



LES COUPES (CŒUR)

Les personnages des Coupes sont considérés comme des gens au grand cœur, souvent sages, ayant une prédisposition naturelle pour prendre soin et soutenir les autres

(ex: thérapeute, prêtre, psychologue, infirmière, etc).

LES PERSONNAGES DE LA COUR (LES COUPES)

Traditionnellement: les gens au grand cœur. Cheveux blonds, châtain pâle ou roux pâle; peau claire. Yeux bleus ou gris.

LES BÂTONS (CARREAUX)

Ceux qui innovent, qui produisent et qui fabriquent Les Bâtons représentent le principe actif ou masculin, le dynamisme qui met les choses en route; et symbolisent l'initiative de l'action. Réfèrent surtout au monde du travail, aux plans et projets, aux mouvements, à l'initiative personnelle, à la croissance personnelle, à la spiritualité et à la divinité. Cette suite évoque la planification, l'organisation, l'action, les progrès, l'ingéniosité, l'innovation, l'inspiration; puis la réussite acquise grâce aux à la passion, l'innovation, l'action et les efforts personnels: qui font bouger les choses. Les Bâtons expriment donc la capacité de planifier des projets, de les mettre en action et de les concrétiser. Ils sont associés au mouvement, aux déplacements d'une personne (voyages, trajets) ou d'une information (communications, courrier, téléphone, internet) et aux projets, aux démarches, aux initiatives, aux nouvelles entreprises, au milieu de travail et à ses interactions, à la profession: dont au négoce, au commerce, aux affaires et transactions, à la vie professionnelle, à l'entrepreneur, aux écrits et communications, aux petits voyages et déplacements, à l'étranger et aux étrangers, à la science, à la créativité, à l'inventivité, à l'ambition, aux passions, à la débrouillardise, à la vivacité d'esprit, à l'intuition qui inspire et à la communication avec le divin. On les associe aussi aux petites contrariétés de la vie, aux délais et aux retards. Les personnages des Bâtons sont considérés comme les faiseurs de projets. Ils sont ceux qui sortent hors des sentiers battus; soit ceux-là qui font progresser le monde et avancer les sociétés.

LES PERSONNAGES DE LA COUR - LES BÂTONS

Traditionnellement: les faiseurs de projets. Cheveux châtons, roux ou auburn pâle. Yeux verts, persans, ou gris.



LES DENIERS (TREFLES)

Ceux qui vendent et qui font fructifier et circuler l'argent Les Deniers représentent le produit de l'union des principes actif et passif, et symbolisent le résultat de l'action. Réfèrent au monde matériel, aux affaires d'argent, à la stabilité et au confort du foyer. Les Deniers expriment le produit de l'action, la fructification du patrimoine, la totalité, l'achèvement, l'accomplissement matériel, la stabilité financière et la sécurité. Ceux de la suite des Deniers ont l'art de faire fructifier un patrimoine reçu (ex: hautes études, fortune léguée, propriétés héritées ou acquises pour peu, etc); et/ou l'argent des autres ou acquis par la productivité des autres (ex: travailleurs en usine). Ils sont associés à l'acharnement au travail pour un résultat concret, aux affaires d'argent, aux transactions, à la

prospérité et à la richesse. Puis, de par sa référence à l'écu, le Denier incarne deux sens: écu-monnaie (ancienne monnaie romaine et française, devenue denier) et écu-bouclier (sens de protection, de talisman). Cette suite est donc liée à la matérialité, à la sécurité, à la préservation et à la consolidation des acquis, à la prospérité financière, au confort matériel et à l'accroissement financier; et aux affaires, à l'argent, au travail ou à l'occupation (ex: études, carrière), aux biens matériels, à la maison et au foyer familial (patrimoine), aux projets concrétisés, à la situation sociale, à la réputation et à la notoriété, à l'aisance financière, aux propriétés immobilières, aux entreprises ayant des employés, aux usines et aux manufactures, aux propriétaires terriens ou immobiliers. Les personnages des Deniers sont considérés comme les faiseurs d'argent; et comme ceux qui s'appuient d'abord sur des assises solides avant de bouger.

LES PERSONNAGES DE LA COUR - LES DENIERS

Traditionnellement: les faiseurs d'argent. Cheveux foncés: noirs, bruns ou roux foncé. Yeux foncés, noirs ou bruns.

LES ÉPÉES (PIQUES)

Ceux qui argumentent, qui défendent et qui gouvernent Les Épées représentent l'union des principes actif et passif, symbolisant la lutte constructive pour réaliser l'action. Réfèrent au monde de la pensée et de l'esprit, de la Vérité qui rend libre, des défis à relever et des difficultés à surmonter (luttas, conflits, santé, affaires de justice, gouvernants, etc); de même qu'à l'intelligence, à la puissance transformatrice de la pensée, à la communication. Cette suite évoque la lutte parfois difficile ou douloureuse, mais requise, pour réaliser l'action; car elle implique la nécessité de faire le tri entre l'ivraie et le bon grain, pour remettre de l'ordre dans les affaires et pouvoir progresser librement de nouveau. Ce combat sous-tend la possibilité de blessures, la potentialité de la mort, la coupure de relations, le changement drastique qui transforme une vie, le risque à prendre d'une victoire ou d'une défaite, l'éventuelle intervention du Pouvoir qui décide et qui tranche (telle l'épée de la Justice, le scalpel du médecin, les mots incisifs qui saisissent et font cesser les obstacles, etc). Les Épées sont donc associées au monde de l'intelligence – qui inclut la faculté de discernement –, de la gouvernance, de la parole et des mots, des communications efficaces et sans appel; mais aussi aux polémiques, à la nécessité de faire éclater la vérité pour se libérer et avancer, aux luttes et litiges qui peuvent amener coupure de contact et rupture de relation. Sur Terre, chacun aspire à une vie où règne l'ordre, l'équité, la liberté, la sécurité et la paix de l'esprit. Cette suite exprime donc les petits ennuis de la vie (manque ou excès de l'énergie des Épées) et les impacts d'un vécu relié aux conflits, aux épreuves, aux souffrances, aux frustrations, au surmenage et au burn-out, aux malheurs, aux dépresses et dépressions, à la maladie et aux accidents, au veuvage ou à la mort éventuelle, aux contrats et paperasses officielles (dont les diplômes), aux problèmes divers, aux escroqueries ou aux faillites, aux ennemis (cachés ou non), aux mauvais sorts et sortilèges, aux égrégores (forme-pensée négative), aux sciences occultes, aux choses secrètes, aux scandales, aux abus de pouvoir, aux procès et litiges, etc.

Les personnages des Épées sont considérés comme les faiseurs de troubles (ex: la placoteuse (personne bavarde), l'espion, le traître, le faux ami, etc), et/ou comme ceux par qui les problèmes se manifestent (ex: avocat, médecin, juge, policier, huissier, etc). On les désigne souvent comme les « hommes de robe »: des gens en position d'autorité face à soi; ou des personnes seules, célibataires endurcies, veuves ou divorcées, plutôt austères ou aigries.

LES PERSONNAGES DE LA COUR - LES ÉPÉES

Traditionnellement: les faiseurs de troubles. Cheveux noirs, bruns ou roux foncé. Yeux noirs, bruns, verts, pers, gris ou bleus.



BÂTON DENIERS ÉPÉE COUPE
 Ouvrier Représente Représente Médecine
 Agriculteur le monde du la force Thérapeutes
 Artisan commerce armée Soignants