de l'aventure.

RENVERSÉ

Quels sont les domaines de votre vie dans lesquels vous faites preuve de réticence sans raison ? Dans ce sens, le Fou est là pour mettre en garde contre un penchant têtu ou irascible. Assumez la responsabilité de vos propres faux pas. S'aventurer dans l'inconnu peut être inquiétant. Ne laissez pas cette crainte vous faire fuir les nouvelles perspectives. N'ayez pas peur de grandir.

0



le fou

I le bateleur

À L'ENDROIT

Le Bateleur fait bon usage de tout outil à sa disposition. Tandis que le Fou rêve à des perspectives grandioses, le Bateleur prend les mesures nécessaires pour que ces rêves se réalisent. On est dans l'organisation, la prévision réfléchie – le Bateleur est plein de ressources et a des objectifs clairs. Si le Fou compte sur la chance, le Bateleur sait que la chance ne sourit qu'aux gens prévoyants.

RENVERSÉ

Le Bateleur, dans ce sens, est un rappel que le besoin de contrôle peut être paralysant, voire destructeur. Dans ce cas, le penchant pour l'organisation est presque uniquement motivé par la peur. Même les plans les mieux élaborés peuvent être chamboulés, mais il est toujours possible d'avancer après avoir trébuché. Prenez garde aux manipulateurs qui tentent subtilement de vous arracher le contrôle sur votre destin.