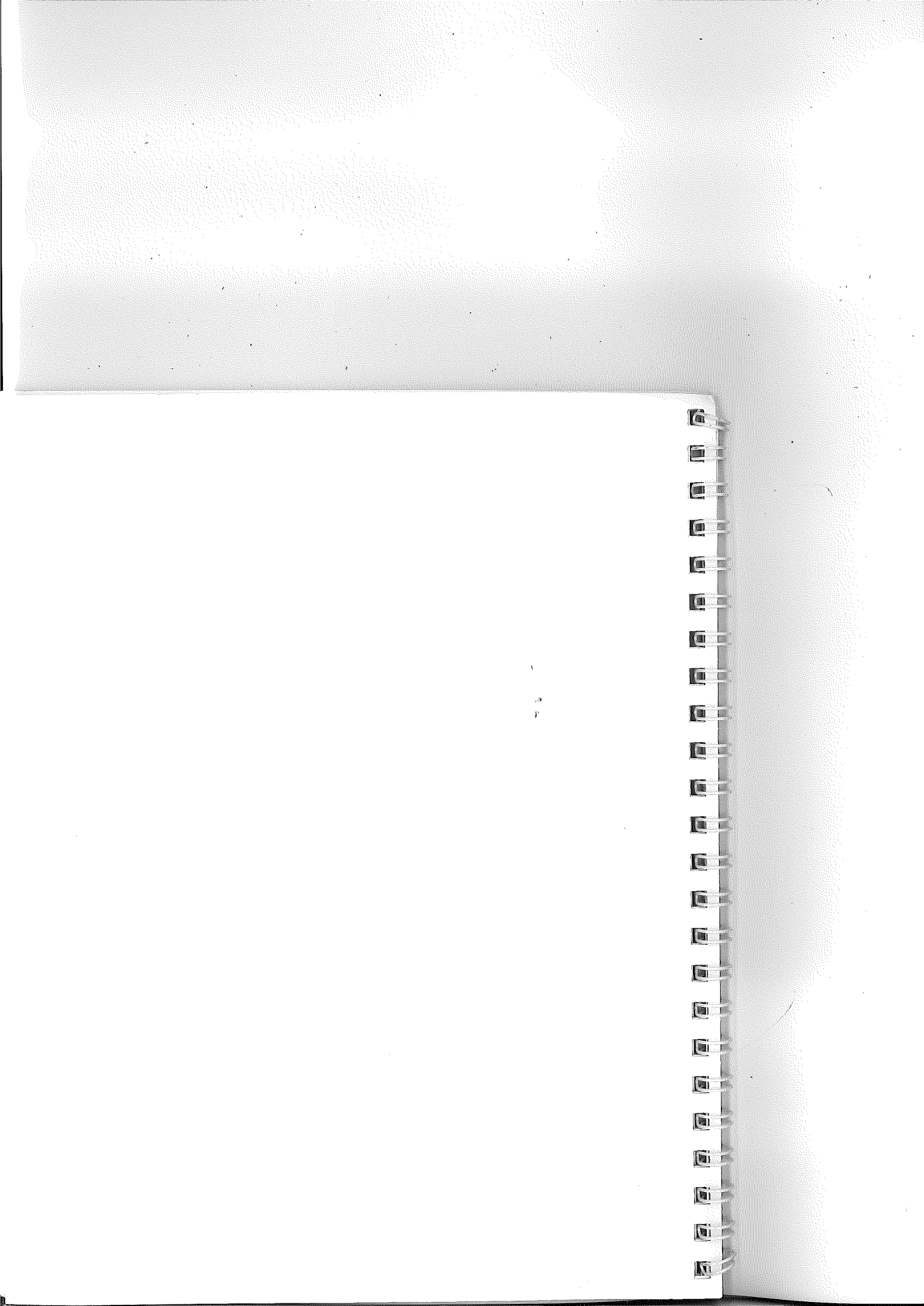


# Arcane



*Logiciel de Tarots divinatoires  
Fonctionne sur Apple IIc et Apple IIe*





# Arcane

Luc et Viviane Sérard

pour Apple IIc et Apple IIe



## **Garantie et responsabilités**

Bien que Version Soft ait testé le programme décrit dans ce manuel et revu son contenu, Version Soft n'offre pas de garantie expresse ou tacite concernant ce manuel ou le programme qui y est décrit, sa qualité, ses performances ou sa capacité à satisfaire à quelque application que ce soit.

En conséquence, le programme et le manuel sont vendus "tels quels", et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur fonctionnement et leur qualité. Version Soft ne pourra, en aucun cas, être tenu pour responsable des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, résultant d'une imperfection dans le programme ou le manuel, même si la société a été avisée de la possibilité que de tels préjudices se produisent. En particulier, Version Soft ne pourra encourir aucune responsabilité du fait du programme ou données. L'acheteur a toutefois droit à la garantie légale, dans les cas et dans la mesure seulement où la garantie légale est applicable nonobstant toute exclusion ou limitation.

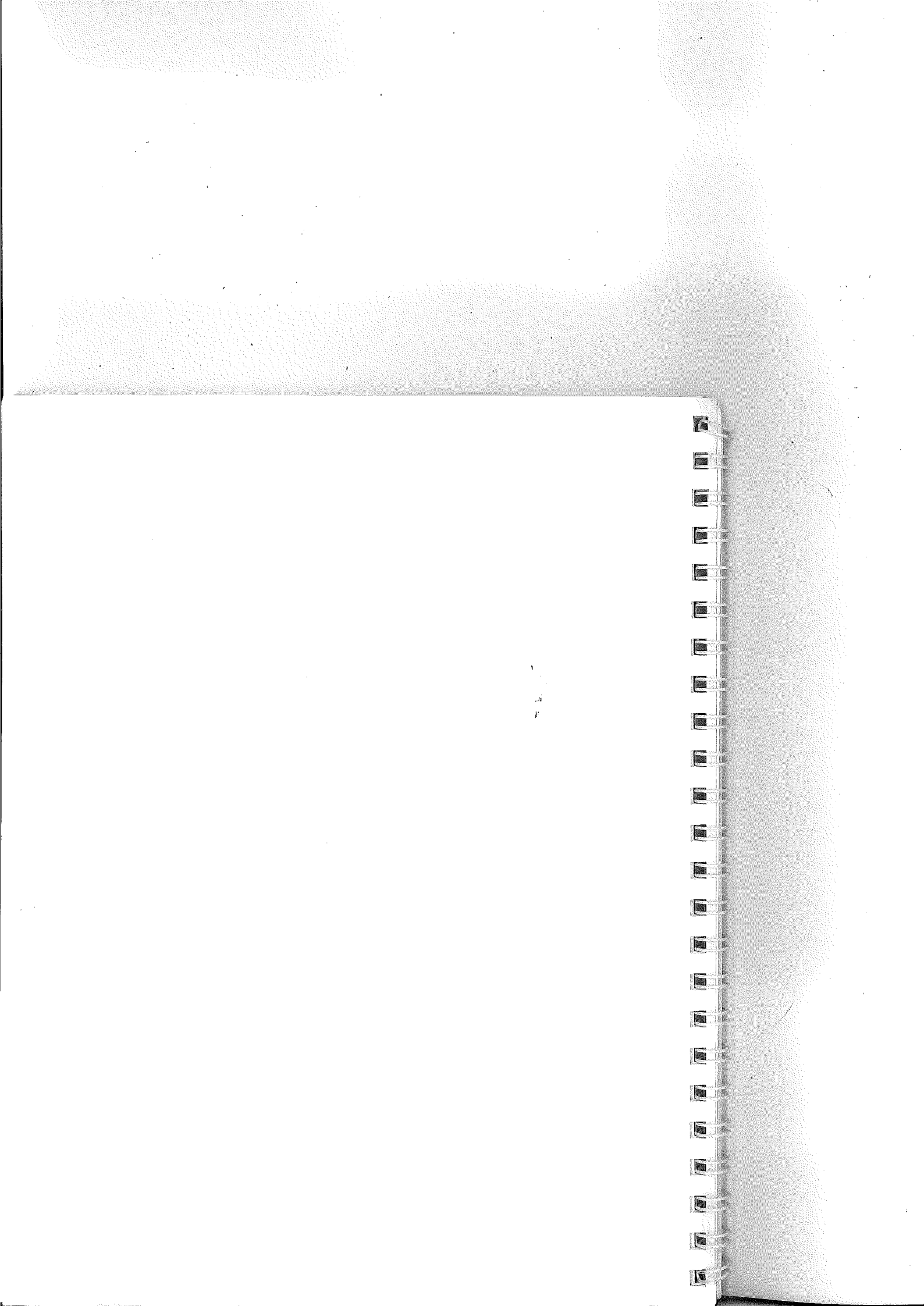
## **Droits d'auteur**

Ce manuel et le programme qui y est décrit ont été déposés, tous droits réservés. Aux termes de la législation des droits d'auteur, ce manuel et ce programme ne peuvent être copiés, pour tout ou partie, sans le consentement écrit de Version Soft, sauf dans le cadre d'une utilisation normale ou pour faire une copie de sauvegarde. Ces exceptions n'autorisent cependant pas la confection de copies à l'intention d'un tiers, que ce soit ou non pour la vente, mais tout le matériel acheté (avec toutes ses copies de sauvegarde) peut être vendu, donné ou prêté à un tiers. Aux termes de la législation, copie signifie également traduction dans un autre langage ou un autre format.

Copyright Version Soft Paris 1985

# **TABLE DES MATIERES**

Introduction .....	5
Le Tarot des imagiers du Moyen Age.....	7
La consultation du Tarot .....	11
Votre première consultation.....	17
Bibliographie.....	19



# INTRODUCTION

---

Vous venez d'acquérir le logiciel Arcane, et vous allez pénétrer dans le monde merveilleux et magique du Tarot divinatoire...

Suivez à présent le fil d'Ariane de votre ordinateur qui vous guidera dans cet univers étrange...

Ce logiciel est dédié à Stanislas de Guaïta et Oswald Wirth, deux occultistes célèbres du XIX<sup>e</sup> siècle, et à Mireille, une voyante anonyme de notre époque.

Ces trois entités sont vos guides bienveillants. Ils intercèdent en votre faveur auprès des Dieux. Ce sont les Maîtres du jeu. Ils magnétisent votre tirage et président au juste choix des cartes qui vous sont destinées.

Ce logiciel utilise les possibilités offertes par la double haute résolution (140 x 192 points en 16 couleurs sans limitation de proximité).

Pour fonctionner, il vous faut soit :

- Un apple IIc
- Un apple IIe (révision B) avec, une carte 80 colonnes étendue portant sa mémoire vive à 128K (par exemple, une "Eve" ou "Féline" du Chat Mauve).

Dans les deux cas, un moniteur couleur n'est pas indispensable, mais fortement conseillé.

Ce logiciel a été réalisé en utilisant l'interpréteur graphique Arlequin  
© 1985 le chat mauve.

Iconographie: GRIMAUD Paris



## LE TAROT DES IMAGIERS DU MOYEN AGE

---

Le tarot est sans doute l'un des jeux de cartes les plus anciens qui soit. Le problème de ses origines est très difficile, sinon impossible à résoudre.

Nous avons pu, quand même, jeter quelques jalons dans l'histoire.

En 1392, le roi Charles VI commande trois jeux de cartes à Jacquemin Gringonneur, maître cartier. Il reste à la Bibliothèque nationale dix-sept de ces cartes, dessinées et enluminées à la main.

En 1432, la famille Visconti-Sforza commande un jeu de cartes à Bonifacio Bembo. Il reste encore soixante-quatorze cartes sur soixante-dix-huit.

Le Tarot de Marseille, réalisé en 1760 par le cartier Nicolas Convers, s'inspire fortement du Moyen Age et réalise la synthèse de toutes les traditions symboliques et de tous les apports et trouvailles des jeux des siècles précédents. Il est devenu l'ancêtre, le tarot modèle, car il est resté dans une tradition d'authenticité, de simplicité et de naïveté.

En 1889, l'occultiste suisse Oswald Wirth, secrétaire de Stanislas de Guaita, fut à l'origine du Tarot des imagiers du Moyen Age, assez proche du Tarot de Marseille, et basé sur les travaux d'Eliphas Levi (qui fut le premier à relier les vingt-deux arcanes majeurs aux vingt-deux lettres de l'alphabet hébraïque).

Le graphisme des cartes, qui apparaissent dans le logiciel Arcane, s'inspire de ces deux derniers tarots, dont le symbolisme nous a paru le plus authentique.

Nous avons essayé de respecter le plus scrupuleusement possible le symbolisme des accessoires, des couleurs, de l'orientation spatiale, des nombres, etc. Pour cela, nous avons dû parfois faire des choix entre plusieurs versions contradictoires.

# LES ARCANES MAJEURS



**La Papesse**

Femme mystérieuse  
L'intuition  
La fécondité  
L'imagination  
Le secret



**L'Impératrice**

La consultante  
Femme intelligente  
Le développement  
Le progrès  
Courrier



**Le Bateleur**

Le consultant  
Esprit d'initiative  
Homme d'affaires  
Le savoir-faire  
Le départ  
d'une action



**L'Empereur**

Le chef  
La stabilité  
La force  
La réalisation  
La domination



**Le Pape**

Homme de bon conseil  
Les lois  
La religion  
La vocation  
La sagesse



**L'Amoureux**

L'hésitant  
L'indécision  
Le carrefour  
Le doute  
Le sentiment



**Le Chariot**

Le voyage  
L'évolution  
La maîtrise  
La direction  
Le triomphe



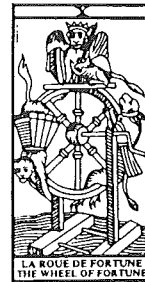
**La Justice**

La justice  
L'équilibre  
L'harmonie intérieure  
La sentence  
La rigueur



**L'Hermite**

Homme âgé  
La profondeur  
Le secret  
La solitude  
Le retard



**La Roue de Fortune**

Hauts et bas du sort  
Le changement  
Le départ  
Le progrès  
La chance



**La Force**

L'énergie  
La possibilité  
de vaincre  
Le désir  
La sexualité  
Le choc  
passionnel



**Le Pendu**

Sentiment d'échec  
Pessimisme  
Risque de trahison  
Sacrifice personnel  
La maladie



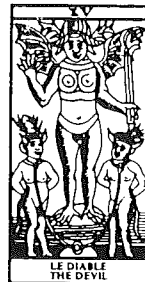
**La Mort**

La fin  
Détachement  
La destruction  
La métamorphose  
La libération



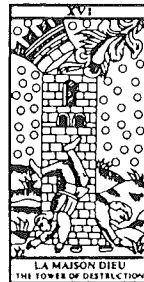
**Tempérance**

Echange  
Voyage  
Changement  
Initiation  
La transmutation



**Le Diable**

La passion  
Sensualité  
La corruption  
La tentation  
L'argent



**La Maison Dieu**

L'échec  
L'accident  
La fatalité  
La chute  
La ruine



**L'Etoile**

Jeune fille pure  
La protection  
occulte  
L'espérance  
comblée  
La lumière  
La renaissance



**La Lune**

Epouse  
La maison  
La nuit  
Les mirages  
L'imagination



**Le Soleil**

Le succès  
La chance  
L'amour  
L'or  
La domination



**Le Jugement**

La révélation  
Le dénouement  
La renommée  
Le prophétisme  
Le relèvement



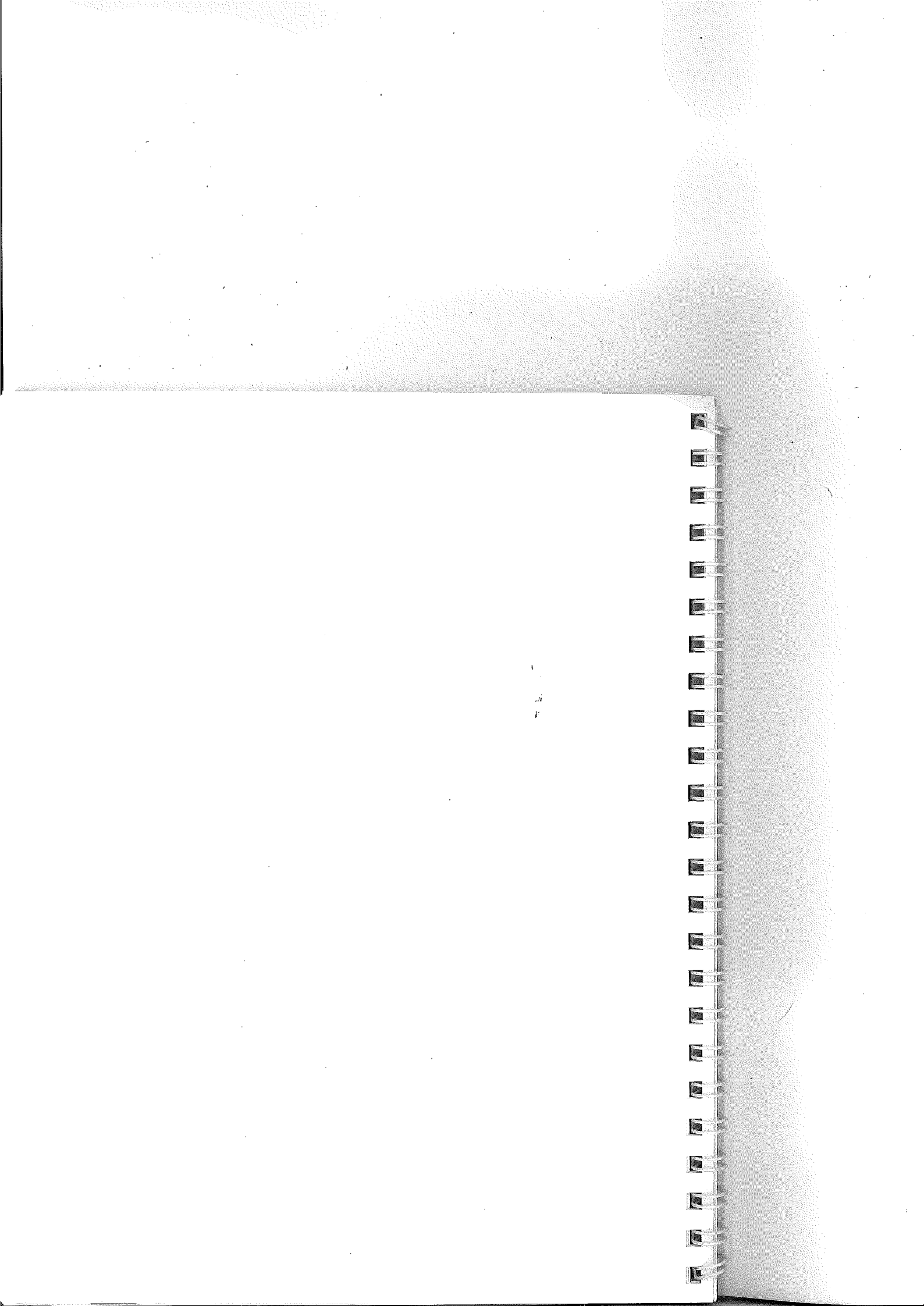
**Le Monde**

La plénitude  
La perfection  
L'élévation  
L'harmonie  
La souveraineté



**Le Fou**

L'incohérence  
L'instabilité  
L'errance  
La médiumnité  
La folie



## LA CONSULTATION DU TAROT

Nous allons à présent examiner les éléments qui permettent la consultation du tarot, et les options que nous avons retenues dans le logiciel Arcane.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce chapitre, puis ensuite de vous reporter au chapitre suivant pour procéder concrètement à votre première consultation...

La première condition à respecter est de se mettre dans un état d'esprit propice à la consultation. Pour ce faire, il faut s'installer confortablement dans un endroit calme. L'ambiance est déterminante pour le bon déroulement de la consultation. Evitez le téléphone, les bruits ambiants, les lumières trop vives...

En face de vous se trouve le devin qui va procéder au tirage des cartes et répondre à votre question en interprétant les arcanes du tarot : c'est un ordinateur ! Cela n'est pas aussi anormal qu'il y paraît au premier abord... En effet, ce devin doit parfaitement connaître les significations multiples des cartes. Il doit aussi faire preuve d'honnêteté intellectuelle et de neutralité à l'égard du consultant. Ce devin n'a pas pas d'états d'âme, ni de trous de mémoire...

Mais, pour que ce tirage de cartes sur ordinateur prenne toute sa signification, il fallait un parrainage éminent et prestigieux : celui de Stanislas de Guaita et d'Oswald Wirth, illustres occultistes du XIX<sup>e</sup> siècle. De plus, Mireille, qui vous accueille à l'écran, existe réellement. C'est une voyante remarquable qui exerce actuellement son art quelque part en Provence. C'est elle qui nous a initié au tarot, il y a de nombreuses années...

L'ordinateur, outil si déterministe, va ainsi se métamorphoser en médium sous l'influence de ces Grands Maîtres, pour pouvoir répondre aux questions que vous vous posez...

Vous allez à présent commencer votre consultation. En premier lieu, ne cherchez pas à tester votre ordinateur sans motif réel. Votre question doit avoir une certaine importance (pour vous). Il ne s'agit pas de déranger les Maîtres du jeu pour rien ! D'ailleurs, si la question est superficielle et dénuée d'intérêt, la réponse n'aura aucun sens...

Préalablement au tirage, il convient de faire le vide en vous et de vous concentrer sur votre question, en visualisant les différents éléments du problème (les lieux, les personnages concernés, etc). Nous insistons tout spécialement sur la nécessité de concentration intérieure : en effet, le tirage des cartes et leur interprétation se déroulent en temps réel. Toutes les conditions d'une véritable consultation sont ainsi réunies.

Il est très important de formuler clairement votre question. C'est de la précision de la question que dépendront le bien-fondé et la clarté de l'interprétation de la réponse. Le mieux serait de noter la question sur une feuille de papier.

Surtout, ne posez pas deux questions à la fois. Ne posez pas non plus une question vague, du type "Que me réserve l'avenir ?". Une bonne question est une question à laquelle on pourrait répondre par oui ou par non. Par exemple :

"Cette personne est-elle digne de confiance ? "  
"L'entrevue que je vais avoir sera-t-elle bénéfique ? "  
"Ai-je raison de vendre ma maison ? "  
"Vais-je rencontrer la femme de ma vie ? "

Une fois, la question posée, on procède au tirage.

Il existe un grand nombre de méthodes pour faire parler les cartes. Chaque cartomancienne possède la sienne qu'elle a mise au point au fil des consultations.

Nous avons choisi la méthode de la croix, celle qui est préconisée par Oswald Wirth. Cette méthode utilise les vingt-deux lames majeures du tarot. Ce sont les vingt-deux arcanes majeurs, les plus chargés de symboles, qui constituent le tarot initiatique (le jeu de tarot complet comprend soixante-dix-huit cartes). Vous trouverez pages 8 et 9 un récapitulatif des mots clefs des vingt-deux arcanes majeurs. Tous les âges de la vie et tous les états d'âme y sont représentés.

Pour Carl Jung, le tarot serait un reflet des archétypes, ces images primordiales et inconscientes qui sous-tendent notre psychisme...

Pour la méthode de la croix, quatre cartes sont tirées au hasard et disposées en croix. La cinquième carte est calculée à partir des précédentes par réduction théosophique. On additionne le numéro de chaque carte (voir tableau). Si le chiffre obtenu est supérieur à 22, on ajoute le chiffre des dizaines au chiffre des unités. Par exemple :

$$22 + 8 + 1 + 17 = 48 \quad 4 + 8 = 12 \text{ (le Pendu).}$$

On place au centre la carte de "synthèse" qui est cette cinquième carte :

3 : Discussion



1 : Pour



5 : Synthèse



2 : Contre



4 : Résultat



Le message va évidemment dépendre des cartes qui vont être tirées. Il faut donc se concentrer au maximum au moment du tirage. Une négligence à cet instant peut enlever toute validité au résultat de l'interprétation... L'ordinateur mélange les cartes et vous demande de vous concentrer. C'est l'instant où vous allez l'interrompre qui va déterminer le tirage des cartes.

Les cartes étant tirées, l'ordinateur va procéder à l'interprétation des arcanes en fonction de la carte elle-même, de sa position, du type de problème que vous avez choisi (Amour, Argent, Santé, Travail, Autre), et éventuellement de votre sexe.

La première carte tirée est la carte en "pour". Elle donne le conseil à suivre, ce qu'il faut faire, les points forts.

La deuxième carte tirée est la carte en "contre". Elle indique ce qui est défavorable, l'ennemi, les tendances à éviter.

La troisième carte tirée représente la "discussion". Elle détermine ce qui vient du passé, le contexte psychologique, l'état d'esprit, l'ambiance, ce dont tout dépend.

La quatrième carte est le "résultat". Elle indique ce qui peut se produire, la solution, l'issue probable de votre problème.

La cinquième carte, calculée à partir des trois autres, est la "synthèse". C'est la résultante des cartes précédentes. Elle domine votre jeu et donne le conseil à suivre, ainsi que le résultat probable dans un avenir plus lointain.

Il est conseillé de noter les différents éléments de cette réponse pour mémoire. Vous pourrez ainsi confronter les cartes sorties avec les mots clefs dans le récapitulatif.

L'interprétation de la réponse donnée par l'oracle peut être perçue au sens littéral (chaque formule divinatoire a un aspect très concret), mais elle peut recéler aussi plusieurs sens symboliques associés. Les mots sont employés dans leur sens le plus riche et doivent être interprétés selon votre propre personnalité. La réponse du tarot doit être accueillie comme un message qui vous est tout spécialement destiné, et dont vous seul pouvez décrypter toutes les finesses, les implications et les résonances.



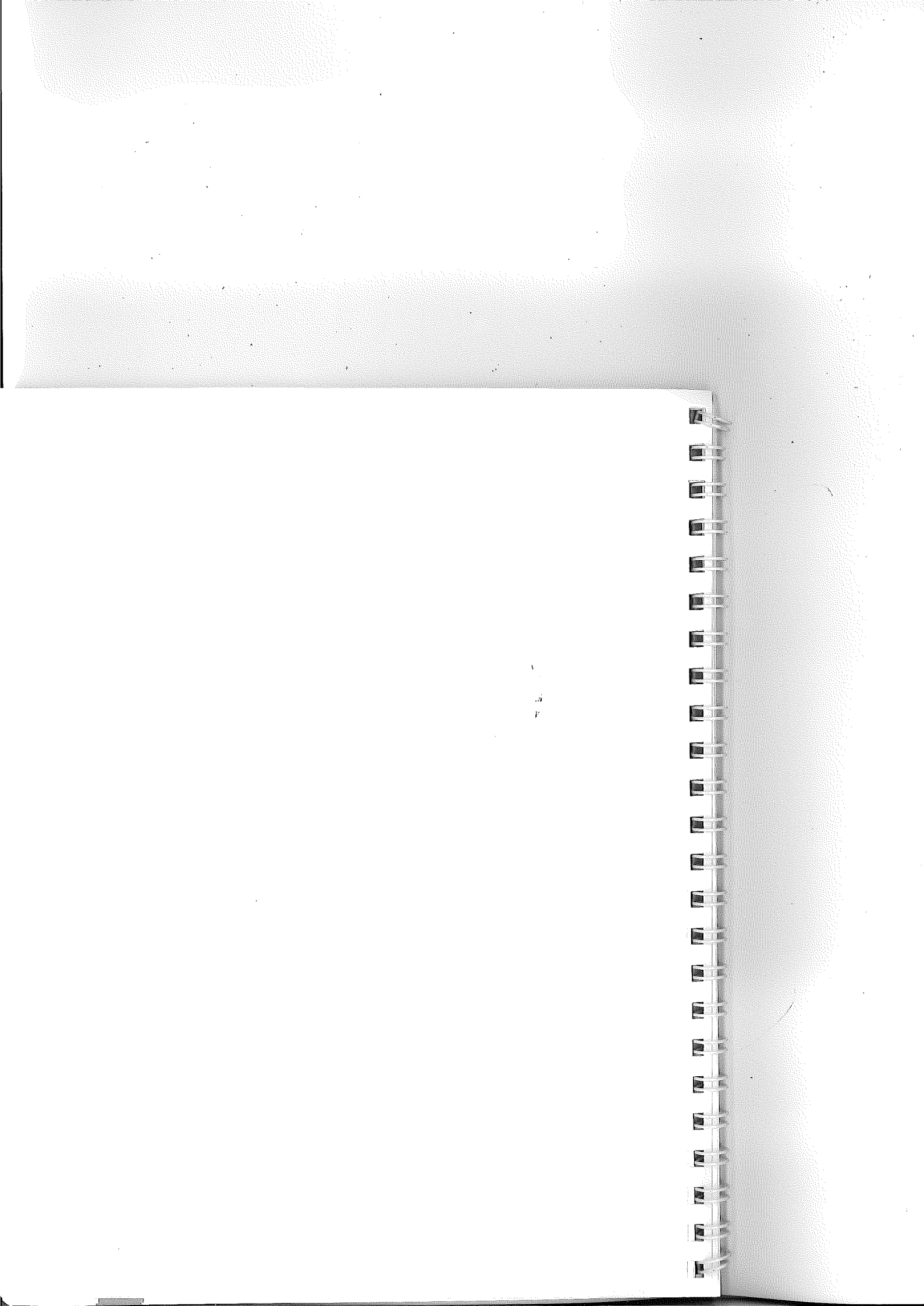
Au-delà de l'aspect divinatoire, le tarot touche à la connaissance de soi, à l'approfondissement de sa propre vérité. D'ailleurs, vous pourrez remarquer, à l'usage, que certains arcanes reviennent souvent dans les tirages d'un même consultant, comme si son destin était dominé par l'influence d'un ou de plusieurs arcanes...

Dans le cas où la réponse du tarot semblerait incohérente, il se pourrait que vous n'ayez pas rempli les conditions citées précédemment : concentration, formulation claire de la question etc. Si c'était le cas, vous seriez autorisé à effectuer un second tirage immédiatement (en respectant les conditions, cette fois !). Mais, attention ! Si le second tirage n'est toujours pas clair, il est inutile de reposer la même question avant vingt et un jours. C'est long, mais rien ne vous interdit, dans l'intervalle, de poser d'autres questions, différentes de celle qui a posé un problème d'interprétation, mais qui pourraient vous donner des indications susceptibles de vous éclairer...

Surtout, ne reposez jamais une question dont la réponse a été parfaitement claire (pour essayer, par exemple, d'avoir une confirmation).

En reposant la même question immédiatement, vous risqueriez de tout embrouiller et d'indisposer les Maîtres du jeu...

Ne soyez jamais attristé par une réponse qui vous paraît négative. Les messages délivrés par les arcanes ne sont qu'un avertissement. Rien n'est jamais irrémédiable, toutes les difficultés peuvent être surmontées. Le tarot, en soulignant les points positifs et négatifs d'une situation donnée, en permet une perception plus claire. La consultation du tarot ne vous condamne pas à une acceptation fataliste des événements. La vie nous propose des choix, des opportunités se présentent, et c'est à nous de les saisir, et de parvenir ainsi à nous accomplir dans notre quête de perfection.



# VOTRE PREMIERE CONSULTATION

Nous allons à présent vous guider concrètement dans votre première consultation à l'aide du logiciel Arcane.  
Nous vous recommandons vivement de lire les deux précédents chapitres avant de poser votre première question.  
Voici comment procéder.

## PRISE EN MAIN

Allumez votre ordinateur Apple II.  
Introduisez votre disquette Arcane dans le lecteur, étiquette au-dessus.  
Pressez sur control-pomme-ouverte-reset.  
Le programme démarre.  
Apparaît à l'écran un message concernant le choix du moniteur.  
Appuyez sur la lettre C si vous utilisez un moniteur couleur, ou sur la lettre N si vous avez un moniteur monochrome.  
Puis, un nouveau message vous demande de retourner la disquette (étiquette au-dessous) et de presser .

Mireille apparaît alors à l'écran et vous demande:

Quel est votre prénom?  
Tapez les lettres de votre prénom.  
Vous pouvez utiliser les majuscules, les minuscules, blancs et tirets.  
Si vous faites une faute de frappe, pressez  puis tapez la bonne lettre.  
Enfin, pressez .




## ATTENTION

*Ne rentrez pas un prénom trop long. Ne dépassez pas 12 caractères, par exemple.*

Mireille vous pose alors une nouvelle question :

Quel est votre sexe ?  
Sélectionnez votre sexe (M = Masculin, F = Féminin) avec les touches  et , puis pressez .

S'affiche la question:  
Quel est votre problème?

Sélectionnez votre type de problème (Amour, Argent, Santé, Travail, Autre) avec les touches  et  , puis pressez  .

## **LE TIRAGE DES CARTES**

Nous arrivons maintenant à l'instant crucial!  
Mireille vous dit :

" Je mélange les cartes...Prenez votre temps, visualisez les éléments de votre problème...Pour m'arrêter, pressez une touche."

Concentrez-vous.

Quand vous sentez que le moment est venu, pressez la barre d'espace.

Mireille s'arrête de mélanger les cartes et va tirer les quatre premières cartes du paquet.

## **L'INTERPRETATION**

Pour les cinq cartes de la méthode en croix, Mireille va vous présenter le rôle de la carte, la carte elle-même et son interprétation.

Quand vous avez fini de lire le message, pressez la barre d'espace pour passer à l'image suivante.

## **FIN DE CONSULTATION**

Une fois la consultation terminée, vous avez trois possibilités:

Poser une autre question : pressez la barre d'espace. Mireille vous demande de nouveau quelle est la nature de votre problème.

Passer à une consultation pour une autre personne : pressez  .

Sortir du programme : introduisez une autre disquette et pressez  .

## BIBLIOGRAPHIE

---

Chevalier Jean & Gheerbrant Alain, *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont, Paris 1969.

Dicta & Françoise, *Tarot de Marseille*, Mercure de France, Paris 1980.

Girie Jacques & de Miribel Amédée, *Le Tarot sacré*, Jeanne Laffite, Marseille 1984.

Hades, *Cartes et destin*, Flammarion, Paris 1976

Kaplan Stuart, *La Grande Encyclopédie du Tarot*, Tchou, Paris 1978.

Levi Eliphas, *Histoire de la Magie*, La Maisnie, Paris 1869 (réédité en 1976).

Maisonblanche Frédéric, *Le Guide Marabout de la Cartomancie*, Marabout, Bruxelles 1983.

Roussel Denise, *Le Tarot psychologique*, Mortgage, Ottawa 1983.

Simon Sylvie & Picard Marcel, *Le Langage secret du Tarot*, Sand & Tchou, Paris 1982.

Victor Jean-Louis, *Tarot des grands initiés d'Egypte*, Mortgage, Québec 1979.

Wirth Oswald, *Le Tarot des imagiers du Moyen Age*, Tchou, Paris 1978.

