

ROBERT FLUDD

TRAITÉ DE GÉOMANCIE

ÉTUDE DU MACROCOSME

Annotée et traduite pour la première fois par

PIERRE PIOBB



EDITIONS D'AUJOURD'HUI

ROBERT FLUDD

TRAITÉ
DE
GÉOMANCIE
(DE GEOMANTIA)

ÉTUDE DU MACROCOSME
ANNOTÉE ET TRADUITE POUR LA PREMIÈRE FOIS

par

P.-V. PIOBB

EDITIONS D'AUJOURD'HUI

AVANT-PROPOS DU TRADUCTEUR

Le texte de cette édition est conforme à celui des Éditions
Dangles, Paris, 1947 ; traduction de 1910.

Copyright L. Mérigot, 1979.

ISBN 2-7307-0193-1 Editions d'Aujourd'hui

Robert Fludd, par son savoir, par son esprit calme et positif, par sa pensée dégagée de toute contrainte, par son génie, a été parmi les philosophes du commencement du dix-septième siècle celui qui a eu la faculté de comprendre la plus vaste, la plus nette, la plus belle de l'Univers entier.

C'est un philosophe synthétique, un métaphysicien sans mysticisme, qui raisonne, qui explique, qui prouve.

C'est aussi un Kabbaliste ; il est féru de cet admirable système de philosophie qu'est la Kabbale. C'est un outil merveilleux à l'aide duquel il ouvre à ses lecteurs les portes de la Connaissance.

Le système de Robert Fludd est vaste et complet, il est concentré dans un ouvrage qui porte le titre de Utriusque Cosmi Tractatus, qui de même que ses autres œuvres, n'a jamais été réédité ni traduit en aucune langue, bien que chacun, depuis Kant jusqu'à Auguste Comte, ait été y puiser quelque idée sur l'infini.

Cet ouvrage est en deux parties : Le Traité du macrocosme et Le Traité du microcosme.

L'œuvre est homogène quoique diverse et conçue sur un plan préalable donné dès le début, dont l'auteur ne s'écarte jamais, avec cette admirable maîtrise de soi qui le caractérise. Néanmoins, cette œuvre grandiose présente un défaut capital pour les lecteurs de notre époque. Elle est conçue selon la méthode déductive. C'est-à-dire que, après avoir au début du macrocosme, établi les grandes lignes de son système et en avoir démontré l'excellence, l'auteur part du point le plus élevé où la Connaissance humaine puisse atteindre, pour descendre progressivement jusqu'au sublunaire.

Il a donc fallu employer un artifice pour permettre au public de pénétrer la pensée de l'auteur : cet artifice consiste à morceler l'œuvre en la publiant par fractions. Heureusement elle s'y prête : on peut en détacher une de ses parties ; celle-ci n'en constituera pas moins un tout complet.

C'est ainsi que la présente traduction du de Geomantia fut précédée par le de Astrologia.

Le texte original est en latin. Robert Fludd, qui vécut de 1574 à 1637, était d'une époque où l'on n'écrivait guère d'ouvrages de science et de philosophie qu'en cette langue.

Etant de nationalité anglaise, il fit ses études à Oxford et prit en cette université le grade de docteur en médecine.

Mais il avait beaucoup voyagé, en France, en

Allemagne, en Italie, il avait été militaire, puis littérateur, puis homme de science : tour à tour philosophe, théologien, médecin, naturaliste, alchimiste, astrologue, théosophe, si bien qu'on l'appelait « le Chercheur » et que Ad. Franck, après Gassendi du reste, qui fut son adversaire, l'appelle « un des hommes les plus érudits et les plus célèbres de son temps ».

Cette diversité d'existence et d'études a beaucoup influé sur son style. Il parle mal le latin : il n'hésite pas à créer des néologismes, à hasarder des barbarismes, il fait table rase de la syntaxe, multiplie les pléonasmes pourvu qu'il explique le plus clairement possible sa pensée. C'était avant tout un esprit passionné de vérité. Il fallait donc rendre le texte avec fidélité dans un langage facile où les redites étaient nécessaires et rester comme l'auteur l'avait cherché, dans la simple et pure vérité.

C'est ce que, en toute modestie, le traducteur a cherché à faire.

P.-V. PIOBB.

NOTE SUR LES FIGURES GEOMANTIQUES

(Principes de Géométrie initiatique)

Les figures employées en géomancie peuvent paraître bizarres à première vue. Comme les traités de cet art ont tous été écrits à une époque où l'on avait coutume de ne pas consigner dans les livres les formules de la science, la clef en est perdue. Cependant, il n'est pas impossible de la retrouver.

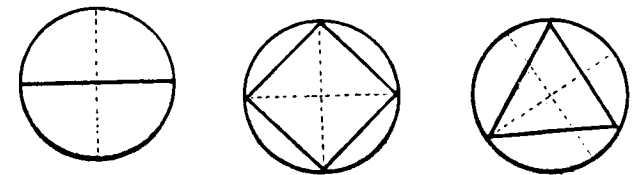
Les figures les plus simples de la géométrie plane que peuvent engendrer dans un cercle chacun des quatre points de deux diamètres se coupant en perpendiculaire sont :

1° la *ligne droite*, ou diamètre ;

2° le *carré*, construit en reliant les quatre points deux à deux ;

3° le *triangle équilatéral* engendré par un quelconque des quatre points.

C'est ce qu'expliquent les dessins suivants :



Ce sont là les trois figures qui constituent la base de toute la symbolique et, partant, de toute la géométrie initiatique employée par les adeptes à toutes les époques.

Ces trois figures représentent :

— le binaire ;



le ternaire ;



le quaternaire ;

et le cercle ○ qui les contient synthétiquement est alors le symbole de l'unité.

Sur ces trois figures nous pouvons faire trois remarques :

1° La ligne droite est } ou horizontale —
ou perpendiculaire |

Dans le premier cas elle représentera le *principe passif*, et dans le second le *principe actif*.

2° Le triangle est } ou la pointe en haut Δ
ou la pointe en bas ▽

(La pointe d'un triangle se définit, à proprement parler, le point du cercle qui l'a engendré).

Dans le premier cas, le triangle représente le *ternaire évolutif* et dans le second le *ternaire involutif*.

3° Le carré est } ou placé comme un carré □
ou placé en losange ◇

Dans le premier cas il représente le *quaternaire passif* et dans le second le *quaternaire actif* (1).

La géomancie emploie :

la ligne droite perpendiculaire ;

le triangle la pointe en haut ;

le triangle la pointe en bas ;

le carré, placé comme un carré.

Ce qui donne les quatre figures suivantes :



représentant le



ou mot sacré (2)

(1) Beaucoup d'autres figures sont employées en géométrie initiatique, on les trouvera dans le *Formulaire de Haute Magie* (Même Librairie).

(2) On voit par là ce que peuvent, en kabbale, représenter les 22 lettres hébraïques et comment toute une science initiatique des lettres a pu être établie.

Or si l'on écrit quatre fois chacune de ces quatre figures géométriques en répétant, au dessous, quatre fois également le mot sacré (écrit en figures géométriques), on obtient :

▽▽▽▽ □□□□ △△△△ | | | |
 ▽□△ | ▽□△ | ▽□△ | ▽□△ |

et si on exprime

I par deux points :
 △ par trois points ∴
 □ par quatre points ∷
 ▽ par trois points ∴

On aura alors :

∴ ∴ ∴ ∴ ∷ ∷ ∷ ∷ ∷ ∷ ∴ ∴ ∴ ∴ : : : :
 ∴ ∷ ∷ ∴ ∴ ∷ ∷ ∴ ∴ ∴ ∷ ∷ ∴ ∴ ∴ ∷ ∷ ∴

et ces seize figures ne sont autres que les seize figures géomantiques.

En les interprétant selon la géométrie initiatique et, par analogie, sur tous les plans, on trouvera les différents sens nécessaires pour comprendre la signification d'un thème géomantique. On trouvera, de même, les raisons de leurs appellations qui pourraient paraître singulières au premier abord, et de leurs correspondances avec les astres et avec les signes

du zodiaque. Toutefois, le lecteur doit être mis en garde contre un procédé dont usent couramment les auteurs anciens : ceux-ci, dans le double but de ne révéler que l'indispensable de leurs sciences initiatiques et de mettre l'étudiant sur la voie de nouvelles trouvailles, ne procèdent pas avec une rigueur logique. Ainsi leurs explications ne suivent pas les développements naturels de la stricte analogie et, dans la correspondance des figures géomantiques avec les signes zodiacaux et les astres, donnée dans le traité de Robert Fludd, on remarquera une certaine confusion. La vérité est que les signes zodiacaux peuvent être pris soit comme des points du cercle zodiacal, soit aussi comme des formes des *noumènes*, c'est-à-dire des abstractions, et que les astres peuvent être considérés, de même, soit comme des corps célestes en mouvement, soit comme des représentations de l'absolu — selon que l'on envisage l'astrologie ou la Kabbale. On ne devra donc pas, dans ce traité de Robert Fludd, prendre à la lettre ces dites correspondances, mais tenir compte de ce procédé commun à tous les occultistes anciens.

Une science très supérieure se cache derrière l'art simplement divinatoire de la géomancie. Les modernes qui ont entrepris, dans un louable esprit de progrès, de rénover toutes les sciences anciennes oubliées ou méconnues, se

TABLEAU DES SIGNIFICATIONS DES FIGURES GÉOMANTIQUES

Figures	Signification dans le domaine du « Moi »	Signification dans le domaine Physique	Correspondance avec les événements de l'existence terrestre	Appellation donnée aux figures
⋮	la direction	la vie physique	le train de la vie	ROUTE
⋮	la vie	la procréation	les bienfaits	FILLE
⋮	l'existence	la santé	les richesses	PETITE FORTUNE
⋮	l'évolution	la lutte pour la vie	les ennuis	QUEUE DU DRAGON
⋮	l'âme	la vigueur physique	l'énergie	GARÇON
⋮	le moi	la stérilité	les inconvénients	PRISON

⋮	la pensée	la sensation	les résultats moraux	JOIE
⋮	la parole	la mort	la dispersion	PERTE
⋮	la volonté	l'action	les honneurs	GRANDE FORTUNE
⋮	la fatalité	l'hérédité physique	l'accident imprévu	TRISTESSE
⋮	les conséquences	la matérialité	les résultats matériels	PEUPLE
⋮	les vertus	le repos	la réussite	BLANC
⋮	le talent	la réincarnation	les facilités	TETE DU DRAGON
⋮	l'aide	la naissance	le gain	ACQUISITION
⋮	les passions	l'effort physique	la lutte	ROUGE
⋮	l'affinité	la fécondité	la réalisation	CONJONCTION

doivent de retrouver celle-ci. Elle sera certainement féconde en découvertes utiles à l'évolution de l'humanité.

Pour faciliter les travaux et les recherches et, en même temps, pour compléter le traité de Robert Fludd, voici, pages 18 et 19, un tableau de quelques significations des figures géomantiques, prises en leur sens le plus général. Ce tableau servira à ceux qui désirent approfondir la science et à ceux qui veulent élucider certains points obscurs du présent traité — notamment en ce qui concerne l'interprétation de la *seizième figure du thème géomantique*, que l'auteur a négligé, à dessein sans doute, de donner (cette figure représentant toujours *l'effet que la question posée fait au questionnant*).

TRADUCTION
DU
DE GEOMANTIA

PLAN DE L'OUVRAGE

L'ART DE LA GEOMANCIE COMPORTE QUATRE PARTIES :

- I. -- LA PRÉPARATION PSYCHIQUE DE L'OPÉRATEUR (Liv. I, Ch. 2).
- II. -- L'ÉTUDE DES FIGURES GÉOMANTIQUES.
 - 1° *Leur principe* (Liv. I, Ch. 3 et 4).
 - 2° *Leur nature*, qui est de deux sortes :
 - a) simple en tant qu'elle dérive :
 - (1) *des éléments* (liv. II ch. 1 et 8).
 - (2) *des signes zodiacaux* (liv. II ch. 1).
 - (3) *des planètes* (liv. II ch. 1).
 - (4) *des nœuds de la Lune* (liv. II ch. 1).
 - b) composée, c'est-à-dire mélangée avec celle des Maisons ; elle peut être alors :
 - (1) soit unique quand aucune figure ne se redouble dans l'écu géomantique (liv. II ch. 3).
 - (2) soit variée quand une, deux ou plusieurs figures se redoublent dans ledit écu (liv. II ch. 6).

III. — LA MÉTHODE D'INTERPRÉTATION.

1° claire pour une figure précise et peu embrouillée (Liv. III, Ch. 1, 4, 5, 6).

2° énigmatique, mystérieuse et embrouillée :

a) par la production de trois figures supplémentaires (Liv. III, Ch. 2) ;

b) par la synthèse du thème (Liv. III, Ch. 3).

IV. — LA PRATIQUE (Liv. IV).

LIVRE PREMIER

**GÉNÉRALITÉS
SUR LA GÉOMANCIE**

**DU PRINCIPE INTERIEUR
DE L'ASTROLOGIE TERRESTRE OU GEOMANCIE**

Dans l'avant-dernière année de la vie et du règne d'Elisabeth, la glorieuse et à jamais célèbre reine d'Angleterre, la rigueur de l'hiver, qui ensevelissait le Mont Saint-Bernard sous une épaisse couche de neige et obstruait complètement la route de l'Italie, m'obligea à séjourner dans la ville d'Avignon pendant tout ce temps hivernal. C'est là que, reçu dans la maison d'un certain *Capitaine* avec beaucoup d'autres jeunes gentilshommes de bonne éducation et instruits par les Jésuites eux-mêmes, un soir, parmi les coupes du festin, je me mis à parler philosophie avec eux. Je discernai dans leurs esprits des opinions différentes sur l'Astrologie géomantique, car quelques-uns en niaient complètement la valeur, tandis que les autres, au nombre desquels je me trouvais, défendaient vivement la force de cet art. Or, j'apportai en sa faveur de nombreux argu-

ments, par lesquels je prouvai que j'étais assez versé dans cette science. Donc, le repas terminé, au moment où je me dirigeais vers ma chambre, l'un d'entre eux me suivit dans ma demeure, et me demanda, au nom de notre amitié, de tenter par mon art, qu'il considérait comme grand, de le tirer d'un doute, et non des moindres, sur la solution duquel il se disait fortement angoissé. Après m'être beaucoup excusé, je me laissai cependant vaincre enfin par ses prières. C'est pourquoi je projetai sur le champ la figure géomantique pour la question qu'il m'avait posée et qui était la suivante : *Est-ce que la jeune fille, pour laquelle il avait conçu un violent amour, le paierait de retour du fond du cœur, préférablement à d'autres ?* Or, la figure étant projetée, j'affirmai pouvoir décrire assez bien tant la nature que la disposition du corps de celle qu'il aimait et, après que j'eus exactement décrit le corps ou la stature et l'extérieur de la jeune fille, un signe particulier ou quelque marque, une verrue assez notable sur son corps, je spécifiai même la place de celle-ci, indiquant qu'elle avait sur la paupière gauche cette espèce de verrue. Ce qu'il reconnut lui-même entièrement. Je dis même qu'elle se plaisait beaucoup dans les vignes. Et cela aussi, il le confessa très joyeusement, ajoutant qu'elle se trouvait ainsi parce que sa mère avait fait construire sa maison

dans ses propres vignes. Je répondis enfin à la question posée : *Celle qu'il aimait était inconstante et nullement fixe, au point même d'en aimer un autre plus que lui-même.* A quoi il dit avoir toujours grandement soupçonné la chose et la voir comme si ses yeux s'étaient ouverts. Il sortit alors de ma chambre d'un pas rapide et rapporta à ses compagnons, avec une certaine admiration, la vérité de mon art et sa vertu.

Mais quelques-uns d'entre eux, qui connaissaient bien cette jeune fille, niaient absolument le signe décrit sur sa paupière, jusqu'à ce que le lendemain, causant avec elle de la vérité de cette chose que je leur avais exposée sur l'art de la géomancie, et qu'à la vérité ils n'avaient pas observée auparavant, se rangèrent eux-mêmes du côté des témoins. De là donc, plus que je ne le désirais, je devins connu, au point que le bruit en parvint jusqu'aux oreilles des Jésuites. Deux d'entre eux, se hâtant d'aller en cachette au palais, racontèrent tout cela au *vice-légat* et, excités par l'indignation, lui dirent qu'il y avait un certain étranger, Anglais de nation qui, par une science réprouvée par l'Eglise Catholique, à savoir la Géomancie, prédisait l'avenir. Ces choses me furent rapportées le lendemain matin par le Capitaine du Palais, nommé *Jean*, qui me découvrit la réponse donnée par le *vice-légat* à ces choses,

laquelle réponse il m'affirma avoir été la suivante : *Quoi, dit-il, ce n'est pas là une abomination si grande que vous vous efforcez de le faire : car quel est celui d'entre tous les cardinaux d'Italie qui n'ait fait faire son horoscope suivant le procédé astrologique ou géomantique ?* Peu de jours après, en effet, le *vice-légat* lui-même désirait me parler et m'invitait gracieusement à son déjeuner. Avec mon très cher ami le seigneur *Malceau*, apothicaire du pape, je me rendis au Palais. Là, la révérence obligatoire faite à la manière accoutumée, le *vice-légat* commença ainsi le dialogue avec moi : *Je comprends, dit-il, que vous êtes très versé dans l'art de la Géomancie. Quel est votre sentiment intime sur cette science ?* Je lui répondis que j'avais démontré par mes expériences que cette science était certaine et reposait sur des bases occultes. « Comment est-il possible, dit-il, que quelque certitude soit en elle, alors qu'elle consiste en points accidentels ? » Je dis : « Le principe et l'origine de ces points faits par la main de l'homme est intérieur et à coup sûr d'essence intime, puisque le mouvement dérive de l'âme, son origine. » J'ajoutai que les erreurs de cette science sont causées, non par l'âme, mais par un mouvement du corps défectueux, et opéré en désaccord contre l'intention de l'âme et de la règle générale de la Géomancie, que l'âme doit

être calme et que le corps doit lui obéir, et que, de même que le corps ni l'âme ne causent une perturbation quelconque ou aucune intervention, mais comme s'il était en quelque sorte un juge juste et équitable, et qu'il regarde Dieu en priant du cœur, afin que la vérité apparaisse et afin que l'opérateur pense fortement à la question posée et ne soit pas troublé par des pensées étrangères.

« Qu'est donc, répondit-il, cette âme dont vous parlez ? Comprenez-vous, peut-être, par cette âme, soit le Démon de Platon, soit, du moins, quelque Ange ? » A cela, je répliquai : « Un ange ne peut être l'origine de cette science, parce que les Anges se divisent en bons et mauvais : car les bons Anges se sont rarement manifestés à ces Païens, savoir les Arabes, les Chaldéens et les Egyptiens, qui sont les inventeurs de cet art ; et, en vérité, les mauvais Anges sont les auteurs des mensonges plutôt que de la vérité comme en témoignent les Saintes Ecritures. »

« Par là, donc, dit-il, il est évident que vous ne pouvez vous-même rendre distincte et certaine la raison du principe en cette science. » Je lui répondis : « Le corps humain se comporte vis-à-vis de l'âme comme un esclave envers son maître. Car le maître peut envoyer son esclave ici et là, sans que celui-ci perçoive en aucune manière l'intention de son maître.

Et même un grand peintre peut envoyer au roi une peinture admirable par son serviteur, alors que celui-ci ignore complètement les mélanges des couleurs et leurs proportions symétriques. Ainsi, un roi peut faire lever sur son peuple des impôts par d'autres, alors que la raison de ces impôts est seulement connue du roi lui-même. Ce n'est pas autrement, à la vérité, que le corps peut aussi faire ce que l'âme lui ordonne secrètement, tandis que, cependant, le corps ne perçoit en aucune manière les motifs, si ce n'est par ses seuls effets. »

Ayant entendu tout cela, le vice-légat m'appela, au milieu d'évêques et de diacres, près d'une table qui se trouvait là et où, prenant une plume et de l'encre, il composa une figure géomantique et discourut sur elle tout à fait savamment, de telle sorte que je vis qu'il était de beaucoup plus savant et expérimenté que moi dans cette science, au sujet de laquelle les Jésuites m'avaient accusé devant lui. Et, le repas fini, je le remerciai de sa bonne grâce et je le visitai assez souvent ; car j'éprouvai que c'était un Prince avide d'apprendre, instruit dans les sciences, bienveillant aux étrangers et nullement enclin à la tyrannie.

Ces choses ayant été divulguées parmi les Jésuites, un professeur en philosophie de chez eux désira beaucoup conférer avec moi. Cédant aux prières de mon très cher Reinaud, grand

par l'esprit et jeune par la modestie, j'allai chez lui et en fus gracieusement accueilli. Là, après une conversation sur quelques sujets philosophiques, il en arriva aussitôt à la science géomantique, pensant peut-être que je voudrais le réfuter très facilement. « Quoi donc, dit-il, est-il possible que quelqu'un ait la puissance, par la Géomancie, de prédire à tel ou tel homme soit un danger, soit la mort dans un voyage à Rome par exemple ? Quelle est la communication qui peut s'établir entre l'âme du sujet et celle de l'opérateur et quel est le rôle de chacune de ces dernières âmes tandis que chacune d'elles demeure dans le corps qui la contient ? »

« Voici ce que je vous répondrai brièvement », lui dis-je.

« L'âme d'un corps en est la lumière principale et elle y domine préférablement à toutes les autres puissances. Elle se conduit comme le soleil au milieu de notre système. Elle est donc précisément le soleil du microcosme qui dirige, au moyen de ses rayons vivifiants, le corps tout entier. Il est donc indubitable qu'elle agisse sur tout le corps et jusque sur ses parties les plus infimes en transmettant ses rayons par le crible des quatre éléments (1). Or les

(1) Voici comment l'auteur conçoit l'action de l'âme sur le corps matériel : l'âme pour lui c'est à la fois la *mens* et le *spiritus* ; elle est en quelque sorte le centre

astres sont en corrélation les uns avec les autres par le moyen des aspects (2) ; c'est du reste en constatant et en analysant ces aspects que l'on peut se rendre compte des événements de ce bas monde. Eh bien ! de même que les rapports des astres entre eux, les rapports des âmes ont des conséquences ici-bas, car les âmes sont des invisibles foyers de lumière et émettent des rayons qui établissent des communications entre elles (3). Voilà comment l'opérateur, ou plutôt son âme, peut prévoir un danger qui le menace lui-même ou menace un de ses amis ; et si ce danger est à venir, l'âme se conduira vis-à-vis du corps à la façon d'un gardien : elle se rendra compte de ce qui doit arriver et cela lui sera facile car elle est divine et immortelle (4), et, conséquemment, apte à connaître le présent et

de l'entité ; elle émet des rayons (ce sont eux que la science positive vient de constater) et ces rayons sont analogues à ceux que contient la lumière solaire, ils commandent aux mouvements du corps comme l'amour commande aux mouvements des astres, mais en fonction des quatre éléments et du cercle d'où l'expression de *crible*.

(2) C'est-à-dire de l'amplitude de l'arc d'écliptique ou d'équateur qu'ils ont entr'eux.

(3) D'où les phénomènes de télépathie, de suggestion etc.

(4) La divinité et l'immortalité sont deux qualités qui sont attribuées à l'âme pour expliquer qu'elle est en dehors de l'espace et du temps, tandis que la densité est attribuée au corps, pour dire qu'il est au contraire dans l'espace et dans le temps.

l'avenir, tandis que le corps, à cause de sa densité, ne peut rien prévoir. Dans ces conditions, une âme calme et tranquille, exercée à comprendre les mouvements de son corps, celui-ci étant bien soumis et obéissant, peut sans difficulté prophétiser.

« Olaus Magnus (1), dans son *Histoire de la Finlande*, rapporte plusieurs choses surprenantes au sujet des sorciers de son pays, et notamment ceci. Une certaine magicienne procédait de la façon suivante quand elle recevait la visite de quelqu'un qui voulait connaître les faits et gestes de ses amis : elle entraînait avec une autre femme dans une chambre, marmottait d'abord à mi-voix plusieurs paroles, prenait ensuite un serpent d'airain et, en le tenant par la queue, le frappait deux ou trois fois avec un petit marteau ; aussitôt elle tombait inanimée et sa compagne se mettait en devoir d'empêcher les mouches et les autres bestioles de l'incommoder. Cet état hypnotique durait une demi-heure. Après quoi la magicienne revenait à elle et donnait des nouvelles des amis de son visiteur.

« Comment aurait-elle pu procéder si son âme n'avait pas pu entrer en communication avec celles de ces personnes ? Le demi-dia-

(1) Olaus Magnus, prélat suédois, a publié en 1555 : *Historia de gentibus septentrionalibus*.

mètre de l'orbe des rayons de son âme était sans doute trop faible pour atteindre l'orbe des rayons des âmes des personnes en question, et il fallait nécessairement rapprocher la distance, alors elle s'extériorisait de son corps et se rendait aux endroits occupés par lesdites personnes ; arrivée là, son âme pouvait prendre contact et entrer en communication avec les rayons des autres âmes (1).

« Il est hors de doute que les rayons émis par les corps organisés s'étendent sensiblement au-delà des rayons visuels ; cela tient donc à leur fluidité et à la pureté de leur essence et de leur nature ; ils peuvent donc pénétrer sans encombre, dans le plan élémentaire, à la façon des influx et cela tient encore à la supériorité de leur forme et à l'excellence de leur origine (2). »

Nous discutâmes et devisâmes ainsi sur ce sujet. A la fin, il m'embrassa, en jurant qu'il me considérait dorénavant comme son frère et

(1) Le traducteur de Robert Fludd s'est livré, avec quelques amis, à de semblables expériences d'extériorisation que la connaissance des choses de l'occulte lui a permis de mener à bonne fin ; il a ainsi obtenu des résultats véritablement étonnants qui ont fait l'objet de plusieurs articles et même d'interviews qui ont ému le monde savant.

(2) En résumé l'auteur indique que les rayons humains, comme tous ceux des corps organisés, sont éminemment fluides et très purs, se trouvent placés sur un plan élevé et se rattachent à un ordre de phénomènes supérieurs.

me priant de l'autoriser à venir me voir souvent avec ses collègues. Je ne pus accéder à ce désir, car je quittai précipitamment la ville pour aller à Marseille rejoindre le Duc de Guise qui s'y trouvait et m'envoyait prévenir par son propre frère le chevalier de Malte, un mathématicien très éminent.

La conclusion de cette entrée en matière s'impose donc que la Géomancie doit être considérée comme une science qui dépend immédiatement du psychisme, parce que l'âme en est le fondement, et en outre, comme une science plus délicate que toutes celles accessibles à l'homme dans ce monde périssable.

II

**PREPARATION PSYCHIQUE DE L'OPERATEUR
AVANT TOUTE PROJECTION DE POINTS**

L'âme étant le principe fondamental de la Géomancie, il est certain et évident que rien ne doit y commander, autant cependant que cela est loisible. Il est indispensable pour quiconque veut s'adonner à cette science, de se trouver, avant de commencer toute projection de points, en possession d'une conscience pure et nette et d'un esprit et d'un corps exempts de trouble. On ne pensera pas non plus d'autrui plus de mal que de soi-même. On fera attention que son esprit ne soit enclin à prendre parti dans une question, toute question, au contraire, devant être envisagée avec justice et impartialité. La confiance en Dieu, auteur de toute science et de toute vérité, est également nécessaire, on le priera afin qu'il permette à la vérité cherchée de se manifester. C'est seulement quand on aura préalablement tenu compte de toutes ces considérations et quand on sentira son âme bien préparée, que

l'on projettera les points. Toutes les déceptions et toute l'incertitude qu'offre la Géomancie viennent de la négligence dans la préparation psychique ; et si l'on considère cette science comme nulle, c'est que certains l'ont mal pratiquée en ne faisant aucun cas de Dieu, de la quiétude de l'âme et en abandonnant leur corps aux émotions voluptueuses. En donnant de fausses solutions aux questions posées, on est arrivé à la faire mépriser au point que, malgré toute sa profondeur, elle passe auprès du public pour la plus mensongère de toutes les sciences occultes.

On ne doit cependant jamais incriminer une science, mais ceux qui la professent. Toute science est incontestablement vraie ; mais souvent ceux qui la professent l'entravent d'ambiguïté et de mesquinerie, parce qu'ils ont l'esprit mal fait.

Qui peut douter que l'âme ne parvienne à la connaissance des phénomènes corporels à venir plus facilement qu'à la direction du corps tout entier ? Et comme elle commande à son corps journellement, elle peut fort bien prévoir l'avenir de ce dernier heure par heure, — savoir, par exemple, s'il expédiera telle affaire le lendemain, ou s'il se rendra à cheval dans telle ville pour telle autre affaire la semaine suivante, ou encore s'il se mariera et à quelle heure il exécutera ses projets ou ses desseins, etc...

III

PROJECTION DES SEIZE LIGNES,
REPARTIES EN QUATRE SERIES,
LESQUELLES CONSTITUENT
LES QUATRE PREMIERES FIGURES
GEOMANTIQUES

Avant de parler de la projection des lignes formées par des points, il faut poser quelques règles et expliquer leurs principes ainsi que celui des séries.

REGLE. — Le véritable opérateur ne doit pas chercher à résoudre une question ayant trait à quelque chose qu'il a connu ou pu deviner par avance. S'il agissait ainsi, il tenterait Dieu et cette science qui est divine ; il tomberait ensuite dans l'erreur.

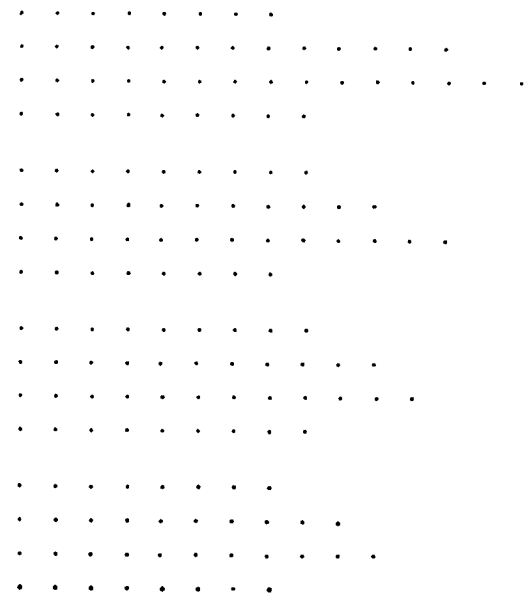
REGLE. — On ne comptera pas les points d'une ligne, parce qu'en les comptant on risque de troubler son âme.

REGLE. — Avant d'opérer, il faudra d'abord inscrire la question posée ; sans quoi l'intelligence se trouble (1).

(1) A cause du travail de la mémoire pour retenir la question.

REGLE. — On ne posera pas de question double, chaque question ne devant concerner qu'un seul sujet ; autrement la figure sera embrouillée au point de n'en pouvoir tirer aucun jugement. On prendra donc bien garde que le problème soit simple et qu'il contienne intégralement tout ce que l'on désire savoir.

Il faut, en outre, noter que les lignes formées de points également distants doivent avoir la forme des quatre doigts de la main, ainsi que l'on peut voir dans l'exemple suivant.



Les points de toute ligne se joignent et s'enchaînent deux à deux, en commençant par la droite pour aller vers la gauche, laissant libre à l'extrémité gauche un ou deux points selon que le nombre de points est pair ou impair (1).

On doit opérer ainsi sur chacune des lignes composant les quatre séries.

On obtiendra par ces points restés libres les quatre premières figures du thème géomantique : elles représentent les quatre éléments avec leurs natures et leurs significations, donc par analogie les quatre vents et les quatre parties du monde. Dans cet ordre d'idées, les quatre premières lignes représentent l'élément *Feu*, les quatre secondes l'*Air*, les quatre suivantes l'*Eau* et les quatre dernières la *Terre*. Les lignes de chaque série ont la signification de l'élément correspondant à la série : ainsi, dans l'exemple précédent, la *Tête du Dragon* signifie le Feu, la *Queue du Dragon* signifie l'*Air*, l'*Enfant* signifie l'*Eau* et le *Blanc* signifie la *Terre*.

Ces quatre premières figures sont appelées *Mères*, parce que l'on tire d'elles toutes les suivantes.

(1) C'est-à-dire qu'en projetant les points on aura soin de faire la première ligne courte, la seconde un peu plus longue, la troisième longue et la quatrième un peu moins à la façon dont sont disposés dans la main l'auriculaire, l'annulaire, le médus et l'index. Mais il ne faudrait pas que cet arrangement soit le moins du monde voulu.

IV

PRODUCTION DES AUTRES FIGURES DU THEME GÉOMANTIQUE


Il faut noter que ces dites *Mères* constituant les quatre premières figures de l'*Ecu* géomantique, donnent naissance à quatre *Filles* qui forment les 5^e, 6^e, 7^e et 8^e figures. On les forme de toutes les parties des *Mères*.

Ainsi, dans l'exemple précédent, nous extrayons du premier rang :

De la première figure	• •
De la seconde figure	•
De la troisième figure	•
De la quatrième figure	• •

Ces quatre prélèvements réunis ensemble donnent la *première fille*, occupant la Maison V ; la figure formée par l'exemple choisi est celle dite *Conjonction* dont la représentation

est



On tire des *bras des Mères* (c'est-à-dire du second rang) la seconde *Fille*, occupant la Maison VI ; de leurs *jambes* (troisième rang) la

troisième *Fille* et de leurs *pieds* (dernier rang) la quatrième.

La première *Nièce* dérive des deux premières *Mères* ; sa tête s'obtient par la combinaison de leurs *têtes*, etc.

En règle générale, *lorsque deux têtes, bras, jambes ou pieds réunis ensemble produisent un nombre impair de points, c'est-à-dire le nombre trois, on n'en considérera qu'un seul ; mais s'ils produisent un nombre pair, on en considérera deux.*

Ainsi puisque dans l'exemple précédent les têtes de la première et de la seconde *Mère* produisent trois points, la tête de la première *Nièce* possédant la Maison IX sera seulement composée d'un point, mais les bras des *Mères* fournissant un nombre pair, les épaules de la première *Nièce* auront deux points ; les jambes des *Mères* donneront de la même façon deux points aux jambes de la première *Nièce*, et les pieds des *Mères* produiront un point pour les pieds de cette même première *Nièce*.

La troisième *Nièce* (1) se tire par la même méthode de la première et de la seconde *Fille* ; et la quatrième et dernière *Nièce* des deux autres *Filles*.

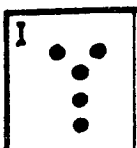
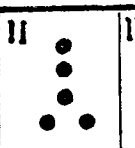
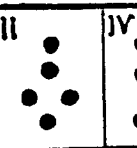

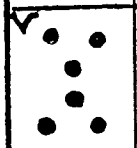
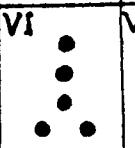
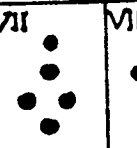

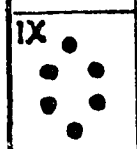
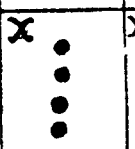
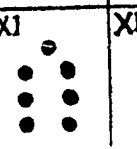
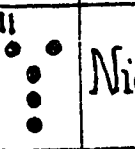
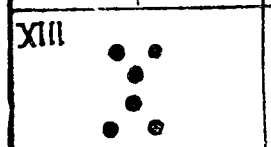
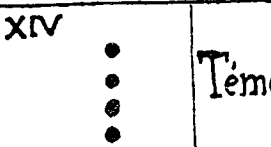
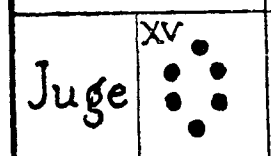
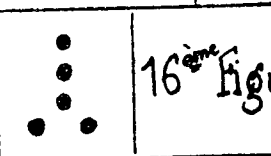
Les quatre *Nièces* se combinent pareillement pour former deux *Témoins*.

(1) La deuxième *Nièce* dérive de la troisième et de la quatrième *Mère* ; il y a une lacune dans le texte.

Les deux *Témoins* forment un *Juge*.

Quant à la seizième et dernière figure qui résume tout le thème et, partant, toute la solution, elle s'obtient par la réunion du *Juge* et de la première *Mère*.

On possède alors le thème tout entier, c'est-à-dire l'*Ecu géomantique*. On n'aura plus qu'à placer chaque figure en sa Maison respective et à en faire l'interprétation.

I 	II 	III 	IV 	Mères
V 	VI 	VII 	VIII 	Filles
IX 	X 	XI 	XII 	Nièces
XIII 	XIV 	Témoins		
Juge 	XV 	16 ^{me} figure		

LIVRE DEUXIEME

**ÉTUDE DES FIGURES
GÉOMANTIQUES**

I

APPELLATIONS, FORMES ET SIGNIFICATIONS
DES FIGURES GEOMANTIQUES

Les figures que l'on peut constituer avec les quatre séries de quatre lignes sont au nombre de seize. Voici leurs formes et leurs appellations :

- 1° ACQUISITION
- 2° PERTE
- 3° JOIE
- 4° TRISTESSE
- 5° TETE TU DRAGON
- 6° QUEUE DU DRAGON
- 7° BLANC
- 8° ROUGE
- 9° GARÇON
- 10° FILLE
- 11° GRANDE FORTUNE



12° PETITE FORTUNE

13° PEUPLE

14° ROUTE

15° CONJONCTION

16° PRISON (1)



Les figures se rapportent aux signes du zodiaque :

<i>Acquisition</i>	au ♈ (Bélier)
<i>Joie et Petite Fortune</i>	— ♉ (Taureau)
<i>Rouge et Garçon</i>	— ♊ (Gémeaux)
<i>Blanc et Peuple</i>	— ♋ (Cancer)
<i>Route</i>	— ♌ (Lion)
<i>Tête du Dragon et Conjonction</i>	— ♍ (Vierge)
<i>Fille</i>	— ♎ (Balance)
<i>Tristesse et Perte</i>	— ♏ (Scorpion)
<i>Queue du Dragon</i>	— ♐ (Sagittaire)
<i>Peuple</i>	— ♑ (Capricorne)
<i>Grande Fortune</i>	— ♒ (Verseau)
<i>Prison</i>	— ♓ (Poissons)

(1) Les noms latins des figures géomantiques variant quelquefois dans les anciens traités, il est utile de donner ceux du texte de Robert Fludd. Ce sont, dans l'ordre : *Acquisitio, Amissio, Lætitia, Tristitia, Caput Draconis, Cauda Draconis, Albus, Rubens, Puer, Puella, Major Fortuna, Minor Fortuna, Populus, Via, Conjunctio, Carcer.*

Les jours de la semaine et les astres correspondent aux figures de la façon suivante :

Le Samedi et Saturne	{ direct à <i>Prison</i> rétrograde à <i>Tristesse</i>
Le Jeudi et Jupiter	{ direct à <i>Joie</i> rétrograde à <i>Acquisition</i>
Le Mardi et Mars	{ direct à <i>Rouge</i> rétrograde à <i>Fille</i>
Le Dimanche et Soleil	{ rapide à <i>Gde Fortune</i> lent à <i>Pte Fortune</i>
Le Vendredi et Vénus	{ directe à <i>Garçon</i> rétrograde à <i>Perte</i>
Le Mercredi et Mercure	{ direct à <i>Blanc</i> rétrograde à <i>Conjonction</i>
Le Lundi est Lune	{ directe à <i>Peuple</i> rétrograde à <i>Route</i>
Jupiter et Vénus	{ directs à <i>Tête du Dragon</i>
Saturne et Mars	{ rétrogrades à <i>Queue du Dragon</i>

Les figures se classent ainsi :

1° *par éléments* :

de FEU	{ Rouge Petite Fortune Perte Queue du Dragon	} qui corres- pondent au MIDI
d'AIR	{ Joie Acquisition Fille Conjonction	} qui corres- pondent à l'ORIENT
d'EAU	{ Peuple Route Garçon Blanc	} qui corres- pondent au NORD
de TERRE	{ Grande Fortune Tête du Dragon Prison Tristesse	} qui corres- pondent à l'OCCIDENT

2° *Par qualités* :

Figures BONNES et BENEFIQUES	{ Grande Fortune Joie Tête du Dragon Blanc Garçon Acquisition
Figures MAUVAISES et MALEFIQUES	{ Tristesse Rouge Fille Perte Queue du Dragon Petite Fortune Prison
Figures ni bonnes ni mauvaises mais INTERMEDIARES	{ Peuple Route Conjonction

3° *Par natures :*

Figures FORTES et FIXES	}	Grande Fortune
		Acquisition
		Joie
		Garçon
		Blanc
Figures FAIBLES et MOBILES	}	Tête du Dragon
		Petite Fortune
		Perte
		Tristesse
		Fille
Figures COMMUNES ni FORTES ni FAIBLES	}	Rouge
		Queue du Dragon
		Peuple
		Route
		Conjonction
		Prison

REGLE. — *Les figures fortes et fixes annoncent des choses stables et fixes, soit en bien, soit en mal, selon que la Maison où ces figures se trouvent est bénéfique ou maléfique.*

REGLE. — *Les figures faibles sont ainsi dénommées parce qu'elles ont une signification de faiblesse et d'instabilité ; elles ne sont ni bénéfiques ni fixes, mais plutôt moyennes en cas de maladie, ou de prison ou de grossesse.*

REGLE. — *Les figures communes sont ainsi appelées parce qu'elles ne sont ni fortes ni faibles ; elles donnent aux questions et aux demandes des solutions moyennes, c'est-à-dire ni complètement en bien ni complètement en mal.*

II

DES DOUZE PREMIERES MAISONS GEOMANTIQUES

Les douze premières *Maisons* de l'Ecu géomantique se rapportent aux douze signes du Zodiaque. On doit donc les interpréter d'une façon astrologique.

Il en est, du reste, sur ce sujet, de même en géomancie qu'en astrologie :

La Maison I	(mobile)	correspond au	Bélier
— II	(fixe)	—	— Taureau
— III	(commune)	—	— Gémeaux
— IV	(mobile)	—	— Cancer
— V	(fixe)	—	— Lion
— VI	(commune)	—	— Vierge
— VII	(mobile)	—	— Balance
— VIII	(fixe)	—	— Scorpion
— IX	(commune)	—	— Sagittaire
— X	(mobile)	—	— Capricorne
— XI	(fixe)	—	— Verseau
— XII	(commune)	—	— Poissons

Il faut remarquer que la présence d'une figure dans une de ces *Maisons* ne change pas leur nature : celle-ci demeure toujours intrin-

sèquement, la *Maison* gardant toujours la nature du signe zodiacal correspondant. Ainsi la *Maison* I se rapporte au *Bélier*, et quelle que soit la figure qui l'occupe, elle n'en demeure pas moins mobile ; il en est de même pour les autres *maisons* mobiles, fixes ou communes.

REGLES. — *Les Maisons mauvaises changent les figures bénéfiques en maléfiques et rendent encore pires et plus défavorables les figures maléfiques. Par corollaire, les Maisons bonnes rendent meilleures les figures bénéfiques.*

REGLE. — *Toute figure placée en Maison de nature contraire, telle qu'une figure fixe en une Maison mobile, a une plus forte signification.*

REGLE. — *La première quarte des douze Maisons, soit les Maisons I, II, III, qui correspondent aux signes du Bélier, du Taureau et des Gémeaux, se rapportent à la saison du Printemps. Les autres quartes se rapportent de même aux autres saisons comme en Astrologie.*

III

NATURE ET SIGNIFICATION DES FIGURES DANS
CHACUNE DES MAISONS DE L'ECU GEOMANTIQUE

§ I. — ACQUISITION

La figure dénommée *Acquisition* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

- MAISON I. — Richesse, sagesse, profit, probité, réception heureuse de la chose désirée ; cette figure s'appliquant à quelque objet de vente marque qu'il n'a pas eu camelote.
- MAISON II. — Richesse, gain, profit, bonne chance en commerce, réception de la chose promise, recouvrement de la chose perdue, accroissement de tous biens.
- MAISON III. — Bonne chance par parents, bonté des parents, des frères, des voisins, voyage propice, bonne idée.

MAISON IV. — Bon patrimoine, demeure favorable et utile où l'on peut acquérir de la richesse, père riche et puissant.

MAISON V. — Profit par ses enfants, bonté et richesse des enfants, bonne lettre, beaux habits, joie au cœur, plaisir avec les femmes, produit des héritages.

MAISON VI. — Maladie longue mais guérissable, bons bestiaux, serviteurs bons et utiles.

MAISON VII. — Femme vertueuse et bonne fille, bonne société, bon commerce, paix et réconciliation avec les ennemis soit devant les tribunaux, soit pendant la guerre.

MAISON VIII. — Réparation de préjudice, mort naturelle, profit sur la terre d'autrui, absence d'inquiétude de la mort, ennemi heureux et riche.

MAISON IX. — Profit par mort, route ou voyage, crainte de Dieu, voyage favorable et sans danger, bienfaits utiles, bons rêves, bonne idée en toute chose, sincère confiance en Dieu et en la religion, prospérité pour les affaires religieuses.

MAISON X. — Profits des grands ou du souverain, paix et bonheur entre tous les poten-

tats (1), satisfaction de ses propres désirs par ceux-ci, fonctions utiles, jugement favorable de la part des tribunaux.

MAISON XI. — Bonne chance, bons amis, profit dans le commerce, réalisation soudaine d'un gain.

MAISON XII. — Pauvreté et prison pour dettes, profit par les serviteurs et le bétail, long emprisonnement ; figure bonne en cas de maladie ou de recouvrement de dettes.

MAISON XIII. — Dommage et changement dans le gain, voyage favorable et accroissement en tout ce que l'on reçoit, accomplissement du désir de l'absent.

MAISON XIV. — Profit en tout ce que l'on espère, longue vie, chance, tout est bon et avantageux.

MAISON XV. — Tout est bon, recouvrement de la chose perdue, retard en voyage.

NOTA. — Cette figure se trouvant bien placée en *Maison I*, désigne un homme bien fait, avec de beaux cheveux blonds et un visage coloré, mais d'une moyenne stature, s'occupant de trafic et de commerce.

(1) Entre tous ceux dont on dépend.

§ II. — PERTE

La figure dénommée *Perte* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Homme audacieux, malfaiteur, beaucoup de crimes et tromperies, on ne reçoit rien.

MAISON II. — Dommage dans son commerce et aucun profit de ce que l'on possède, dommage dans tous ses biens causé par les voleurs.

MAISON III. — Inimitié entre proches, parents, frères et voisins, nombreuses perfidies, inquiétude pour voyager.

MAISON IV. — Tromperie et dommage au sujet d'hérédité et de patrimoine, destruction de cité ou d'habitation.

MAISON V. — Dommage au sujet de revenus ou d'héritage, méchanceté et caprice de ses enfants, mauvaise lettre, aucun plaisir d'amour avec les femmes légères.

MAISON VI. — Maladie évitée ; dommage au sujet de bétail ; serviteurs en fuite ; par analogie injustice et irrégularité.

MAISON VII. — Mauvaise femme ; dispute avec son patron ou ses propres collègues ; femme versatile et vicieuse ; dommage dans son commerce ; voleurs et gens en fuite ; inimitié ; versatilité et fourberie des camarades.

MAISON VIII. — Dommage au sujet de mort ; perte d'esprit ; aucun profit dans le lieu où l'on va ; ennemis pauvres ; perte de la dot féminine.

MAISON IX. — Longue route sans agrément ; sagesse nulle ; danger pour ceux qui recherchent les affaires ecclésiastiques.

MAISON X. — Mauvais patrons (1) ; perte d'honneur, de patron ou d'emploi ; inconstance des patrons ; ennuis du commandement ; entraves dans les honneurs.

MAISON XI. — Perte d'amis ; perte ou dommage dans son commerce, faux espoir ; inconstance et inutilité des amis.

MAISON XII. — Dommage au sujet de bétail ; fin d'une situation endettée ; mauvais

(1) Le traducteur a rendu l'expression de *Dominus* qui signifie Seigneur par le vocable moderne de *patron* ; en effet, à notre époque, le Seigneur de l'ancien régime a simplement changé de nom et chacun a un patron si celui-ci ne l'emploie pas du moins il lui accorde des faveurs et le protège.

changements ; sortie de prison ; amis pleins de fausseté, inconstants et moqueurs.

MAISON XIII. — Dommage et changement dans son rang, sa fonction ou la conduite de ses affaires ; mauvaise chance.

MAISON XIV. — Dommage au sujet d'amis ; grande difficulté en toute chose.

MAISON XV. — On ne reçoit rien ; tout tourne mal.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* désigne un homme pâle, menteur, cupide et voleur.

§ III. — JOIE

La figure dénommée *Joie* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre.

MAISON I. — Personnes justes et sages ; bonne et honnête existence ; plénitude de joie et de gloire ; satisfaction pour le questionnant en toute chose.

MAISON II. — Abondance de bien ; vie pleine de fidélité et de joie.

MAISON III. — Bonne chance avec ses frères ; aucune crainte de Dieu ; bonne intelligence avec les frères, les voisins ; joie en toute chose.

MAISON IV. — Profit sur les héritages et sur tous les biens terrestres ; heureuse terminaison ; joie dans sa demeure ; joie dans sa parenté ; jouissance en paix des héritages.

MAISON V. — Profit sur ses enfants ; longue vie ; contentement en toute chose ; lettres et nouvelles joyeuses et agréables ; bonheur en femmes et en tout bien.

MAISON VI. — Maladies évitées pour les serviteurs et le bétail ; serviteurs agréables et de bonne humeur.

MAISON VII. — Mariage agréable, profit sur ou par ses associés ; réussite par vertu et gaieté ; réunion gaie ; paix et concorde ; bon changement.

MAISON VIII. — Profit sur les héritages des morts (1) ; dissipation de la crainte ; gain et profit dans le lieu où l'on va.

MAISON IX. — Voyages ; crainte de Dieu ; sagesse, fidélité ; gaieté ; hommes ver-

(1) De ceux qui sont morts depuis longtemps, par opposition aux héritages immédiats.

tueux ; affaires d'Eglise ; bonnes nouvelles ; arts libéraux ; dévotion et amour de la religion.

MAISON X. — Réussite en tout ; gloire pour les évêques ; les prélats ; aide du patron ; emploi agréable et gai ; beaux édifices, bon juge, jugement équitable et satisfaisant ; endroit chaud.

MAISON XI. — Bonne chance en camaraderie ; profit sur le bétail ; joie ; amour ; bon espoir dans un honnête homme ; amis joyeux et bons ; personne prudente et sage ; gain dans son commerce.

MAISON XII. — Profit sur les bestiaux et les serviteurs ; sortie de prison ; libération des débiteurs emprisonnés ; fin de tous ennuis ; paix et réconciliation avec tous les ennemis.

MAISON XIII. — Profit par un voyage ; par le gouvernement ou par son patron ; changement en tous biens.

MAISON XIV. — Bon espoir de satisfaire ses volontés ; joyeux espoir ; accomplissement de ses désirs de bonheur et de gloire.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I.* désigne un évêque ou prélat, ou un

religieux ; elle dénote une longue barbe et aussi la défectuosité dans l'extrémité d'un doigt.

§ IV. — TRISTESSE

La figure dénommée *Tristesse* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre.

MAISON I. — Pensées tristes ; dettes ; pauvreté ; obligations ; prison ; ennuis en voyage ; mauvais changement extraordinaire et sans espoir.

MAISON II. — Fortune et commerce ; avarice ; dommage dans ses biens ; malchance dans ce dont on a la jouissance ; honneurs funestes.

MAISON III. — Mésintelligence avec les collatéraux ; haine secrète des voisins et des parents ; empêchement secret en voyage.

MAISON IV. — Perte d'héritage ; dommage d'habitation pendant la guerre ; ennui ; demeure néfaste ; malchance ; pauvreté des parents ; préjudice et dommage.

MAISON V. — Méchanceté et pauvreté de ses enfants ; lettres mensongères ; tristesse et serrement de cœur ; amour secret de

femmes tristes ; nourriture et vêtement précaire.

MAISON VI. — Serviteurs nouveaux ; crainte de captivité et de pauvreté ; animaux craintifs et inutiles ; maladie longue et, même, mort ; pauvreté ; injustice ; découragement sans blessure ni honte.

MAISON VII. — Mauvaise femme ; homme qui réussit ; voleur nocturne ; situation pauvre ; dommage ; mauvais exemple suivi ; femme triste.

MAISON VIII. — Pauvreté occasionnée par la mort d'un tiers ; dommage dans une nation autre que la sienne ; dommage causé par un absent.

MAISON IX. — Voyage sans profit ; ennuis et préjudice en voyage ; homme de mauvaise foi et de peu de sagesse ; intelligence épaisse ; ruine pour l'Eglise et les bénéfices ecclésiastiques.

MAISON X. — Dommage et déshonneur ; exaltation des méchants ; dommage au sujet d'emploi ou de patrons tristes ; crainte du pouvoir des puissants ; jugement inique au tribunal ; perte d'honneur.

MAISON XI. — On méprise ses amis ; malchance qui durera longtemps, mais n'en-

lèvera pas l'espérance ; pauvreté des amis ; aucun dépérissement dans le commerce.

MAISON XII. — Dette ; ennemis ; dommage ; long emprisonnement ou même mort en prison ; ennemi craintif et pauvre ; ennuis ; crainte au sujet d'obligations et de dettes ; maladie longue et incurable.

MAISON XIII. — Malheur en route et tristesse.

MAISON XIV. — Malchance ; voyages courts ; anxiété et ennuis ; désespoir et malheur irréparable.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* signifie une personne noire, ayant des vêtements mal soignés et dont les occupations sont tournées vers les choses noires, puantes et avilissantes.

§ V. — TETE DU DRAGON

La figure dénommée *Tête du Dragon* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Bonne chance ; personne douce et sage, éloquente et prudente ; très réservée sur ses actes, ferme et constante dans ses résolutions vers le bien, et dont

le visage répond en tout cas de ses bons sentiments.

MAISON II. — Profit et gain dans le commerce ; richesses ; bonne chance et augmentation secrète de tous ses biens.

MAISON III. — Parents favorables ; bon voisinage ; confiance bien placée ; retard en voyage occasionné par quelque bien.

MAISON IV. — Profit et augmentation des héritages ; demeure profitable ; bon patrimoine ; père peu confiant ; paix et tranquillité dans ses fonctions.

MAISON V. — Amour des petits enfants ; sagesse de ses propres enfants ; joie ; lettre secrète ; femme enceinte ; honnête joie d'amour ; bonnes amours.

MAISON VI. — Maladie longue ; profit en toute chose ; serviteurs secrets et discrets ; bestiaux bons et utiles ; maladie longue et secrète.

MAISON VII. — Bon mariage ; femme honnête et bonne ; bonne compagnie ; ennemis rusés et puissants ; bon changement ; bon profit dans son commerce ; mauvais dénouement.

MAISON VIII. — Mort ou maladie ; gain d'argent ou d'amour ; recouvrement de la

chose perdue ; mort secrète ; réception d'argent provenant d'une mort ; sécurité exempte de crainte.

MAISON IX. — Voyage et retour de l'expatrié ; lettre ; bonne confiance ; retard en voyage ; sincérité ; saint homme d'église ; savoir en toute science ; faveur pour l'Église ; honneur.

MAISON X. — Bon jugement ; beaucoup d'argent ; chef sage ; beaucoup d'honneurs de la part de son patron et de sa fonction ; beaucoup de richesses ; obtention de la grâce et sentence juridique spéciale.

MAISON XI. — Bonne chance ; joie ; bons et fidèles amis ; bon espoir ; bon profit.

MAISON XII. — Pauvreté ; long emprisonnement ; bon bétail ; bonne lettre.

MAISON XIII. — Retour de l'expatrié ; profit de son patron ; bonnes nouvelles de l'absent ; profit et bon changement.

MAISON XIV. — Bonne chance ; bon espoir ; longue vie ; profit général.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* signifie un juge ou quelque grand personnage ayant de beaux cheveux, étant de bon conseil mais plein d'orgueil.

§ VI. — QUEUE DU DRAGON

La figure dénommée *Queue du Dragon* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Mauvais accroissement ; pauvreté ; mauvaise route ; mauvais traitements et colère ; aucune satisfaction de ses désirs ; personne mauvaise et colère.

MAISON II. — Dommage de tous ses biens ; malheur général.

MAISON III. — Inquiétude au sujet de collatéraux ; gain très faible ; mauvais frère ; mauvais parents ; mauvais voisins ; mauvaise route ; mauvais songe ; tout tourne mal.

MAISON IV. — Mauvaise habitation ; mauvais héritage ; profit en décroissance.

MAISON V. — Préjudice causé par la méchanceté de ses enfants ou celle de ses ennemis, ou par l'effet de ses revenus ; mauvaises nouvelles ; mauvaise lettre ; méchanceté de ses enfants ; tristesse de cœur ; mauvais traitements et colère ; danger de mort pour le fœtus ; ni amours ni baisers, mais disputes et contestations au sujet de fem-

mes ; en somme, toutes sortes de malheurs selon la signification de la Maison.

MAISON VI. — Mort ou maladie ; désordre dans le bétail ; malchance ; grandes maladies et difficultés ; mauvais serviteurs qui vous abandonnent ; difficultés pour recevoir les dots des femmes ; injustices.

MAISON VII. — Mauvaise femme, voleuse ; vol ; mauvais camarade ; femme batailleuse, vicieuse ; voleurs ; malheur dans son commerce ; malheur en voyage ; mauvaises nouvelles ; malheur dans le lieu où l'on veut aller et où l'on veut trafiquer.

MAISON VIII. — Mort ; perte de biens, de patrimoine, d'héritage ; dommage à l'étranger ; peur ; désespoir ; dommage à cause d'une mort ; trahison ; dommage causé par un ennemi ; colère et brouille.

MAISON IX. — Route ; descente du pouvoir ; mauvais et douloureux voyage (quand cette figure se rencontre une autre fois dans le thème, elle est un mauvais signe de trahison, de coups et de blessures, en route) ; mauvais rêve ; malheur pour l'Eglise et les affaires ecclésiastiques ; arts et sciences inutiles ; emploi qui n'apporte ni bien ni profit.

MAISON X. — Chute de position élevée, pouvoir perdu ; défaite ; expulsion de ses domaines et pertes de revenus ; toutes sortes de malheurs selon la nature de la Maison.

MAISON XI. — Lueur d'espoir ; on prend les ennemis pour des amis ; amis débauchés, mauvais, traîtres et menteurs ; malchance ; dommage dans son commerce ; indice que la chose est perdue ; retour de l'absent ou de ce que l'on avait auparavant écarté ; mauvais espoir et haine dans le lieu où l'on va.

MAISON XII. — Fuite et disparition pour dettes ; mort pour le malade ; sortie de prison ; dommage dans le bétail ; crainte des ennemis ; blessure des chevaux ; ennemis combattifs, cruels, traîtres et fourbes.

MAISON XIII. — Mauvais recouvrement de la chose perdue ; changement par voyage ; colère dangereuse pour le consultant ; dispute et malchance.

MAISON XIV. — On prend les ennemis pour des amis ; dommage dans son commerce ; mauvais dénouement pour ce que l'on demande ; malheur général.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* signifie dommage et désigne une personne de taille moyenne, de visage arrondi avec un grand nez, une grande bouche, des dents longues, chauve mais avec une grande barbe.

§ VII. — BLANC

La figure dénommée *Blanc* présente les significations suivantes, selon la maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Réalisation ou obtention de la chose désirée ; joie ; bonne lettre ; personne prudente, riche, bienfaitrice en tout, ou qui entrave une voie pour le bien ; choses blanches et utiles.

MAISON II. — Argent et gain dans son commerce ; abondance d'argent ; réception des choses promises ; accroissement en tout.

MAISON III. — Réalisation de son désir ; bonté des frères, des collatéraux, des parents ; voisins bons et serviables ; confiance bien placée ; bonnes nouvelles ; léger retard en affaire.

MAISON IV. — Beaucoup de profit par ses père et mère ; demeure favorable ; bon patri-

moine ; bonne situation du père ; confiance bien placée et joie.

MAISON V. — Sagesse de ses enfants ; bonne lettre ; joie ; bons poissons blancs ; étreinte et baisers de sa dame ou de son amante.

MAISON VI. — Grande maladie ; profit sur le bétail et les serviteurs ; avantage et bonne chance occasionnés par des animaux blancs.

MAISON VII. — Femme bonne et douce ; compagnie agréable ; profit dans son commerce ; paix avec ses ennemis ; bon mariage utile.

MAISON VIII. — Mortalité et état maladif ; sécurité exempte de crainte ; gain à l'étranger ; richesses de l'absent ; bon changement et bon voyage.

MAISON IX. — Profit en voyage ; fidélité mais retard en voyage ; beaux-arts ; personne cultivée ; personne sage appartenant aux ordres ecclésiastiques ; personne fidèle.

MAISON X. — Joie, santé ; bonne chance ; prospérité du souverain et de la nation (si la figure se présente également en Maison VIII ou XII, elle indique des ennemis pour le souverain). Bonne sentence du tri-

bunal ; obtention de ce que le patron désire ; bon emploi.

MAISON XI. — Bonne chance ; bons amis ; profit dans son commerce ; espoir ; paix et amour.

MAISON XII. — Profit des bestiaux ; bons débiteurs ; sortie tardive de prison ; ennemis faibles qui demandent la paix.

MAISON XIII. — Profit en voyage et par l'effet du patron.

MAISON XIV. — Profit des amis ; on échappe à ses ennemis.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* signifie une personne blanche, avec une belle barbe ; elle marque également les choses blanches et aussi ce qui est près de l'eau.

§ VIII — ROUGE

La figure dénommée *Rouge* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Sang ; combats ; guerres ; personne colère, pleine de rage ; danger inévitable par le feu et le sang en voyage

et hors de chez soi ; ennemis ; mauvais changements.

MAISON II. — Pauvreté, dommage d'argent par violence ; mauvaises affaires.

MAISON III. — Colère ; confiance mal placée ; bonté des frères, des amis ; accès de colère contre ses père et mère ; ses parents et ses voisins.

MAISON IV. — Sang, sécheresse et extrême chaleur de l'atmosphère ; insuffisance de femmes ; dommage par parents ; dommage au sujet d'héritage, de patrimoine et de biens immobiliers ; incendie d'habitation ; assaut et prise de forteresse ; effusion de sang ; tout tourne mal ; mauvais dénouement.

MAISON V. — Méchanceté de ses enfants ; vie mauvaise ; mauvaise lettre, mauvaises nouvelles ; brutalité et colère de ses enfants.

MAISON VI. — Maladies produites par la corruption du sang ; abcès, ulcères, échauffements purulents.

MAISON VII. — Disputes ; guerres ; mauvais mariage ; mauvaise compagnie ; mauvaise femme, colère, querelleuse et mal embouchée ; voleurs, assassins ; querelles

en public avec ses ennemis ; tromperies et autres supercherries analogues.

MAISON VIII. — Effusion de sang ; crainte ; dommage au sujet d'héritage ; dommage par violence ; mort violente par armes ou fer ; mort à l'étranger ; dommage des ennemis ; peur de la mort ; dommage pour celui qui sort ; malheur pour l'absent ; empêchement de gain pour celui qui voyage, donc aucun profit dans le lieu où l'on va.

MAISON IX. — Fausseté ; mauvaise route ; voleurs sur la route ; homme de mauvaise foi et de peu de compétence dans son art ou son métier ; violence contre l'Eglise ; fin des bienfaits ; mensonge.

MAISON X. — Malheur dans les actes du patron ; fausse justice ; colère et fureur du patron ; malheur dans l'Etat ; mauvais profit ; perte d'emploi par violence, refus du patron ; mauvaise sentence du tribunal ; exécution capitale.

MAISON XI. — Sévérité et dispute ; refus du patron ; malchance ; mauvais employés ; méchanceté de ses enfants ; mauvais espoir ; malheur dans les affaires de ses amis et dans ses possessions.

MAISON XII. — Ennemis ; dettes ; mauvaise idée ; dommage ; mort en prison ; mauvais bétail ; situation mal assise ; dommage au sujet d'animaux ; ennemis cruels et violents ; mauvaises prisons à la manière des oubliettes ; maladies ; prison ou mort du prisonnier ; rigueurs de la justice.

MAISON XIII. — Dommage du patron ; mauvais voyage ; mauvais changements ; dommage pour l'absent ; vie écourtée pour celui qui se dérobe à ses ennemis.

MAISON XIV. — Dommage et colère ; pauvreté ; malchance, accumulation de malheurs ; aucune satisfaction de ses désirs ; malheur en toute affaire ; c'est du reste là la signification générale de la figure en toute Maison quand elle provient d'autres figures maléfiques ou qu'elle s'y joint.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* signifie une personne rousse, violente en paroles, combative, aimant l'effusion du sang et s'en réjouissant ; et dont le métier emploie du feu.

§ IX. — GARÇON

La figure dénommée *Garçon* présente les significations suivantes selon la Maison où elle se rencontre :

- MAISON I. — Joie ; espoir ; mariage ; gaieté à la manière des enfants ; chansons ; musique pour passer le temps et société féminine.
- MAISON II. — Profit dans son commerce ; bonne chance ; bon profit ; société des femmes ; recouvrement de dettes.
- MAISON III. — Joie à cause des frères et des voisins ; voisins de bonne amitié et gais ; bon voyage ; bon rêve ; nouvelle agréable.
- MAISON IV. — Combats ; aucune réception de la chose demandée ; refus de ce que l'on désire ; eau.
- MAISON V. — Joie ; sagesse de ses enfants ; nouvelles et lettre ; bonnes nouvelles ; amusements ; amours et plaisirs avec les femmes ; instrument de musique.
- MAISON VI. — Bons serviteurs ; femmes sottes ; enfants de la fornication ; bons animaux ; maladies longues ou chroniques.

- MAISON VII. — Mauvaises et sottes femmes ; fornication et mauvaise compagnie ; mariage des enfants.
- MAISON VIII. — Mort et maladies.
- MAISON IX. — Voyage par terre ; fausse croyance ; lubricité des gens d'Eglise.
- MAISON X. — Dispute judiciaire ou procès ; au sujet de femmes ou de serviteurs ou de ses enfants ; enchaînement de sa liberté sous un patron.
- MAISON XI. — Joie ; chance ; amour heureux ; amour sensuel des femmes et des hommes.
- MAISON XII. — Victoire ; mauvaise personne ; dangers ; prison ; manque de la chose demandée ; bons animaux ; ennemis forts et méchants.
- MAISON XIII. — Joie et profit provenant des grands ; lettre ; nouvelles ; vie ; joie et voyage.
- MAISON XIV. — Danger mais bon dénouement ; bien boire, bien manger ; nouvelles et amours.
- MAISON XV. — Modération, profit en tout ; supplément de biens.

MAISON XVI. — Tout tourne bien.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* signifie une personne jeune, belle, de visage avenant, sans barbe, voluptueuse. Elle désigne aussi les amateurs de musique et les joueurs d'instruments ; elle marque les moines, les acteurs, les étudiants.

§ X. — FILLE

La figure dénommée *Fille* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Joie des amis ; victuailles ; progéniture ; conversation lubrique et voluptueuse ; menteurs très bavards.

MAISON II. — Profit ; penchant à la prodigalité.

MAISON III. — Amours des parents ; bonne compagnie ; bons collatéraux ; bavardage ; fatigue en voyage ; quelquefois voleurs.

MAISON IV. — Profit dans les métiers d'amour occasionné par ses père et mère ; peu de revenu tiré des héritages ; conversation voluptueuse et peu convenable dans sa demeure.

MAISON V. — Gaieté de ses enfants ; nouvelles ; lettres ; amusements ; conversation lubrique ; amours de femmes ; menteurs ; gens vulgaires.

MAISON VI. — Mauvaises femmes ; maladie des serviteurs ; gain par les animaux ; serviteurs bavards et impudiques en paroles ; maladies telles que ulcères, tumeurs, contusions et analogues.

MAISON VII. — Mariage ; profit des camarades ; joie des femmes ; grande conversation lubrique ; courtisanes et femmes de mauvaise vie hors de pair pour tromper leur prochain.

MAISON VIII. — Mort des parents ou des sœurs ; héritages des morts (1) ; grande conversation ; mort des serviteurs à l'étranger.

MAISON IX. — Profit en route ; beaucoup de bon sens ; personne aimant mieux la joie et la gaieté que la prière et la religion ; rêves ; nouvelles de peu d'intérêt ; bonne intelligence de son métier ; triomphe qui s'approche ; troubles pour l'Eglise.

MAISON X. — Joie et profit en route au sujet de son patron ; bonheur pour le patron

(1) De Ceux qui sont morts depuis longtemps.

et dans son emploi ; beaucoup de paroles déjà prononcées.

MAISON XI. — Bons amis ; profit au sujet de serviteurs et de bestiaux et bonne chance ; beaucoup de paroles incitant à la lubricité et à la fornication.

MAISON XII. — Bavardage ; profit au sujet de bétail et de serviteurs ; ennemis querelleurs ; animaux assez bons.

MAISON XIII. — Profit en route ; profit d'un patron quelconque.

MAISON XIV. — Bonne chance ; profit dans le danger.

NOTA. — Cette figure se trouvant en *Maison I* désigne une personne trapue, au col court, avec une grosse tête et des dents irrégulières et mal rangées, possédant un esprit subtil.

§ XI. — GRANDE FORTUNE

La figure dénommée *Grande Fortune* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Réflexion au sujet d'affaires ; trésor ; vieillards ; honnête homme ;

bonne chance ; profit en tout et honneurs pour le questionnant ; situation de longue durée ; bonne chance.

MAISON II. — Richesse ; gain spécialement par animaux ; personne riche bien fortunée ; augmentation de tout ; joie ; idées d'acquiescer.

MAISON III. — Bon voyage, mais un peu lent ; bonté des frères ; bonté et richesse des parents ; bons rêves ; bonnes nouvelles ; joie ; profit.

MAISON IV. — Bon patrimoine ; acquisition des héritages des grands seigneurs ; trésors enfouis dans la terre ; demeure favorable ; grand avantage en toute chose fixe ; bon dénouement ; bonté du père et de la mère.

MAISON V. — Sagesse de ses enfants ; bonnes nouvelles ; bonnes lettres ; bon amour conjugal ; absence d'inquiétude ; changements et honneurs.

MAISON VI. — Maladie longue et douloureuse ; bons animaux ; bons serviteurs fidèles et attachés.

MAISON VII. — Bon mariage ; femme vertueuse et prudente ; grandes richesses ; victoire sur ses ennemis tant en jus-

tice qu'en toute autre lutte ; ennemis puissants et tenaces ; bonheur dans son commerce ; on trouve à l'étranger ce que l'on désire ; réunion d'hommes et de femmes.

MAISON VIII. — Ennemis riches ; richesses provenant des morts ; profit à l'étranger ; (il est à noter que si la figure est bénéfique, en général la Maison est maléfique).

MAISON IX. — Bon voyage si toutefois il n'est pas ralenti ; bons rêves.

MAISON X. — Bon jugement ; bonne signification de ce qui est indiqué dans la Maison où la Figure se répète ; gouvernements pacifiques et paix entre les chefs d'Etat ; situation stable des patrons ; acquisition de ce que l'on demande ; récompense et honneurs durables de la part du patron.

MAISON XI. — Bonne chance ; amis généreux et fidèles ; profit dans son commerce ; bon espoir de richesses de la part du chef de l'Etat et des grands ; joie et gaieté.

MAISON XII. — Chevaux ; bons et utiles animaux ; emprisonnement long et dangereux ; maladie dangereuse ; on s'endette pour longtemps et on entre dans une longue période d'ennuis ; ennemis puissants ; malchance pour voyager.

MAISON XIII. — Voyage bon et utile ; acquisition provenant du souverain ; absence ; bonheur dans l'abondance et la joie.

MAISON XIV. — Guérison de maladie ; sortie de prison et fin des dettes ; bonne chance ; richesses soudaines pour l'absent ; bonne compagnie ; bons amis ; confiance dans l'espoir.

MAISON XV. — Bon jugement ; bon dénouement ; bon résultat au sujet de choses gaies ; (quand la figure résulte de la combinaison de deux Témoins bénéfiques, elle marque pour le questionnant l'absence d'inquiétude pour tous ses biens et signifie du bien dans la Maison où elle se répète).

NOTA. — Cette Figure se trouvant placée en *Maison I* désigne un vieux négociant en draps précieux, affable, de taille moyenne, bien vêtu avec de beaux cheveux.

§ XII. — PETITE FORTUNE

La figure dénommée *Petite Fortune* présente les significations suivantes, selon la *Maison* où elle se rencontre :

MAISON I. — Bonté ; bon voyage vers les grands et les patrons ; personne riche et heureuse ; soit un souverain, un grand, un chef, un homme de beaucoup de pouvoir ; sagesse ; bons animaux ; épouse bonne et modeste.

MAISON II. — Acquisition d'une demeure de la part d'un patron ou d'un homme au-dessus de sa condition, et cela sans effort.

MAISON III. — Bonté des frères ; richesse et profit par ces derniers ; bons voisins ; bonne sagesse et confiance bien placée ; bon voyage surtout par mer ; femme bonne.

MAISON IV. — Trésors des souverains et des potentats ; bon voyage vers les parents ; héritage célèbre ; acquisition d'héritage.

MAISON V. — Sagesse des enfants ; bonnes nouvelles ; bon voyage vers ses enfants ; joie et consolation ; voyage utile ; amusement et plaisirs des gens connus.

MAISON VI. — Maladie des souverains et des grands ; violences exercées contre ces derniers par d'autres potentats qui peuvent même l'emporter ; crainte de perdre son pouvoir ou son domaine ; serviteurs orgueilleux.

MAISON VII. — Femme bonne, belle et riche, mais dont on craint la perte par suite d'un amour insensé ; homicide perpétré par un homme au-dessus de sa condition ; beau mariage pour son fils ; bon voyage.

MAISON VIII. — Mort des souverains ou crainte des souverains (c'est-à-dire que le questionnant les craint) ; peur de perdre la raison. Si ROUGE se trouve en *Maison VII*, mort par effusion de sang ; malheur si l'on quitte sa patrie ou si l'on voyage ; on doit craindre alors l'emprisonnement ou la mort violente.

MAISON IX. — Bon voyage ; bonne parenté avec des souverains ou des prélats en vue d'obtenir des faveurs ; personne fidèle de bonne foi et craignant Dieu.

MAISON X. — Bon souverain gouvernant bien par la vertu et avec succès ; bonheur en navigation et en voyage par terre ; acquisition de quelque chose du chef, du souverain ou des grands ; augmentation de profit par suite de l'amour du juge ; gain et honneur.

MAISON XI. — Bon espoir ; bons amis ; bonne chance ; bonne compagnie ; profit dans les bestiaux et les serviteurs.

MAISON XII. — Bons animaux ; sortie de prison ; pauvreté pour le ou la questionnante ; quand la figure se représente une autre fois dans le thème et principalement en Maison X, elle indique pour le souverain perte de son domaine par son propre fait ou celui de ses enfants.

MAISON XIII. — Profit en route ; acquisition pour le questionnant du chef d'un patron quelconque.

MAISON XIV. — Longue vie ; bonne chance ; profit dans ce que l'on espère.

MAISON XV. — Bon résultat en toute chose ; bonne terminaison ; bonne compagnie ; honneur et gloire.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* indique un souverain ou une souveraine, une personne belle et fière, vêtue de rouge, qui veut tout le temps voyager et qui est cousue d'or.

§ XIII. — PEUPLE

La figure dénommée *Peuple* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se trouve :

MAISON I. — Beaucoup de pensées, d'eau, de voyages, de peuple et de gens.

MAISON II. — Beaucoup de chance et de richesse si les Figures voisines sont bénéfiques et beaucoup de difficultés si elles sont maléfiques.

MAISON III. — Beaucoup de parents, de voisins et de petits voyages, lesquels seront bons ou mauvais selon les Figures voisines.

MAISON IV. — Beaucoup d'eau, de fatigue au sujet d'héritage, de revenus, selon les figures voisines.

MAISON V. — Beaucoup d'enfants, de lettres, de nouvelles, de joie ou de douleur, d'étreintes et de baisers, de réunions de gens au sujet d'obligations et de réjouissances, et de revenus selon les Figures voisines ; et ainsi de suite selon les Figures voisines.

MAISON VI. — Beaucoup d'animaux, de serviteurs, de maladies et de violences selon les Figures voisines.

MAISON VII. — Beaucoup de gens rassemblés, de femmes, d'ennemis, de violences ou de bonheur selon les Figures voisines.

MAISON VIII. — Beaucoup de gens rassemblés à cause d'une mort ou encore à cause d'une abondance de biens ou de maux selon que les Figures voisines sont bénéfiques ou maléfiques.

MAISON IX. — Beaucoup de voyages, de rêves, de sagesse, de gens sur la route, de changements.

MAISON X. — Beaucoup d'ennemis des souverains, de gens devant les tribunaux, de théories ; réunion pour le bien ou pour le mal selon les Figures voisines.

MAISON XI. — Beaucoup d'amis, de bonne chance, d'animaux, de serviteurs, d'enfants ou d'entraves, selon la nature des Figures voisines.

MAISON XII. — Beaucoup d'ennemis, d'entraves, d'incarcérations sérieuses, de larmes, d'obligations, d'animaux, de serviteurs.

MAISON XIII. — Beaucoup de profit pour celui qui va vers un potentat, de dommage, de changements et d'autres choses analogues.

MAISON XIV. — Beaucoup de gens rassemblés pour le bien ou pour le mal selon les Figures voisines.

MAISON XV. — Beaucoup de bonheur ou de malheur au questionnant, de réunions de gens pour le bien ou pour le mal selon les Figures d'où celle-ci provient, car si elle provient de la combinaison de Figures bénéfiques, elle marque beaucoup de bien, et vice-versa.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* indique un marchand de diverses choses allant à travers les rues.

§ XIV. — ROUTE

La figure dénommée *Route* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Bon voyage ; peu de profit ; pensées concernant les petits revenus.

MAISON II. — Dommage ou gain selon les Figures voisines.

MAISON III. — Frères ; voisins ; eau ; bon voyage ; affaires insignifiantes ; voyage pour les frères et les collatéraux ; acquisition de richesses.

MAISON IV. — Parents ; travaux ; terres ; dissimulation de taches ; terminaison ;

pauvreté ; parents pauvres ; héritages médiocres.

MAISON V. — Lettre ; nouvelles de peu de valeur ; petits revenus ; aspect pauvre ; pauvreté de ses enfants ; peu de joie.

MAISON VI. — Animaux maigres ; malchance ; serviteurs inconstants ; augmentation subite de la maladie ; guérison des animaux malades.

MAISON VII. — Voleurs ; femmes pauvres ; peu d'idées ; ennemis pauvres et faibles ; courtisane ; mort des voleurs.

MAISON VIII. — Pauvreté à l'étranger ; dommage au sujet d'héritage des morts.

MAISON IX. — Echange de lettres ; nouvelles de peu de valeur ; médiocrité du gain et du profit.

MAISON X. — Petits emplois ; peu de gain retiré des patrons et des femmes de haute condition ; vieux magistrat de peu de savoir ; dommage au sujet de quelque affaire.

MAISON XI. — Amis pauvres ; petite chance ; peu de profits ; cadeaux dans son commerce ; lettre gaie.

MAISON XII. — Animaux inutiles ; amis pauvres ; sortie brillante de prison ; libération de dettes ou sortie de la misère ; parfois mort en prison (selon que les figures voisines sont bénéfiques ou maléfiques).

MAISON XIII. — Profit par voyage et changement.

MAISON XIV. — Dommage et terminaison de quelque affaire (selon que les figures voisines sont bénéfiques ou maléfiques).

MAISON XV. — Route ; bonne terminaison selon les figures d'où celle-ci provient.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* désigne une personne changeante, fausse et pauvre.

§ XV. — CONJONCTION

La figure dénommée *Conjonction* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre :

MAISON I. — Bonne idée au sujet d'une personne ; bonne conversation et facilité de parole ; perspicacité ; art ; bonté, et si cette figure voisine avec d'autres bénéfiques, cordialité et amitié.

MAISON II. — Augmentation de la chance, profit dans le commerce.

MAISON III. — Bon sentiment des collatéraux ; réunion de parents et de voisins.

MAISON IV. — Vie bonne ; bonne terminaison ; bon ami ; profit sur héritage et dans un procès ; lettre au sujet d'héritage.

MAISON V. — Lettre ; nouvelle ; accumulation de bien.

MAISON VI. — Maladie longue ; serviteurs mauvais et voleurs.

MAISON VII. — Mariage ; bonne réunion ; voleurs, ennemis rusés et beaux parleurs, soit en procès soit en dispute.

MAISON VIII. — Réunion occasionnée par le partage des biens des morts.

MAISON IX. — Sagesse ; mauvaise route ; voleurs sur la route ; sagesse et éloquence pour le clergé et les religieux.

MAISON X. — Asservissement sous un patron, ou un souverain ; profit dans son métier ou son emploi.

MAISON XI. — Bonne chance ; accumulation de tout ; réunion des amoureux.

MAISON XII. — Prison ; mauvaise route ; mauvaise réunion de personnes ; vie mauvaise.

MAISON XIII. — Bonheur et profit pour son patron.

MAISON XIV. — Beaucoup de chance en amour ; beaucoup de chance et de travail.

MAISON XV. — Bonne chance dans le bien ou le mal selon les figures voisines.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* désigne une personne prudente employée aux écritures ou à la caisse, de corpulence moyenne, dépensant sa fortune aussi vite qu'elle l'acquiert, ayant du goût pour les beaux arts, etc.

§ XVI. — PRISON

La figure dénommée *Prison* présente les significations suivantes, selon la Maison où elle se rencontre.

MAISON I. — Dommage et prison ; personne timide et triste ; tristesse profonde ; pensées secrètes ; entraves en route pour le voyageur.

- MAISON II. — Conservation des secrets ; pensées motivées par l'amour de l'argent.
- MAISON III. — Amour des parents et du gain ; amour de Dieu ; empêchement et retard en voyage ; avarice des frères et voisins.
- MAISON IV. — Héritages ; trésors cachés ; demeures souterraines ; endroit dissimulé et obscur ; bons héritages.
- MAISON V. — Peu d'enfants ; femme enceinte ; lettres et nouvelles ; personnes grossières ; aliments crus ; vêtements sales ; trahison d'amour.
- MAISON VI. — Maladie en prison ; femme enceinte ; serviteur inutile ; mauvais homme, mauvaise femme ; mort ou maladie longue ; maladie d'une personne dans un endroit caché ; animaux mauvais et inutiles
- MAISON VII. — Accidents ; mauvaise compagnie ; adultère et fornication secrète avec la femme d'autrui ; ennemis cachés ; voleur de bas étage qui se laisse prendre sur le fait ; navires qui voguent sur les eaux.
- MAISON VIII. — Mort ; héritages des morts ; mauvais profit à l'étranger ; crainte de la mort.

- MAISON IX. — Route ou voyage hors de la patrie ; mort ; lettre et secrets ; voies secrètes ; empêchements en voyage ; tristesse dans l'Eglise ; songes tristes et dangereux ; bonne idée.
- MAISON X. — Bonne chance ; solidité de son domaine ; juge triste ; jugements secrets ; emplois déshonorants.
- MAISON XI. — Profit des amis ; peu de profit des patrons ; profit dans son commerce en voyage ; réunion de bons souverains.
- MAISON XII. — Prison ; dettes ; tombeaux ; mauvais animaux ; maladie incurable ; long emprisonnement ; dettes de longue durée ; ennemis cachés mais timides par nature.
- MAISON XIII. — Profit des voyages ; des frères et des amis ; accumulation de bien ; pensées tristes et secrètes.
- MAISON XIV. — Pensées diverses ; prison avec tristesse ; douleur et peine ; dettes et obligations, et ceci principalement quand la figure provient d'autres figures maléfiques.
- MAISON XV. — Beaucoup d'incendies et de ruines.

NOTA. — Cette figure se trouvant placée en *Maison I* désigne une personne noire avec une grosse tête, des cheveux crépus et fréquemment des bûcherons ou tous autres ouvriers travaillant le bois.

REGLE GENERALE. — En toute *Maison* il y a signification de bonheur ou de malheur, de profit ou de dommage selon les figures des maisons voisines d'où provient celle que l'on interprète (1).

(1) En d'autres termes comme logiquement un thème ne doit pas présenter de contradictions flagrantes, il faut tenir compte de l'ensemble tout en ne s'écartant pas des significations indiquées ci-dessus.

IV

REDOUBLEMENT DES FIGURES

Interprétation de chacune des seize figures géomantiques lorsqu'elles se répètent dans le thème

La figure placée en *Maison I* présente la signification suivante quand elle se redouble en :

MAISON II. — Un lieu, fixe si la figure est bénéfique ; mobile si elle est le contraire (cette observation s'applique à toute la suite).

MAISON III. — Bonne affaire entre collatéraux, frères, sœurs, parents ou voisins.

MAISON IV. — Mauvais changement mais non pas outre mesure, à moins que la figure ne soit *Queue du Dragon*.

MAISON V. — Joie ; camarades buveurs et mangeurs ; vêtements neufs ; musique ;

mélodie ; affaire ancienne ; bonheur pour ce que l'on pense de telle façon que l'on est au comble de ses vœux, à moins que la figure ne soit *Queue du Dragon*.

MAISON VI. — Maladie ; ennui ; crainte.

MAISON VII. — Crainte par l'effet de l'armée ou d'une mauvaise femme ; toute sorte de bonheurs, à moins que la figure ne soit *Queue du Dragon* ou *Rouge*, lesquelles alors présagent toutes sortes de malheurs et de dangers, sauf dans le cas où la question posée concerne le mariage ou l'inimitié.

MAISON VIII. — Malheur ; grande colère ou mort, ou contusion ; dommage ; injures ; grands ennuis ; mais si la figure est bénéfique, acquisition d'héritage des morts.

MAISON IX. — Quelque bonheur ; changement durable et stable pour acquérir quelque chose au nom de quelqu'un ou pour traiter une affaire religieuse ou ecclésiastique soit avec des gens ou des hommes d'église, soit avec des nonces, soit avec des personnes retour de pèlerinage ; à moins que, dans une question posée au sujet de voyage, la figure ne soit *Queue du Dragon* ou *Rouge*.

MAISON X. — Toutes sortes de bonheurs, de telle façon que la chose se présente au mieux surtout s'il s'agit d'honneurs et de dignités à acquérir ; à moins que la figure ne soit *Queue du Dragon* ou *Rouge*.

MAISON XI. — Bonheur, de sorte qu'on ne peut pas désirer mieux ; particulière signification d'espoir et de bonne amitié si la figure est *Grande Fortune*, *Route* ou *Acquisition*.

MAISON XII. — Commencement, pour le questionnant, de quelque ennui ou de maladie grave, ou de dommage en quelque chose, ou de préjudice causé par ses ennemis ; et, si la figure est *Queue du Dragon*, refus général.

La figure placée en *Maison II* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON III. — Gain par parents ; frères, sœurs ou proches si la figure est bénéfique ; le contraire si elle est maléfique.

MAISON IV. — Pensées du questionnant au sujet de gain tiré de son père ou de quelque homme puissant, si la figure est bénéfique ; malheur si elle est maléfique.

MAISON V. — Pensées du questionnant au sujet de gain tiré d'alimentation ou de vêtements, ou pensées au sujet de nouvelles qui lui arrivent par lettres, ou encore au sujet de dommage causé par le feu.

MAISON VI. — Maladie survenant dans la famille ou quelque dommage, ou crainte, ou grand ennui, ou maladie, ou enfin un malheur quelconque.

MAISON VII. — Mariage ; dommage par l'effet d'une femme ; grande inimitié pour le consultant, ou vol, ou pensées lubriques au sujet de femmes, ou dépravation, ou disputes, ou menaces ; changement de résidence.

MAISON VIII. — Retour de l'absent ou de quelqu'un de la famille.

MAISON IX. — Gain pour le questionnant ; religieux, ecclésiastique ou prêtre, ou quelque personne analogue.

MAISON X. — Sciences occultes ; démarche du consultant pour se concilier l'amour de quelque femme ou fléchir quelque patron ; grande dignité ou sagesse selon que la figure est bénéfique ou maléfique.

MAISON XI. — Chance dans la maison ou dans la famille ou par l'entremise de la

famille ou par l'effet d'un gain ; ou encore amis ou commerce, car ce redoublement de figure donne de la force et de la puissance à toute solution.

MAISON XII. — Emprisonnement de quelqu'un de la famille ou grave maladie ou grave embarras, ou ruine de quelqu'un causée par sa propre famille et au profit du consultant. Graves accidents ou ennuis et doutes qui surviennent.

La figure placée en *Maison III* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON IV. — Frères, sœurs, camarades, voisins ; nouvelle pour le consultant ; gain pour celui qui le recherche ou dommage selon la nature de la figure.

MAISON V. — Plaisir, joie ; nouvelles hâtives des amis ; lettre et nouvelles.

MAISON VI. — Ennuis ; maladies ; crainte de quelque chose ; dommage par ses serviteurs ; ou machination, ou ennemis méchants.

MAISON VII. — Querelles ; changement de résidence et haine et discorde entre frère

et sœur ; colère pour le consultant ; mariage, etc...

MAISON VIII. — Mort ou danger passé ; pensées au sujet de femmes ou au sujet de ses ennemis ; ou encore crainte et gain à venir par suite de ses pensées.

MAISON IX. — Moment favorable pour les ecclésiastiques ; grands voyages entrepris ; faveurs de l'Eglise ; prélat puissant ; honneurs.

MAISON X. — Frères et sœurs réussissant dans un métier ; ou grand mariage ; ou grande puissance ; grandeur et exaltation honorifique pour les prélats.

MAISON XI. — Chance ou faveur utile de quelqu'un.

MAISON XII. — Long emprisonnement, maladie ; embarras ou commencement d'ennuis dont il ne sera pas facile de se tirer.

La figure placée en *Maison IV* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON V. — Père se réjouissant avec ses enfants ; oncle ou collatéral ou ami ou père réalisant un profit par le moyen des enfants.

MAISON VI. — Maladie prochaine du père, ou bien grande peine pour ce dernier, soit dans la maison soit dans la ville où il habite.

MAISON VII. — Mariage ; ou ennemis ; ou luxure ; ou changement de situation ; ou changement de possessions territoriales.

MAISON VIII. — Mortalité sévissant bientôt sur les terres et les biens héréditaires du questionnant, ou ennuis pour ce dernier ; ou encore, s'il se trouve à l'étranger, retour.

MAISON IX. — Mort de prêtres ou dommage pour les ecclésiastiques.

MAISON X. -- Honneurs pour le consultant ; gain, richesses et honneurs.

MAISON XI. — Bonheur pour le questionnant en quelque chose et profit survenant inopinément par l'effet d'un de ses amis ; ou lettre écrite par un ami du questionnant à quelqu'un de la demeure de ce dernier et procurant à celui-ci un grand profit.

MAISON XII. — Anxiété et tristesse de longue durée ; maladie ; jalousie ; ruine en territoire du patron ou de quelqu'un de sa famille (mais si la figure est bénéfique, la ruine ne sera pas si terrible).

La figure placée en *Maison V* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON VI. — Maladie occasionnée par contusion ou plaie chancreuse ; ou quelque chose en ce genre ; ou nouvelles au sujet de ses enfants ; capture de petits animaux.

MAISON VII. — Réunion à l'occasion de mariage ou de commerce ; joie des amis ; chance pour les femmes et les petits enfants.

MAISON VIII. — Mort ou imminence de malheur quelconque ; retour de l'absent et lettre causant de la joie ; gain ou lettre.

MAISON IX. — Présage pour le fils du questionnant soit d'entrer dans les ordres religieux, soit de se faire prêtre ; long chemin pour le questionnant ou, pour lui encore, grande joie de la part de l'Eglise, c'est-à-dire de la part d'un ecclésiastique.

MAISON X. — Commandement pour le fils et joie de ce fait ou autrement pour la mère et la sœur ; assistance de la part des grands ; gain par le patron ; prélature ; rencontre d'un juge ou d'un haut fonctionnaire.

MAISON XI. — Rencontre d'un patron pour le fils ; chance contre ses ennemis ou dans son commerce ou en quelque chose d'analogue ou par suite de nouvelles ; réjouissances de ses amis avec ses enfants.

MAISON XII. — Maladie ; emprisonnement ; grands ennemis pour les petits enfants ; dommage quelconque pour le consultant ; joie pour les voyageurs.

La figure placée en *Maison VI* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON VII. — Maladie ; colère subite du serviteur du questionnant ou de sa femme ou de son camarade, et inimitié entre le questionnant et ces dernières personnes ; danger pour le questionnant et sa femme de tomber entre les mains des voleurs ou dans le déshonneur, lequel déshonneur ils éviteront néanmoins.

MAISON VIII. — Danger ou ennui ou douleur ou chagrin pour les serviteurs du questionnant ou pour ses bestiaux ; danger de coups ou perte de quelque chose ; entourage d'ennemis pour l'absent ; adultère de la femme du questionnant.

MAISON IX. — Chemin propice pour les serviteurs et les bestiaux du questionnant ; maladies pour les ecclésiastiques ; empêchement de parvenir ; compagnie des ecclésiastiques pour les serviteurs ; surtout si la figure redoublée est bénéfique et fortunée (1).

MAISON X. — Maladie ou oppression de la part d'un patron quelconque pour ceux qui se trouvent dans le lieu concernant la question.

MAISON XI. — Chance et ennemis haineux.

MAISON XII. — Maladie des bestiaux ; danger pour le questionnant de tomber malade ou d'être emprisonné ; dommage par les animaux inutiles ou par un long voyage.

La figure placée en *Maison VII* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON VIII. — Mort des femmes ou des ennemis et fin de tout ce dont il est question en *Maison VII* : commerce, vol, etc.

MAISON IX. — Retour dans sa patrie d'un camarade du questionnant ; inimitiés clé-

(1) Une figure est fortunée quand elle se trouve en une maison favorable (voir plus bas chap. IV).

ricales pour le questionnant ; entrée en religion ou commencement d'un long voyage pour la femme du questionnant (1).

MAISON X. — Honneur pour toutes les personnes dont il est question en *Maison VII*, trahison du serviteur du questionnant soit avec la femme de ce dernier, soit avec ses ennemis.

MAISON XI. — Ami devenant bientôt un ennemi ; connaissance à bref délai d'un ami pour le questionnant ; gain en quelque affaire et cependant dommage causé par un ami.

MAISON XII. — Capture de grands animaux ; présage de longue et grave maladie, d'emprisonnement ou de long voyage ou de pauvreté ; dommage à bref délai causé par une lettre qui, après vérification, pourra servir bien et secrètement.

La figure placée en *Maison VIII* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON IX. — Grande dignité ecclésiastique pour le juge des ennemis ou de la femme

(1) Il est bien entendu que quand il s'agit d'une questionnante, tout ce qui a trait à l'épouse s'applique au mari, partout où pareille interprétation se présente.

ou des amis du questionnant, ou bien absence du même en voyage, ou encore menace d'assassinat pour lui.

MAISON X. — Dommage pour le questionnant ; mort du patron ; défection de gens portés de bonne volonté ; empêchement de quelque affaire ; absence de quelque patron.

MAISON XI. — Mort du questionnant ou achat par lui de quelque chose ou acquisition par lui de l'héritage d'un mort ; rencontre de nouveaux amis pour l'absent ou fomentation de haine par les amis du questionnant.

MAISON XII. — Ennemis secrets pour le questionnant qui travaillent fortement afin de l'accabler ; emprisonnement ou maladie pour l'absent ; mort de l'incarcéré.

La figure placée en *Maison IX* présente les significations suivantes quand elle redouble en :

MAISON X. — Amitié des prêtres et des gens d'Eglise ; chance inopinée de mariage pour le questionnant ; nouvelles qui arrivent ; nouvelles de la mère pour le questionnant.

MAISON XI. — Voyage pour les femmes, amitié de quelque homme d'Eglise ou chance

résidant dans les moyens ecclésiastiques ou encore possession de biens ecclésiastiques.

MAISON XII. — Ennui en chemin pour le questionnant ; malheur par l'effet de son cheval ; emprisonnement par l'effet de gens d'Eglise ; (ce redoublement est généralement mauvais pour le questionnant).

La figure placée en *Maison X* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON XI. — Demeure et résidence du patron ; comble de la chance et de l'espoir ; bonheur survenant à quelque homme puissant par l'effet d'un nouvel ami.

MAISON XII. — Grand ennui à bref délai pour le questionnant ou danger, pour lui, de maladie ou d'emprisonnement ; soit encore signe que son ennemi s'est fait prêtre ou qu'un grand dommage le menace dans ses troupeaux par l'effet d'autrui.

La figure placée en *Maison XI* présente les significations suivantes quand elle se redouble en :

MAISON XII. — Emprisonnement ; ennemis haineux ou autres choses analogues ; (ce

redoublement est favorable au questionnant).

REGLE GENERALE. — Selon la nature des figures on augurera de l'accomplissement plus ou moins rapide des faits de la réponse cherchée, ainsi lorsque la première figure (1) qui possède la nature de l'Elément appelé Feu se trouve en Maison IV, il y aura signification de malheur et d'accomplissement éloigné, parce que la Maison IV dénote les retards en toute chose.

(1) Acquisition.

CHAPITRE V

DES TEMOINS ET DU JUGE

dont on tire le jugement tout entier du thème c'est-à-dire des figures XIII et XIV de l'orn géomantique qui engendrent la figure XV

La figure dénommée PEUPLE étant juge présente les significations suivantes, selon que les témoins sont :

DEUX PETITES FORTUNES. — Rassemblement des armées du chef de l'Etat ou de quelque potentat ou de quelque chef puissant ; réunion de femmes.

DEUX GRANDES FORTUNES. — Affaire du chef de l'Etat ou de quelque potentat ou de quelque homme en vue ; en général, homme de loi ou de justice ; personnes instruites ; réunion de femmes du grand monde.

- DEUX TRISTESSES.** — Réunion de gens sans gaieté ; affaires obscures ; objets noirs et lourds ; affaires concernant la mort ; tristesse profonde.
- DEUX JOIES.** — Réunion de prélats au sujet des affaires ecclésiastiques ; hommes de beaucoup de prospérité, de sagesse et de vertu, jouissant de la faveur générale ; par analogie, personnes d'une haute correction.
- DEUX ACQUISITIONS.** — Gain pour les personnes qui se plaisent dans les chiffres ; prospérité dans son commerce ; sentence équitable ; toute sorte de bonheur.
- DEUX PERTES.** — Changement de résidence, de demeure et de propriétés.
- DEUX QUEUES DU DRAGON.** — Rassemblement d'une multitude de malheurs : vols, assassinats, trahisons, tromperies ; toute sorte de malheurs et d'empêchements en voyage.
- DEUX TÊTES DU DRAGON.** — Jugement, réunion d'un conciliabule secret ; affaires occultes ; prière et réunion religieuse ; mariage ; réunion de camarades.
- DEUX GARÇONS.** — Réunion de petits enfants ou de gens de petits taille et de femmes au sujet d'amour ; réunion de débauche ;

- foule d'hommes et de femmes rassemblés pour passer le temps et se divertir ; instruments de musique, chant et musique ; réunion de serviteurs au sujet de mariage et de choses analogues.
- DEUX FILLES.** — Serviteurs ; grande conversation en l'air ; beaucoup de débauche, de serviteurs, de négligence, d'hommes, de femmes, de courtisanes ; trahison dans la famille ; déshonneur ; personnes menteuses ; femmes s'enivrant dans la débauche ; fornication ; sodomie.
- DEUX ROUGES.** — Effusion de sang, soit par suite de bataille si les *témoins* proviennent de figures maléfiques, soit par suite d'une cause préférable si les *témoins* proviennent de figures bénéfiques.
- DEUX BLANCS.** — Objets blancs ; livres ; lettres ; argenterie ; profit et bonne entente entre gens rassemblés.
- DEUX ROUTES.** — Cours d'eau ; pluies ; beaucoup de pauvres ; route ; voyage des petits animaux ; affaire insignifiante, instable et de courte durée.
- DEUX CONJONCTIONS.** — Objets de diverses couleurs ; manuscrit ; mariage ; onguents et substances grasses ; plaintes ; mort ;

tombeaux ; tromperie et paroles qu'on ne tiendra pas.

DEUX PRISONS. — Rassemblement de navires, de femmes enceintes ; prison, fosses profondes ; paroles au sujet de tombeaux ; affaires obscures et cachées.

La figure dénommée ROUTE étant juge présente les significations suivantes, selon que les témoins sont :

PEUPLE ET ROUTE. — Mariage ; hasard heureux et utile ; voyages ; voies soudaines ; pluies ; eaux ; joies et consolation ; mauvais au sujet d'une promesse du patron ou au sujet d'une promesse concernant des choses stables et fixes ; mauvais ou bon mariage selon la figure des témoins ; messages et nouvelles soudaines.

PERTE ET ACQUISITION. — Pauvreté ; dommage, malchance pour voyager ou pour acquérir la chose désirée ; bonheur pour celui qui doit venir de sa patrie, bon dénouement dans le commerce ; chemin de peu de profit ; vents favorables en mer ; malchance dans la réception des choses dues.

GRANDE FORTUNE ET PETITE FORTUNE. — Bon retour de l'absent ; découverte d'une per-

sonne perdue de vue ; bonne chance pour les grands animaux ; danger si l'on se marie ; libération de prison ; présage de trouble et de dommage pour les voyageurs.

BLANC ET FILLE. — Voyages par terre ; bonne chance pour le retour de l'absent ; messages ; intimité avec celui qui revient après son retour.

TÊTE DU DRAGON ET JOIE. — Dignités ; honneurs ; voyage qui se poursuit selon son plan ; chance soudaine et bonne devant les tribunaux ; obtention des promesses faites par le chef de l'Etat et les patrons ; comble de ses désirs.

CONJONCTION ET PRISON. — Bon mariage ; bonne chance ; bonne camaraderie ; malchance en voyage et en changement ; emprisonnement après liberté ; maladie après santé ; tristesse après triomphe.

ACQUISITION ET PERTE. — Bon voyage ; dépenses ; gain dans son commerce ; bonne compagnie ; bon mariage, honneurs profitables.

PRISON ET CONJONCTION. — Herbes, plantes ; lutte contre ses ennemis ; présage que la réponse à la question sera conforme à la pensée du questionnant.

ROUTE ET PEUPLE. — Voyages ; le mariage se fera ; bonne chance dans l'obtention des promesses faites par le chef de l'Etat ou le patron.

TRISTESSE ET QUEUE DU DRAGON. — Heureuse sortie de la misère et de la pauvreté ; chemin soudain vers les honneurs ; assurance d'obtenir ce qui est demandé ; bonne chance pour celui qui espère quelque chose bien que ce que l'on demande parvienne tardivement ; mélancolie et colère.

PETITE FORTUNE ET GRANDE FORTUNE. — Bon voyage et mariage ; dispersion de l'entourage du chef de l'Etat ; bonne chance pour avancer dans les honneurs ; position élevée ; affaire qui cause un dommage à autrui.

FILLE ET BLANC. — Bonne chance en réception de toute chose ; changement de mieux en mieux, surtout au sujet de la question posée ; signe plus favorable quand la question concerne les femmes plutôt que tout autre sujet ; acquisition mais retard en voyage.

JOIE ET TÊTE DU DRAGON. — Animaux ; empêchement de voyager ; bonne chance dans le commandement pour un chef

d'Etat ou un juge ou un homme sage ; affaire secrète ; bonne chance contre les ennemis ; ennuis et embarras après la victoire.

ROUGE ET GARÇON. — Fortifications solides ; dignités utiles ; consolation ; sécurité ; victoire ; rassemblement d'animaux.

La figure dénommée PRISON étant jugée présente les significations suivantes, selon que les témoins sont :

CONJONCTION ET ROUTE. — Bon mariage ; sécurité ; bonne chance ; ennui au sujet de travail mais bonne terminaison ; douleur pour le malade ; danger de mort ; bonne chance pour acquérir.

TÊTE DU DRAGON ET QUEUE DU DRAGON. — Crainte en toute chose ; signe de dommage et de danger : aucun profit mais au contraire disputes, ennuis, périls et froideur de ceux qui ont montré de la bonne volonté.

ACQUISITION ET PETITE FORTUNE. — Hésitation ; travail long et fatigant dont la terminaison sera bonne.

PETITE FORTUNE ET ACQUISITION. — Livres ; lettres ; grands édifices dans le genre

de châteaux et de palais ; camaraderie trompeuse ; consolation ; trésors ; réunion d'hommes.

PRISON ET PEUPLE. — Tout ce qui concerne la femme ; peines ; embarras pour contracter mariage ; emprisonnement et maladie.

ACQUISITION ET PETITE FORTUNE. — Mariage de jeunes filles ; beaucoup d'ennui dans le dit mariage mais en fin de compte, bonne terminaison et tranquillité en toute chose.

FILLE ET ROUGE. — Bonne chance pour une assemblée, pour une rencontre ; fosses et trous dans la terre ; accroissement dans une certaine mesure ; retards pour l'absent.

JOIE ET TRISTESSE. — Douleur et tristesse ; difficulté dans les affaires féminines et pour avoir des serviteurs ; contraire au mariage ; signe d'hommes de petite taille ; malchance pour les petits enfants et pour la procréation ; emprisonnement ; retards pour l'absent ; embarras en voyage (figure de déception).

ROUTE ET CONJONCTION. — Bonne chance pour le voyageur ; route favorable ; bonne chance pour le mariage, la maladie, l'emprisonnement ; si dans le thème les figu-

res désignant le questionnant et la question se trouvent en *jonction*, commerce profitable (bonne figure).

QUEUE DU DRAGON ET TÊTE DU DRAGON. — Bonne chance en tout ; plaisir et joie ; accomplissement soudain de ce que l'on demande dans la question.

PEUPLE ET PRISON. — Livres ; papier ; couleur verte ; danger dans les choses terrestres, soit mines, prisons, champs, terre, etc.

GRANDE FORTUNE ET PERTE. — Accroissement de profit et sécurité ; bon mariage et tranquillité à ce sujet.

ROUGE ET FILLE. — Mariage des enfants et des jeunes gens qui procurent un profit ; long voyage ; choses terrestres ; bonne chance pour opérer un changement ou se déplacer.

PERTE ET GRANDE FORTUNE. — Bon repas ; bon mariage ; accroissement en toute chose ; grandes difficultés et peines pour contracter mariage ; la figure est contraire aux prisonniers, mais présage que la chose perdue se retrouvera facilement.

TRISTESSE ET JOIE. — Grands ennuis en voyage ; manque d'affabilité en fait de

mariage et dans une assemblée ; empêchement d'acquérir ; dommage pour le prisonnier.

BLANC ET GARÇON. — Affaire contre la volonté du questionnant ; hésitation ; embarras sur la route ; mais bonne terminaison.

La figure dénommée PERTE étant juge présente les significations suivantes, selon que les témoins sont :

PERTE ET PEUPLE. — Dommage à jamais irréparable ; signe contraire aux assemblées et aux mariages ; risques de prison et de maladie ; effusion de sang.

TÊTE DU DRAGON ET FILLE. — Femme ; amélioration dans le dommage ; recouvrement des choses perdues.

ROUTE ET ACQUISITION. — Retour de l'expatrié ; grandes dépenses dans son commerce ; serviteurs qui abandonnent leur service mais qui reviendront.

PRISON ET GRANDE FORTUNE. — Mines et cavernes ; couleur rouge ; grande diversité ; dommage et injustice au sujet des femmes ; dommage pour le voyageur ; bonne chance pour le territoire situé autour de sa demeure.

QUEUE DU DRAGON ET ROUGE. — Beaucoup de malheurs ; personne méchante ; peu de conversation ; inquiétude au sujet de l'attitude du chef ou du mari ; querelles et disputes ; blessures ou effusion de sang ; signe contraire pour le prisonnier et le malade.

PETITE FORTUNE ET CONJONCTION. — Tranquillité obtenue par grâce du chef de l'Etat ou par sentence du juge ; dommage occasionné par les petits animaux mais réparable dans une certaine mesure.

JOIE ET BLANC. — Vêtements blancs ; bonne santé pour le malade ; retour de l'absent ; bonne route ; heureux recouvrement de la chose perdue ; dommage dans ses biens.

TRISTESSE ET GARÇON. — Dommage ; trahison ; crainte ; personnage malhonnête représentant la loi ; voleurs que leur visage trahit.

PEUPLE ET PERTE. — Personne de condition inférieure ; dommage dont on profite ensuite ; bonne chance en mariage.

ACQUISITION ET ROUTE. — Route ; dépenses dans son commerce ; affaire de quelque nature que ce soit sans gain ; serviteurs qui abandonnent leur service

GRANDE FORTUNE ET PRISON. — Affaire au sujet de femmes ; acquisition de terre ; bonne chance en voyage ; bonne chance en mariage ; avantage pour son commerce et pour une réunion d'un homme et d'une femme.

FILLE ET TÊTE DU DRAGON. — Bonne chance en toute chose ; réparation du dommage et recommencement de la chance ; avantage et apaisement survenant tout d'un coup en temps voulu.

ROUGE ET QUEUE DU DRAGON. — Crainte, tristesse, angoisse ; danger pour un homme qu'il ne tombe dans le déshonneur par le moyen d'une femme ou malchance dans ses propres biens sans toutefois, en ce cas, aucun bien.

CONJUNCTION ET PETITE FORTUNE. — Sécurité, honneur et gloire ; recouvrement de la chose perdue ; bonne chance pour le gain et le profit ; bonne chance et accomplissement de ses désirs.

BLANC ET JOIE. — Grand gain ; victoire ; fermeté et accomplissement de ses volontés ; bonne santé pour le malade ; bonne chance pour l'absent ; lettres ; nouvelles.

GARÇON ET TRISTESSE. — Vieillesse ; pauvreté ; entraves dans les affaires ; person-

nes pauvres ; méchants frères ; signe cependant de bonne terminaison et parfois aussi de tranquillité.

La figure dénommée ACQUISITION étant juge présente les significations suivantes, selon que les témoins sont :

PERTE ET ROUTE. — Dommage et manque momentané de la chose à acquérir, mais en fin de compte profit ; retour de l'absent vers le gain et la santé ; empêchement de voyage ; gain.

ROUTE ET PERTE. — Santé pour le voyageur et profit ; bonne chance ; richesse ; réception de lettres et de nouvelles.

PRISON ET PETITE FORTUNE. — Renommée et honneurs pour une personne déjà en vue ; bonne chance pour celui qui pose une question au sujet du chef de l'Etat ou d'un patron ; augmentation de toute sorte de profit ; recouvrement des choses dues.

ACQUISITION ET PEUPLE. — Gain ; profit ; bonne chance pour voyager et pour ceux qui sont à l'étranger ; bonne chance pour se marier et faire du commerce ; repos ; joie ; l'interprétation de cette figure doit surtout se faire au point de vue des personnes de la famille ou des troupes.

GRANDE FORTUNE ET CONJONCTION. — Accomplissement de la promesse ; réception de marchandise ; signe de compagnie agréable ; profit ; acquisition ; joie.

PETITE FORTUNE ET PRISON. — Confiance en une personne ; amour honnête ; confiance dans les promesses ; acquisition de terres contenant des habitations, acquisition de choses analogues ; signe de personne puissante ; mariage certain.

FILLE ET JOIE. — Acquisition dans le commerce ; profit dans les céréales et les troupeaux ; dommages pour ceux qui sont au loin, mais bonne terminaison.

GARÇON ET QUEUE DU DRAGON. — Recouvrement de la chose perdue ; obtention de la promesse ; gain et profit ; argent et richesses ; danger cependant pour le questionnant ; présage de douleur, de crainte ou d'inquiétude, mais dont la terminaison sera bonne.

TÊTE DU DRAGON ET BLANC. — Honneur et tranquillité ; possession de biens ; victoire sur ses ennemis ; profit et joie en toute chose.

TRISTESSE ET ROUGE. — Beaucoup de choses stables ; grossesses ; délivrance des

souffrances pour le malade atteint d'affections chaudes (1) ; effusion de sang ; envoûtement ; bonne chance pour faire du commerce ; mauvaise chance d'évasion pour le prisonnier.

PEUPLE ET ACQUISITION. — Bonne chance pour faire du commerce ; bonne terminaison ; présage de bonne santé ; bonne chance pour les animaux et pour tout ce qui est utile à l'homme.

CONJONCTION ET GRANDE FORTUNE. — Certitude des choses mais beaucoup de peine pour les acquérir ; bonne chance pour le voyageur ; recouvrement des créances.

JOIE ET FILLE. — Bon profit, surtout dans le commerce ; accroissement en tout ; santé et tranquillité ; bonne chance pour le prisonnier ; bonne chance pour acquérir des honneurs et des dignités de la part du chef de l'Etat.

QUEUE DU DRAGON ET GARÇON. — Malchance pour recevoir ce qui est promis ; recul des promesses mais finalement accomplissement de ces dernières ; présage de retard et d'inquiétude ; mais bonne terminaison et augmentation vers la fin.

(1) Fièvres.

BLANC ET TÊTE DU DRAGON. — Grande joie et réussite dans son commerce ; bonne chance pour triompher ; honneur et gloire ; acquisition ; joie et exaltation de la personne au sujet de laquelle la question est posée.

ROUGE ET TRISTESSE. — Empêchement secret ; affaires secrètes ; grands projets mais difficiles ; choses durables et de long terme et d'une grande importance ; bonne terminaison ou bonne issue en affaires ; parfois présage de délivrance ; bonne chance pour la femme qui est enceinte et pour le fœtus.

La figure dénommée PETITE FORTUNE étant jugée présente les significations suivantes selon que les témoins sont :

ROUTE ET GRANDE FORTUNE. — Acquisition par la faveur du chef de l'Etat ou celle de quelque personne puissante, sage et considérée ; présage de profit et de bonne chance pour acquérir.

PETITE FORTUNE ET PEUPLE. — Acquisition soudaine ; bonne entente entre gens notables ; animaux noirs ; gain et profit dans son métier ou ses domaines pour le questionnant ; femme belle, bonne et honorable.

PERTE ET CONJONCTION. — Personne sage, soit un magistrat, un fonctionnaire ou un patron ; promesse mal tenue ; malchance pour les petits enfants et les prisonniers ; altération de la camaraderie ; dommage ; rencontre d'une femme.

PRISON ET ACQUISITION. — Acquisition par la faveur du chef de l'Etat ou d'un prince de l'Eglise ; accomplissement de son espoir et de son désir ; bonne chance qui survient ; bonne chance pour se marier.

GARÇON ET TÊTE DU DRAGON — Acquisition et profit ; signe qu'il faut se tenir sur ses gardes et éviter les gens inférieurs tels que les serviteurs et ceux qui changent de couleur.

FILLE ET TRISTESSE. — Ruine des chefs d'États de ceux qui ont une grande autorité sur le monde ; promesse qui ne sera pas tenue ; lettre mauvaise et mensongère.

JOIE ET ROUGE. — Réalisation de ce que l'on demande (1) ; crainte chez le questionnant, mais il s'en tirera sain et sauf et acquerra des honneurs et beaucoup de profit.

(1) Dans la question posée.

BLANC ET QUEUE DU DRAGON. — Profit et honneurs provenant du chef de l'Etat ou de quelque grand personnage qui possède or et argent et abondance de métaux, de livres et de vêtements.

GRANDE FORTUNE ET ROUTE. — Démarches vers les chefs d'Etat, les patrons ou les grands personnages ; bonheur ; tranquillité et joie ; grands animaux.

PEUPLE ET PETITE FORTUNE. — Commerce et beaucoup de profit ; assemblée de grands personnages ; choses volumineuses ; femme bonne ; malchance pour le chef de l'Etat et présage défavorable pour lui ; rassemblement de gens armés.

CONJONCTION ET PERTE. — Chef d'Etat ou personne de qualité ; joie ; chance ; bon présage pour se marier ; bon espoir pour le prisonnier.

TRISTESSE ET FILLE. — Mésintelligence entre les potentats, les chefs d'Etat et les grands personnages ; joie ; bonne chance pour se marier ; compagnie en voyage ; promesse tenue ; cadeaux aux prisonniers ; lettre ; victoire pour les gens de mauvaise foi.

ACQUISITION ET PRISON. — Acquisition d'animaux par faveur du chef de l'Etat ou

sentence du juge ; accomplissement de la chose dont il s'agit ; présage favorable pour la libération du prisonnier ; bonne chance pour une réunion et pour un mariage ; mort du malade.

TÊTE DU DRAGON ET GARÇON. — Grande conversation entre les chefs d'Etat ; gens de basse condition ; bonne chance pour acquérir des richesses, gens de condition inférieure, mais bons et honnêtes.

ROUGE ET JOIE. — Acquisition de la chose demandée après en avoir désespéré ; crainte et tristesse ; bonne terminaison en affaires ; bon présage au sujet de tranquillité et au sujet de terminaison et d'issue favorable.

QUEUE DU DRAGON ET BLANC. — Triomphe ; victoire sur ses ennemis ; signe de joie, de consolation et de bon profit, par l'effet de la faveur du chef de l'Etat.

La figure dénommée GRANDE FORTUNE étant juge présente les significations suivantes selon que les témoins sont :

PEUPLE ET GRANDE FORTUNE. — Nouvelles et messagers pour le bien ; bonne chance pour le retour de l'absent ; avantage et

profit des animaux ; chance dans le mariage.

ROUTE ET PETITE FORTUNE. — Messagers apportant des lettres, soit facteurs des postes ; retour de l'absent ; puissance ; victoire ; honneur et gloire ; accomplissement de la promesse.

BLANC ET TRISTESSE. — Retour de l'absent ; mauvais présage pour la compagne ; draperies vertes ; plusieurs entraves dans les affaires secrètes ; mais cependant bonne terminaison.

TÊTE DU DRAGON ET ROUGE. — Couleur rouge ; femme vierge ; relations avec des femmes enceintes ; recouvrement de la chose perdue ; accomplissement de la promesse après en avoir désespéré de sorte qu'elle arrive en son temps, mais après l'époque assignée.

PRISON ET PERTE. — Véhicule et affaires de femmes ; bonne chance sauf pour le questionnant ; malchance pour ce dernier à moins qu'il n'ait posé une question au sujet d'une promesse ; signe que l'absent hors de sa patrie ne rentre pas.

QUEUE DU DRAGON ET FILLE. — Justice et véracité ; retour de l'absent ; bonne chance

pour un mariage et pour une assemblée ; gain par le moyen des chevaux ou véhicules.

PERTE ET PRISON. — Animaux ; retour de l'absent ; recouvrement de la chose perdue dont on désespère ; empêchement de tout effort ; signe de chose bonne et stable.

ACQUISITION ET CONJONCTION. — Rencontre de la chose perdue ; acquisition et profit ; retour de l'absent ; bonne santé pour le malade ; retard en toute affaire mais bonne terminaison.

PETITE FORTUNE ET ROUTE. — Arrivée de lettre avec peine ; obtention rapide pour le questionnant de ce qu'il demande dans la question posée. Retard dans les nouvelles.

GRANDE FORTUNE ET PEUPLE. — Voyage ; petits animaux ; peste (1) ; stabilité ; endroit situé près de l'eau ; retard du mariage ; présage heureux en général, impliquant cependant quelque peine, mais en fin de compte tout tourne bien.

TRISTESSE ET BLANC. — Retour de l'absent ; bonne chance ; gain dans les animaux et les affaires féminines.

(1) Et aussi toute maladie contagieuse.

ROUGE ET TÊTE DU DRAGON. — Flux menstruel ; joie et bonheur de l'absent ; présage d'obtenir tout ce que l'on demande dans la question posée ; empêchement cependant pour le questionnant de la même chose (1) ; présage de vente de vêtements et de biens.

FILLE ET QUEUE DU DRAGON. — Accomplissement sans détour du voyage ; réintégration dans ses biens ; bonne chance pour se marier ; retard dans les mauvaises paroles.

CONJONCTION ET ACQUISITION. — Gain et profit pour le questionnant et pour le sujet de la question posée ; retour de l'absent ; bonne chance pour la femme enceinte ; retard mais bonne terminaison ; bonne santé pour le malade ; réception d'une récompense pour son travail ; trafic avec l'étranger.

JOIE ET GARÇON. — Amour ; joie ; bonne chance pour l'expatrié ; profit, etc.

La figure dénommée CONJONCTION étant juge présente les significations suivantes, selon que les témoins sont :

(1) Répondre par oui à la question quand elle est posée au sujet d'une autre personne et non quand elle est posée à son propre sujet.

PEUPLE ET CONJONCTION. — Cherté des récoltes et disette ; dispute et crainte ; dommage des trésors ; bonne chance pour se marier.

PRISON ET ROUTE. — Voyage accompli avec beaucoup de bonheur et de bonne santé ; lettre ; multitude de gens ; tranquillité ; amitié des femmes ; bonne détermination au sujet de femmes enceintes.

CONJONCTION ET PEUPLE. — Mariage ; bonne chance pour les joutes (1) et pour les voyages ; bonne chance pour une foule de choses.

GRANDE FORTUNE ET ACQUISITION. — Acquisition de bestiaux et profit ; gain qui approche ; stabilité dans plusieurs entreprises ; recouvrement de la chose perdue ; contentement après désespoir.

TÊTE DU DRAGON ET TRITÉSSE. — Crainte en toute chose ; ruine ou rupture avec ses amis ; présage de réception de matières d'or et d'argent ; présage d'autres choses analogues.

FILLE ET GARÇON. — Réunion et mariage ; amitié ; dommage au sujet de bétail.

(1) Les sports.

ROUTE ET PRISON. — Grand voyage ; rassemblement d'affaires féminines ; trésors ; chevaux ; bonne chance pour une femme enceinte et pour une réunion.

ACQUISITION ET GRANDE FORTUNE. — Voyage pour affaire de femmes ; présage de trésor ; rassemblement de bons chevaux ; joie pour les femmes enceintes ; grand voyage et parfois retard et douleur.

PERTE ET PETITE FORTUNE. — Hardiesse ; sécurité ; victoire ; courage ; puissance et honneur par faveur du chef de l'Etat ; tranquillité ; bonne chance pour se marier.

GARÇON ET FILLE. — Espérance et amour entre frères et sœurs ; bonne chance pour le malade ; bonne chance pour recevoir des matières d'or et d'argent et des choses analogues.

TRISTESE ET TÊTE DU DRAGON. — Accomplissement du mariage ; femme belle ; bonne chance pour le retour de l'absent ; empêchement et crainte néanmoins, mais bonne terminaison.

ROUGE ET BLANC. — Effusion de sang ; effort ; couleur rouge ; fin du malheur ; retour de l'absent ; bonne terminaison après un retard.

QUEUE DU DRAGON ET JOIE. — Chance ; homme heureux et considéré ; victoire ; avantage et agrément ; courage ; promesse ; parfois pauvreté.

PETITE FORTUNE ET PERTE. — Mariage ; joie ; bonne chance en toute chose ; retour de l'absent.

BLANC ET ROUGE. — Retour de l'absent et profit ; teinte multicolore ; gain ; bonne chance en toute chose équivoque ou douteuse pour quelqu'un.

JOIE ET QUEUE DU DRAGON. — Personne de qualité ; bonne chance et amour ; maladie vague de sorte qu'on se plaint tout en étant en bonne santé.

VI

SIGNIFICATIONS
DES SEIZE FIGURES GEOMANTIQUES
QUAND ELLES SE PRESENTENT
PLUSIEURS FOIS DANS LE THEME

En général, les figures géomantiques, quand elles se rencontrent plusieurs fois dans le thème, offrent les significations suivantes :

TRISTESSE figure de Saturne débile

- 1° *désigne* une personne dont la tête est inclinée vers la terre ; un pensif ; un avare ; l'accélération de la chose annoncée, soit la mort ou la bonne santé pour le malade ; un dommage pour la femme enceinte et pour son fœtus ; l'anéantissement ; le dommage pour le prisonnier (quand la question est posée à ce sujet) ; le naufrage en mer si la figure se trouve en Maison III ou IV ; la mort si la figure se trouve en Maison XI ; la certitude de la

perte de quelque chose ; l'arrestation du voleur.

- 2° *se trouve* mal placée en toute Maison sauf en IV, VIII et XII.
3° *possède* son exaltation et sa chute (1) en Maison I.
4° *vaut* d'autant plus qu'elle se représente plusieurs fois dans le thème.

PRISON figure de Saturne

- 1° *désigne* un patron triste ; la libération suivie de claustration pour le prisonnier ; une bonne route pour le voyageur ; la paix ou la réconciliation entre les ennemis.
2° *se trouve* mal placée en toute Maison sauf en XII ; (mais sa plus mauvaise position est en VI).
3° *possède* son exaltation et sa chute de même que *Tristesse*, parce qu'elle est comme cette dernière une figure de Saturne.
4° *marque* la couleur noire.

(1) Au sujet des valeurs des astres consulter le *Traité d'Astrologie générale* de Robert Fludd, traduction de P. V. Piobb.

ACQUISITION figure de Jupiter

- 1° désigne l'accroissement ; le dommage pour le prisonnier et le malade ; l'empêchement pour le voyage ; le recouvrement de la chose perdue ; le larcin ou le vol.
- 2° se trouve bien placée en Maison I ; mal placée en Maison VII et VIII.
- 3° possède sa joie en Maison XI, son exaltation en XIV, sa chute en X.

JOIE figure de Jupiter puissant

- 1° désigne les altercations, les querelles, les réclamations et parfois les disputes, les rixes au milieu de la gaieté, c'est-à-dire entre convives d'un même repas ou entre buveurs ; le calme de la foule ; un objet précieux pour le questionnant ; un amusement pour le même au sujet de procès et de témoignage ; pour lui encore l'exaltation aux honneurs ; la guérison pour le malade.
- 2° se trouve bien placée en toute Maison sauf en Maison VI, VIII et XII.
- 3° vaut d'autant plus comme bon présage qu'elle est plus souvent répétée dans le thème.

- 4° possède sa joie, son exaltation et sa chute de même que *Acquisition*.
- 5° marque la couleur intermédiaire entre le blanc et le jaune.

ROUGE figure de Mars débile

- 1° désigne le préjudice et l'effusion de sang ; des affaires inutiles mais difficiles à exécuter ; une maladie grave ; le long emprisonnement ; le profit par la faveur du chef de l'Etat pour le questionnant ; l'extermination des voleurs ; le feu, si une des figures voisines est *Perte* ; les voleurs si la figure précédente est *Grande Fortune* ou *Tête du Dragon* ; l'espoir ou une chose de couleur rouge prise en bonne part.
- 2° se trouve très mal placée en Maison IV et VII (elle y signifie l'effusion de sang pour le questionnant) et en Maison I (où elle dénote la crainte pour le questionnant).
- 3° possède sa joie en Maison VI, son exaltation en X, sa chute en XIV.
- 4° marque la couleur rouge mélangée de noir (1).

(1) C'est-à-dire marron.

- 5° *vaut* d'autant plus comme bon présage qu'elle est plus souvent répétée dans le thème.

FILLE figure de Mars puissant

- 1° *désigne* les lamentations ; le changement ; la grande difficulté ; la fornication ; les plaisirs ; la luxure et la gaieté ; la maturité de la grossesse pour la femme enceinte ; le dommage pour le navire en mer et pour les marins ; l'empêchement du voyage par terre ; la submersion de la chose en question ; la démence, le délire et la fureur ; le malheur pour le prisonnier.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison II et VII mais nulle part ailleurs.
- 3° *possède* sa joie, son exaltation et sa chute de même que Rouge.
- 4° *marque* la couleur rouge.
- 5° *vaut* d'autant plus comme bon présage qu'elle est plus souvent répétée dans le thème.

GRANDE FORTUNE figure du Soleil débile

- 1° *désigne* le dommage pour le malade ; les voyageurs au loin ; les quadrupèdes ;

la libération de prison ; le retour de celui qui est absent hors de sa patrie ; l'ombre des arbres ; le recouvrement de la chose volée.

- 2° *se trouve* bien placée en Maison I, laquelle lui est particulièrement dévolue ; et mal placée en Maison VII.
- 3° *possède* sa joie en Maison IX, son exaltation en I et sa chute en VII.

PETITE FORTUNE figure du Soleil puissant

- 1° *désigne* les disputes et les malheurs ; le dommage pour le malade ; les maux et les maladies des viscères causés par un excès de chaleur (1) ; la discorde ; l'envie ; la colère ; la fureur ; le manque de la chose demandée ; si elle ne se représente pas plusieurs fois dans le thème, elle est un présage favorable pour les chefs d'Etat et point contrariant pour le questionnant.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison VIII et presque dans toutes les autres ; elle est mal placée en Maison II.
- 3° *possède* sa joie, son exaltation et sa chute de même que *Grande Fortune* parce

(1) C'est-à-dire les maladies analogues à la fièvre typhoïde ou à la congestion pulmonaire.

qu'elle est avec cette dernière figure du Soleil.

- 4° *vaut* bien plus par sa seule présence dans une Maison bénéfique soit comme bon soit comme mauvais présage.

PERTE figure de Vénus débile

- 1° *désigne* le dommage ; les mensonges ; le verbiage ; les disputes ; les cordonniers ; les scribes ; le dommage pour les voyageurs au loin ; la perte complète de la chose volée ou égarée ; la paix et la réconciliation dans la guerre ; le bonheur en voyage par mer ; les nuages et le vent.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison VIII ; mal placée en Maison II.
- 3° *possède* sa joie en Maison XV ; son exaltation en XII ; sa chute en VI.

GARÇON figure de Vénus puissante

- 1° *désigne* le repos ; l'ardeur ; l'appréciation douteuse et excessive ; l'empêchement des affaires d'autrui causé par la crainte ; une foule de voleurs et de **déprédations**

sur la route ; le mauvais présage pour les voyageurs ; la bonne santé pour le malade ; l'avantage pour le questionnant.

- 2° *se trouve* bien placée en Maison III ; mal placée en Maison V.
- 3° *possède* sa joie, son exaltation et sa chute de même que *Perte* parce qu'elle est avec cette dernière figure de Vénus.
- 4° *marque* la couleur jaune.

BLANC figure de Mercure puissant

- 1° *désigne* des choses molles et décevantes ; la légèreté ; le dommage pour le malade ; la bonne chance et la libération pour le prisonnier quand la figure suivante est *Rouge* ; le dommage pour le questionnant.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison IV ; mal placée en Maison I.
- 3° *possède* sa joie en Maison I ; son exaltation en VI et sa chute en XII.
- 4° *marque* la couleur blanche pure.
- 5° *dénote* les fleurs vertes.

CONJONCTION figure de Mercure débile intermédiaire entre le masculin et le féminin

- 1° *désigne* les cavaliers ; les personnes parlant d'abondance ; les récits faits devant les chefs d'Etat ; les ouvriers travaillant le bois ; les tailleurs ; la victoire ; la lutte ; la malchance pour les prisonniers ; l'empêchement pour les voyageurs ; le profit pour les conspirateurs et les traîtres ; la mortalité ; le dommage surtout pour la femme enceinte.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison VI et en beaucoup d'autres Maisons, principalement en VIII et en XII.
- 3° *possède* sa joie, son exaltation et sa chute de même que *Blanc* parce qu'elle est, avec cette dernière, figure de Mercure.
- 4° *marque* la couleur blanche mélangée de noir.
- 5° *vaut* bien plus comme bon ou mauvais présage selon la figure qui se trouve six Maisons plus loin.

PEUPLE figure de la Lune puissante

- 1° *désigne* les changements ; les disputes en tout genre ; les choses lourdes ; les mau-

vais affaires ; la santé pour le malade, même lorsqu'elle ne se rencontre qu'une seule fois dans le thème.

- 2° *se trouve* bien placée en Maison X, mal placée en IV, laquelle Maison est opposée à X.
- 3° *possède* sa joie en Maison III, son exaltation en II, sa chute en VIII.
- 4° *vaut* bien plus selon la figure qui se trouve à six Maisons de la sienne soit avant soit après.

ROUTE figure de la Lune faible

- 1° *désigne* l'abstention ; l'ajournement de ce que l'on demande dans la question posée ; la femme débauchée ; le retard ; la guérison de la maladie même lorsqu'elle ne se rencontre qu'une seule fois dans le thème.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison V ; mal placée en XI ; laquelle Maison est opposée à V.
- 3° *possède* sa joie, son exaltation, sa chute de même que *Peuple* parce qu'elle est avec cette dernière figure de la Lune.

TETE DU DRAGON figure de Jupiter
et de Vénus ; correspondant au Nœud
Ascendant de la Lune puissant
et au signe de la Vierge

- 1° *désigne* les affaires stables ; le parfait accomplissement pour le questionnant, de ce qui est demandé dans la question posée ; la confirmation de l'édit ou de la parole du chef de l'Etat ; la santé pour le malade même si la maladie est chronique ; la certitude de la fécondité ou de la grossesse.
- 2° *se trouve* bien placée en Maison VI ; mal placée en XII.
- 3° *marque* la couleur jaune.
- 4° *présente* une grande similitude avec la figure appelée *Grande Fortune*.

QUEUE DU DRAGON figure de Mars
et de Saturne correspondant
au signe du Sagittaire

- 1° *désigne* les affaires extorquées au domaine du questionnant ; le changement de route ; la bonne chance pour le chef de l'Etat s'il est questionnant ; la libération du prisonnier ; l'augmentation de l'amé-

lioration dans l'état de santé pour le malade.

- 2° *se trouve* bien placée en Maisons VII, IX et XII, mal placée en XIV.
- 3° *marque* la couleur rouge mélangée de jaune.

VII

CORRESPONDANCE HUMAINE
DES FIGURES GEOMANTIQUES
FORME ET ASPECT DU CORPS DE L'HOMME
QUALITE DE L'AME

ACQUISITION dénote :

- 1° *Sur le plan moral* :
une grande modestie ; la ténacité ; le manque de générosité ; le manque d'audace dans le commerce ; l'amour des beaux vêtements et du linge.
- 2° *Sur le plan physique* :
une taille moyenne ; un beau visage ; une bouche petite et étroite ; un corps un peu penché en avant ; de petites oreilles ; un long col ; beaucoup de cheveux ; de grands yeux regardant vers la terre les dents de devant et de la moitié antérieure de la bouche plus grandes que les autres ; les épaules étroites ; beaucoup d'élégance.

- 3° *Sur le plan social* :
l'abondance d'argent et de richesses ; une position honorifique, soit la noblesse, la richesse, la puissance.

PERTE dénote :

- 1° *Sur le plan moral* :
l'amour des honneurs ; la simplicité ; le mensonge ; la promptitude à la colère.
- 2° *Sur le plan physique* :
une taille ni trop grande ni trop petite, mais un peu courte ; une constitution robuste ; un long col ; une grosse tête ; de larges épaules ; un visage rond ; une petite bouche ; de beaux yeux ; de grands pieds ; beaucoup de cheveux ; parfois une cicatrice ou une défectuosité.
- 3° *Sur le plan social* :
la facilité à perdre ses biens mais aussi à sortir du malheur ; (la figure indique aussi le sang).

JOIE dénote :

- 1° *Sur le plan moral* :
l'intelligence, les bonnes mœurs ; des sentiments religieux ou ecclésiastiques ;

l'amour des vêtements blancs ; la véracité ; l'amour de Dieu ; la témérité.

2° *Sur le plan physique :*

l'allure honnête et l'aspect modeste ; le regard tourné vers la terre ; une belle taille ; de grands pieds ; un visage rond ; de grands yeux ; un large front ; des cheveux rudes ; un gros col, un grand nez, de larges narines ; deux dents absentes à la mâchoire supérieure.

TRISTESSE dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la faculté de conserver longtemps à part soi des sentiments de méchanceté ; l'irrespect de la loi ; le mensonge ; la propension et la promptitude à la colère ; peu d'inclination à rire.

2° *Sur le plan physique :*

un corps long et maigre ; un teint brun ; des dents longues ; un visage allongé et noir ; une allure sale ; de grands pieds ; un signe au talon ; les cheveux rudes.

TETE DU DRAGON dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la chasteté ; l'honnêteté ; la bonne volonté.

2° *Sur le plan physique :*

une taille moyenne ; de beaux yeux ; un visage rond et beau ; un grand nez ; une grande bouche ; des dents longues ; beaucoup de cheveux ; (la figure signifie aussi l'habitation, les troupeaux, les secrets pénibles).

QUEUE DU DRAGON dénote :

1° *Sur le plan moral :*

de mauvais sentiments.

2° *Sur le plan physique :*

un corps mieux fait dans la partie postérieure que dans sa partie antérieure ; un visage allongé ; de larges mâchoires ; un menton pointu et une barbe similaire ; des jambes longues et fortes ; un ventre allongé ; un corps maigre et long ; un grand nez ; une grande bouche ; des dents longues ; (la figure signifie aussi en général les armes, la mauvaise réputation, la colère, les disputes).

BLANC dénote :

1° *Sur le plan moral :*

l'amour de la paix ; la confiance et la charité ; la blancheur innocente ; la modestie ; la faculté d'acquérir beaucoup d'amis mais de n'en conserver que très peu ; la propension à dépenser plus qu'on ne gagne.

2° *Sur le plan physique :*

un corps plus gros dans sa partie supérieure que dans sa partie inférieure ; une taille moyenne ; une grosse tête ; un front transpirant facilement ; un visage rond ; une barbe assez fournie ; une peau grossière sur le visage ; de petits yeux ; un signe sur l'œil ; (la figure signifie aussi en général les livres, les manuscrits et tous les objets blancs).

ROUGE dénote :

1° *Sur le plan moral :*

beaucoup de véhémence ; la violence en parole ; la facilité pour semer la discorde.

2° *Sur le plan physique :*

un visage anguleux ; un aspect rébarbatif ; un teint rougeaud ou brun et sou-

vent des taches de rousseur ou des Lou-tons sur le visage ; une barbe peu fournie ; une voix menaçante et tonitruante.

GARÇON dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la cruauté ; la facilité à se mettre en colère ; la propension à se parer volontiers le visage ; la préoccupation de sa propre beauté ; la facilité à aimer bêtement (aussi bien pour les hommes que pour les femmes) ; le penchant à la fornication.

2° *Sur le plan physique :*

la beauté ; l'aspect charnu ; une force relative ; une taille moyenne ; la voix douce mais parfois mauvaise ; de beaux yeux ; de beaux sourcils ; un col long ; une grosse tête ; un visage rond, une petite bouche ; de larges épaules.

FILLE dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la propension à semer la discorde et à exciter les gens à se battre ; l'amour de la femme pour les hommes et l'amour de l'homme pour les femmes ; la prostitution.

2° *Sur le plan physique :*

un corps ni trop gros ni trop maigre ; une taille petite ; un visage beau mais gras ; un teint brun ou rougeaud, souvent une certaine rougeur sur le visage ; une barbe peu fournie ; de petits yeux ; des dents mal rangées.

GRANDE FORTUNE dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la générosité ; la modestie ; l'honnêteté en paroles ; l'amour des lois ; les mœurs légères ; l'ambition et même un peu d'orgueil ; l'amour de la dépense et de la dissipation de ses biens.

2° *Sur le plan physique :*

la maigreur ; une taille moyenne ; un visage rond ; de petites dents ; de grands yeux ; un teint magnifique ; une jambe plus grosse que l'autre ; une physionomie tirant sur le blond.

3° *Sur le plan social :*

une bonne situation et de la puissance, analogue à la noblesse ou au patronat ; un métier ou une profession élégante.

PETITE FORTUNE dénote :

1° *Sur le plan moral :*

l'audace ; l'orgueil ; l'amour de Dieu ; la modestie ; l'allure honnête ; la timidité ; la grandeur d'âme et la générosité.

2° *Sur le plan physique :*

l'aspect charnu ; un embonpoint moyen et une taille moyenne ; un visage rond et blanc ; un nez grand et long ; des yeux noirs tournés vers la terre ; un teint magnifique ; un front large ; une chevelure épaisse, rude et ébouriffée ; un col épais ; de larges narines ; une barbe moyenne.

PEUPLE dénote

1° *Sur le plan moral :*

l'amour de la marche et de ne jamais rester au même endroit.

2° *Sur le plan physique :*

une taille ni trop haute ni trop petite, mais ayant plutôt des tendances à être élevée ; un visage beau et bienveillant ; un corps maigre ; des jambes minces ; une tache sur un œil, ou un œil plus gros que l'autre ; un teint brun ; des dents longues ;

une allure sale ; une grande barbe ; une cicatrice ou tout autre signe indélébile ; (la figure signifie aussi les plantes, les herbes, les eaux, les rassemblements de gens).

ROUTE dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la lenteur à se mettre en colère, la cruauté dans l'accès de colère ; l'amour de changer continuellement d'endroit.

2° *Sur le plan physique :*

une taille ni trop grande ni trop petite ; un corps plus gros dans sa partie supérieure que dans sa partie inférieure ; un œil plus gros que l'autre ou une tache sur un œil ; un teint blanc ; de petites dents ; un front transpirant facilement.

3° *Sur le plan social :*

la pauvreté (la figure signifie aussi entre autres choses les arbres).

CONJONCTION dénote :

1° *Sur le plan moral :*

l'amour de la lecture ; la faconde ; la bonne volonté ; la facilité à acquérir beau-

coup d'amis ; la générosité et la propension à dépenser plus qu'on ne gagne ; le mensonge ; la luxure ; le talent ; le mépris des lois.

2° *Sur le plan physique :*

la beauté et la grâce ; un corps mince et maigre ; une taille moyenne ; un visage allongé et beau ; de beaux yeux ; une belle barbe mais rare ; un petit nez ; des jambes fines ; (la figure signifie aussi des objets de diverses couleurs comme les draperies et autres choses analogues).

PRISON dénote :

1° *Sur le plan moral :*

la cruauté mais avec de la grandeur d'âme.

2° *Sur le plan physique :*

une taille moyenne mais plutôt petite ; une grosse tête ; des bras courts ; un teint foncé mais beau ; une barbe belle et pleine ; de fortes mâchoires ; une poitrine large ; une déféctuosité au talon ; des cheveux rudes ; un col court et épais ; un visage arrondi ; une petite bouche ; de petits yeux sanguinolents (la figure signifie aussi entre autres choses les prisons,

les tombeaux, les fosses obscures, les objets noirs et lourds).

REGLES GENERALES. — Ce qui, dans les précédentes significations, a été dit au sujet des hommes ou du sexe masculin, s'applique également aux femmes.

Plus les figures sont répétées de fois dans un thème, plus sont fortes leurs significations pour la description d'une personne.

VIII

NATURE ELEMENTAIRE DES FIGURES GEOMANTIQUES

Les diverses figures géomantiques se répartissent entre les quatre éléments de la manière suivante :

§ I. — FIGURES D'AIR

Les figures d'Air sont :

ACQUISITION
JOIE
CONJUNCTION
FILLE

Elles sont par nature : *chaudes et humides.*

Elles désignent :

1° *Parmi les hommes :*

le tempérament sanguin (1) ; les gens aimables et beaux, qui ont de petites dents.

(1) Au sujet des tempéraments : sanguin, cholérique, phlegmatique et mélancolique, voir dans le *Traité d'Astrologie générale*, page 136, la note du traducteur.

2° *Parmi les aliments :*

les douceurs ; les mets bien dressés et fleurant bon ; la volaille.

3° *Parmi les sites :*

les endroits agréables et sains ; les lieux réservés aux banquets, aux amusements et aux jeux.

4° *Parmi les points cardinaux :*

l'Orient, partout et toujours.

§ II. — FIGURES DE FEU

Les figures de Feu sont :

GRANDE FORTUNE
PERTE
ROUGE
QUEUE DU DRAGON

Elles sont par nature : *chaudes et sèches*.
Elles désignent :

1° *Parmi les hommes :*

le tempérament cholérique ; les gens colères et méchants, les femmes fécondes.

2° *Parmi les aliments :*

les denrées falsifiées ; la volaille ; (si la question posée est : qu'y a-t-il à manger ?

— et que *Rouge et Fille se rencontrent* dans la Maison correspondante à la question, la réponse doit être : le repas sera mauvais et malsain, au cas où on le mangerait, la mort ou quelque grave maladie pourrait s'ensuivre).

3° *Parmi les sites :*

les lieux élevés tels que les montagnes ; les terrains secs et stériles, improductifs par suite de la sécheresse et de l'aridité.

4° *Parmi les points cardinaux :*

le Midi, partout et toujours.

§ III. — FIGURES D'EAU

Les figures d'Eau sont :

BLANC
GARÇON
PEUPLE
ROUTE

Elles sont par nature : *froides et humides*.
Elles désignent :

1° *Parmi les hommes :*

le tempérament flegmatique ; les gens peu remuants ; les femmes enceintes.

2° *Parmi les aliments :*

les denrées falsifiées ; le poisson.

3° *Parmi les sites :*

les endroits plantés d'arbres et verdoyants ;
les pièces d'eau, les fleuves et les fontaines.

4° *Parmi les points cardinaux :*

le Nord, partout et toujours.

§ IV. — FIGURES DE TERRE

Les figures de Terre sont :

GRANDE FORTUNE
TRISTESSE
TÊTE DU DRAGON
PRISON

Elles sont par nature : *froides et sèches.*

Elles désignent :

1° *Parmi les hommes :*

le tempérament mélancolique ; les gens
lents et sympathiques ; les femmes infé-
condées ou stériles.

2° *Parmi les aliments :*

la viande de boucherie et celle de tous les
quadrapèdes.

3° *Parmi les sites :*

les endroits déserts et obscurs, impénétra-
bles et insalubres dans lesquels habitent
des bêtes sauvages ou des gens de condi-
tion inférieure ; les souterrains et les ca-
vernes, les lieux remplis de scorpions et
d'araignées, de bêtes immondes, et dont
on ne peut retirer aucun revenu.

4° *Parmi les points cardinaux :*

l'Occident, partout et toujours.

IX

CORRESPONDANCES DES FIGURES GEOMANTIQUES AVEC LE TEMPS NECESSAIRE POUR CONNAITRE LES AGES, LES MOIS, LES SEMAINES, LES JOURS ET LES HEURES.

FIGURES	JOURS DE LA SEMAINE	NOMBRE DES ANNEES
Prison	Samedi	Maximum 57
Tristesse		moyen 43
		minimum 30
Jolie	Jeudi	maximum 79 ou 59
Acquisition		moyen 55 ou 45 1/2
		minimum 12 ou envir.
Rouge	Mardi	maximum 60
Fille		moyen 40 1/2
		minimum 15
Grande Fortune	Dimanche	maximum 120
Petite Fortune		moyen 69
		minimum 9
Garçon	Vendredi	maximum 82
Perte		moyen 45
		minimum 8
Blanc	Mercredi	maximum 68
Conjonction		moyen 30
		minimum 8
Peuple	Lundi	maximum 108 ou 101
Route		moyen 76 1/2
		minimum 25
		maximum 36
		moyen 25
		minimum 8
Tête du Dragon	Vendredi	moyenne 3
	Jeudi	
Queue du Dragon	Samedi	moyenne 3
	Mardi	

REGLE. — *Toute figure correspond aux heures (1) que gouverne la planète à laquelle elle correspond (2).*

(1) Voir dans le *Traité d'astrologie générale* le tableau des heures planétaires.

(2) On trouvera les mois par la correspondance des figures géomantiques avec les signes zodiacaux donnée au chapitre 3.

LIVRE TROISIEME

INTERPRÉTATION DU THÈME
GÉOMANTIQUE

METHODE D'INTERPRETATION GENERALE
DU THEME GEOMANTIQUE

Quand on interprète un thème géomantique, il faut analyser deux choses :

1° le sujet de la question posée ;

2° les Maisons et les figures du thème.

On doit, avant tout, s'inquiéter de savoir à quelle Maison correspond le sujet de la question posée. C'est la figure rencontrée dans cette dite Maison qui formera la base de l'interprétation.

On étudiera ensuite les figures occupant les Maisons XIII et XIV, c'est-à-dire les *Témoins* d'après lesquels le *juge* décide de la question.

Puis on observera ce même *juge* ou figure de la Maison XV.

On se rappellera que la figure de la Maison I est toujours attribuée au questionnant et que le reste du thème concerne la question posée.

On aura soin, enfin, de tenir compte des règles générales suivantes.

REGLE. — En toute question, le thème donne deux sortes de significations : celles qui touchent au questionnant et celles qui s'appliquent à la question posée. Par le plus ou moins de figures qui s'interprètent dans le premier ou le second sens, on trouvera quelle est la véritable interprétation du thème.

REGLE. — Les figures maléfiques jointes à d'autres maléfiques augmentent les mauvais présages ; les figures bénéfiques jointes à d'autres bénéfiques augmentent les bons présages.

REGLE. — Les figures maléfiques jointes aux figures bénéfiques atténuent les bons présages ; les figures bénéfiques jointes aux figures maléfiques atténuent les mauvais présages et les malheurs.

REGLE. — Quelle que soit la figure qui l'occupe, une Maison conserve sa nature. Ainsi la Maison I correspond toujours au signe du BÉLIER, soit que la figure l'occupant possède une nature élémentaire semblable ou toute autre qualité analogue, soit qu'elle ne les possède pas.

REGLE. — Quand une figure occupe la Maison qui lui est propre, c'est-à-dire qui lui est correspondante par nature et qualité, sa puissance en est d'autant accrue.

REGLE. — Dans tout thème géomantique, les Maisons s'opposent deux à deux. Ainsi :

La Maison I	hait	la Maison VII
— II —	—	VIII
— III —	—	IX
— IV —	—	X
— V —	—	XI
— VI —	—	XII

REGLE. — Toutes les Maisons sont en antipathie réciproque six par six (1).

REGLE. — En tout thème, il faut tenir compte de la figure XVI, constituée par les figures XV et I : c'est elle qui indique ce que vaut et ce que signifie en général la solution cherchée.

REGLE. — Il faut noter bien vite les redoublements de toutes les figures et interpréter non seulement les figures redoublées, mais encore le redoublement et la Maison où il a lieu.

REGLE. — Les figures bénéfiques redoublées dans les Maisons débiles (2) sont affaiblies selon les présages qu'elles annoncent dans leur première Maison.

(1) Ceci est rigoureusement astrologique.

(2) On appelle en Astrologie Maisons débiles ou Cadentes les Maisons III, VI, IX, XII.

REGLE. — *Le redoublement de toute figure est très important, parce que plus une figure se redouble plus elle est à considérer, même si elle se redouble en Maison XV ou XVI.*

REGLE. — *La provenance de toute figure doit aussi entrer en ligne de compte.*

Si une figure provient d'une part d'une figure bénéfique et d'autre part d'une figure maléfique, le jugement à en tirer doit être bénéfique quoique l'accomplissement du présage ne se fasse pas sans peine ni difficulté. Si les deux figures sont bénéfiques et empêchent et refusent un mal, il y a signification d'un bien qui sera sans résultat jusqu'au moment où il prévaudra sur le mal (1).

Deux figures maléfiques sont plus puissantes qu'une seule bénéfique parce qu'elles la dominent (1).

Quand trois figures sont bénéfiques, le jugement à en tirer doit être bon ; si elles sont maléfiques, il doit être mauvais.

REGLE. — *Il convient d'observer les angles du thème (2), si ces derniers sont occupés par des figures bénéfiques, les mauvais présages annoncés par ailleurs sont atténués, s'ils sont*

(1) Et réciproquement.

(2) En Astrologie on appelle angle du thème les Maisons I, IV, VII, X.

occupés par des figures maléfiques, il y a présomption de beaucoup de malheur.

REGLE. — *Pour savoir si quelque présage annoncé par une figure placée en une Maison puissante (1) se réalisera, il faut examiner les Maisons XI et XV : si ces dernières refusent ce présage ou bien sont occupées par des figures maléfiques, le présage ne se réalise pas, le contraire même survient et l'espoir est ruiné.*

Si une Maison puissante refuse ce que l'on demande dans la question posée et si la Maison XV en même temps l'accorde, on obtient ce que l'on désire et ce que l'on demande et on a tout ce que l'on veut (2).

REGLE. — *Les géomanciens experts ont coutume de toujours mettre par écrit la question posée. Ainsi ils peuvent mieux la retenir et en donner la solution. De cette façon aussi, ils évitent que le sujet soit multiple et ils sont certains de ne dresser un thème que pour une question simple. Quand, en effet, cette dernière ne l'est pas, le thème s'embrouille et la solution juste ne peut s'en dégager.*

(1) Ce sont les Maisons angulaires.

(2) C'est-à-dire que, dans ce cas, la réponse est, toujours et pour tout, oui à la question posée.

II

CE QU'IL FAUT FAIRE
QUAND LE THÈME GEOMANTIQUE
NE REpond PAS D'UNE FAÇON SATISFAISANTE
A LA QUESTION

Lorsque l'interprétation générale du thème paraît embrouillée — ce qui peut arriver fréquemment — c'est-à-dire lorsque la solution à la question posée ne ressort pas clairement, il faut alors faire trois figures nouvelles : une par la combinaison des figures III et IV, une autre par la combinaison des figures VII et X, enfin une troisième par la combinaison de ces deux premières figures nouvellement obtenues.

Ces trois figures résumeront la solution complète du thème.

Si elles sont bénéfiques, on en tirera un bon présage ; si elles sont maléfiques un mauvais, et si elles sont moyennes un passable.

Il arrive également que parfois on est obligé de rechercher les *sorts*. On appelle ainsi quatre figures supplémentaires : une, obtenue par

la combinaison des figures I et V, une deuxième par la combinaison des figures II et VI, une troisième par la combinaison des figures III et VII, enfin une quatrième par la combinaison des figures IV et VIII. On dénomme également ces nouvelles figures les *mères secondes*.

Avec ces dernières Mères on établit une nouvelle interprétation générale du thème qui démontre que la première ne révélait pas tous les points obscurs de la question posée.

III

RESUME DE LA QUESTION DU THEME
PAR LA SYNTHÈSE DES FIGURES

La *synthèse* des figures d'un thème fait admirablement ressortir la question posée (1) : à l'endroit où cette synthèse tombe se trouve, en effet, le nœud même de la question ; aussi, quand elle tombe dans une maison dont la question relève, et quand la figure qui est placée là se trouve avoir la même nature que la dite Maison, la puissance de la solution en est d'autant accrue.

EXEMPLE : Si la synthèse d'un thème tombe en Maison II et que là se rencontre la figure *Acquisition*, on dira, au cas où le sujet de la question serait le gain (sujet ayant trait aux significations de la Maison II), que la figure

(1) On pratique cette synthèse selon les méthodes indiquées aux § I et II de ce chapitre, on s'en sert quand le questionnant ne veut pas dire quelle est la question qu'il pose, on peut donc par là avec un peu d'adresse deviner le sujet d'une question posée.

convient parfaitement à la question posée et au questionnant. On raisonnera de même pour toute Maison et toute question.

Si la figure sur laquelle tombe la synthèse est bénéfique, on en tirera un bon présage ; si elle est maléfique, un mauvais.

1° Quand la synthèse tombe sur la *Maison II*, la *compagne* de cette dernière est la Maison I et la question se trouve intéresser particulièrement le questionnant ; la solution se résume en bonne chance et en promesse d'accroissement ;

2° Quand la synthèse tombe sur la *Maison IV*, la *compagne* de cette dernière est la Maison III et la question est posée au sujet de succession et héritage des parents ou des frères et de la fin de ces héritages ;

3° Quand la synthèse tombe sur la *Maison V*, la *compagne* de cette dernière est la Maison IV et la question est posée au sujet de fils et de filles et de leurs héritages ;

4° Quand la synthèse tombe sur la *Maison VI*, la *compagne* de cette dernière est la Maison V, et la question est posée au sujet de maladies, de serviteurs, de troupeaux et de joie ;

5° Quand la synthèse tombe sur la *Maison VII*, la *compagne* de cette dernière est la Maison VI, et la question est posée au sujet de

mariage, procès, disputes et autres choses analogues ;

6° Quand la synthèse tombe sur la *Maison VIII*, la compagne de cette dernière est la *Maison VII*, et la question est posée au sujet de mort ou d'héritages anciens ;

7° Quand la synthèse tombe sur la *Maison IX*, la compagne de cette dernière est la *Maison VIII*, et la question est posée au sujet de religion et d'affaires ecclésiastiques ;

8° Quand la synthèse tombe sur la *Maison X*, la compagne de cette dernière est la *Maison IX*, et la question est posée au sujet d'un chef d'Etat, d'un patron ou de personnes analogues ;

9° Quand la synthèse tombe sur la *Maison XI*, la compagne de cette dernière est la *Maison X*, et la question est posée au sujet d'amitié ;

10° Quand la synthèse tombe sur la *Maison XII*, la compagne de cette dernière est la *Maison XI*, et la question est posée au sujet de travail et de grands animaux.

§ I. — PREMIERE MANIERE D'OPERER LA SYNTHÈSE DES FIGURES

On fait la synthèse des figures d'un thème de la façon suivante :

On compte les pointes de la *première* et de

la *dernière* ligne de chacune des *seize* figures d'un thème qui possède un nombre impair de points ; on additionne ensuite et on divise le total par 12.

Le chiffre du reste de la division (1), ainsi obtenu donne le numéro de la *Maison* où se trouve le nœud de la question.

Si donc la synthèse tombe en :

Maison I, le sujet concerne le questionnant.

Maison II, le sujet concerne les biens et la chance.

Maison III, le sujet concerne les frères et les parents.

Maison IV, le sujet concerne le père et les héritages.

Maison V, le sujet concerne les fils et les enfants.

Maison VI, le sujet concerne le corps et la santé.

Maison VII, le sujet concerne le mariage.

Maison VIII, le sujet concerne la mort.

Maison IX, le sujet concerne la religion, les voyages.

Maison X, le sujet concerne les chefs d'Etat, les patrons, les grands personnages.

Maison XI, le sujet concerne les amis et la chance.

Maison XII, le sujet concerne les ennemis.

(1) On ne tient pas compte du quotient mais du reste.

Quand la synthèse tombe en Maisons I, II, III, IV, la solution intéresse particulièrement le questionnant ; quand elle tombe en Maisons V, VI, VII, VIII, la solution s'applique de préférence à la question posée (1).

§ II. — SECONDE MANIÈRE D'OPÉRER LA SYNTHÈSE DES FIGURES

On fait aussi la synthèse des figures d'un thème de la façon suivante :

On compte *tous* les points de chacune des figures qui occupent les *douze* premières Maisons du thème et qui possèdent un nombre impair de points ; on additionne et on divise par 12. Le chiffre du reste de la division ainsi obtenu donne le numéro de la Maison où se trouve la figure qui résume la solution de la question.

EXEMPLE : Dans un thème géomantique donné, on comptera tous les points de chacune des douze premières figures composées d'un nombre impair de points. On les additionnera et on en divisera le total par 12 : si on trouve alors qu'il reste 0 ; cela signifie que la Maison XII résume la solution de la question ; comme si la figure qui occupe cette Maison est

(1) On voit que cette première manière de synthèse sert plutôt à *deviner* le sujet d'une question.

Peuple, on dira qu'il s'agit d'un grand animal, très fort et courant très vite (parce que *Peuple* est une figure de la Lune) ; ensuite, comme cette figure se trouve en *triplicité* (1) avec deux *Pertes* (figures de Feu), on ajoutera que ledit animal est méchant et malfaisant ; et le reste du thème corroborera ce jugement.

(1) Voir pour explication de ce terme le chapitre IV suivant.

IV

DES TRIPLICITES

**Manières d'interpréter un thème géomantique
à l'aide de trois figures considérées globalement
et sans analyser chacune d'elles séparément**

§ I. — PREMIERE TRIPLICITE

La première triplicité (1) concerne le questionnant et donne tous les détails sur un endroit quelconque ; elle dénote donc le tempérament, la quantité, la pensée, les mœurs, l'essence, la vertu.

(1) Selon les données astrologiques, la Première Triplicité comprend les Maisons I, V, IX.

§ II. — DEUXIEME TRIPLICITE

La deuxième triplicité (1) offre les mêmes significations que la première, à cette différence près qu'elle indique la chance des choses tandis que la première marque leur commencement.

§ III. — TROISIEME TRIPLICITE

La troisième triplicité (2), indique les qualités d'un endroit où des personnes fréquentent, c'est-à-dire si le lieu est grand ou petit, beau ou laid, etc., selon les figures qui se rencontrent dans la triplicité ; elle marque également le dommage d'un endroit et les qualités d'une personne, si elle est bonne ou méchante, audacieuse ou timide.

§ IV. — QUATRIEME TRIPLICITE

La quatrième triplicité indique (3) la chance et le statut des amis ; elle dénote les gens en vue à la Cour et les fonctionnaires.

(1) La Deuxième triplicité comprend les Maisons II, VI, X.

(2) La Troisième triplicité comprend les Maisons III, VII, XI.

(3) La quatrième triplicité comprend les Maisons IV, VIII, XII.

REGLE. — La figure XV ne peut jamais être composée d'un nombre impair de points ; si ce fait se produit, le thème a été mal dressé (1).

REGLE. — Le redoublement de la figure I est très important ; il faut l'interpréter selon la figure elle-même et selon la Maison où se produit le redoublement.

REGLE. — On doit toujours et principalement considérer la figure XVI obtenue par la combinaison des figures XV et I ; c'est par elle que l'on trouve ce que signifie la solution du thème.

REGLE. . . Il faut noter que des figures se tirent les indications du jour et de la nuit, du sexe masculin ou féminin, de la mobilité, de la stabilité ou de la qualité intermédiaire. Ces indications se trouvent par l'analogie des figures avec les signes zodiacaux, desquels le BÉLIER est masculin, mobile et diurne, le TAUREAU féminin, fixe et nocturne, etc... (Voir le Traité d'Astrologie générale).

(1) Sont composées d'un nombre impair de points : *Tristesse, Joie, Fille, Garçon, Rouge, Blanc, Tête du Dragon, Queue du Dragon.*

V

MANIÈRE DE RECONNAITRE A QUELLE MAISON APPARTIENT LE SUJET DE LA QUESTION POSEE

MAISON I

En Maison I il est question de la nativité des personnes, du commencement des choses, de la stature des gens, de leur teint, de leur tempérament et de leurs mœurs.

MAISON II

La Maison II désigne la nature du questionnant, les biens, les cadeaux, le profit, les acquisitions, les ventes, les affaires utiles, les richesses, le gain, la terre, l'endroit où le questionnant demeure, la chose que ce même questionnant voudrait avoir, parfois aussi la chose qui a été dérobée et, parmi les couleurs, le rouge et le vert.

MAISON III

La Maison III indique le statut des frères, sœurs et collatéraux, les nouvelles, les petits voyages, les messagers, les lettres, la malchance en voyage, les endroits dans une ville, les changements de résidence et d'avis et, parmi les couleurs, le rouge et le jaune.

MAISON IV

La Maison IV indique le statut des parents, la terre et les champs, les richesses situées dans les villes, les récoltes, les choses cachées, les trésors placés sous ou sur la terre, la terminaison des choses, les choses concernant la mort, les détails sur la situation d'une personne, les tombeaux, la mort qui atteint une personne ou la pendaison ou la combustion après la mort, pour une même personne, l'état des héritages, les fortifications, les antiquités, la terminaison de la chose demandée dans la question, les vieillards, les champs, les vignes, les arbres, tout ce qui croît sur la terre, l'agriculture, la couleur rouge.

Cette Maison fournit des indications sur le Soleil (1).

(1) C'est-à-dire sur la durée du temps.

MAISON V

En Maison V, il est question du statut des fils et des filles, des nouvelles, des messagers, des femmes, de la grossesse, des citoyens, du statut et du gouvernement des cités, de l'amitié, de l'inimitié, des vivres, des vêtements, des promesses, des lettres, des revenus, des héritages, des envoûtements, des eaux et des pluies, des livres, des amours et, parmi les couleurs, du noir et du blanc.

MAISON VI

La Maison VI désigne les personnes qui subissent des malheurs, les maladies et leurs causes, les changements de résidence, les animaux, les lieux inhospitaliers, les endroits où se trouvent les malades, les travailleurs, la crainte, la pauvreté, le mauvais témoignage.

MAISON VII

La Maison VII désigne le contraire de tout, précisément à cause de son opposition à la Maison I.

C'est la Maison des voleurs, des querelleurs, des ennemis, des fugitifs, des femmes sottes. Elle désigne les contestations, l'exil, le refus

des grands personnages, les navires, la perte, les cabanes, les paroles et autres choses analogues, parmi les couleurs le noir et le foncé et, parmi les points cardinaux, l'occident.

MAISON VIII

La Maison VIII traite du mari, de la concubine, de l'homme qui conseille les ennemis du questionnant et de la femme qui pousse ces dits ennemis à fomenter quelque méchanceté, c'est-à-dire quelque dommage ou persécution, des serviteurs querelleurs, de la dot des femmes, du doute, du travail, de la tristesse, de la peur, de la crainte, du déshonneur, des procès, des adversaires dans une lutte, des dommages par le feu, des brûlures, de la mort violente, de l'homicide, de la ruine, de la fin de la vie et du décès, des héritages des morts et, parmi les couleurs, du vert et du noir.

En Maison VIII, les figures de Saturne (1) sont très puissantes.

MAISON IX

En Maison IX, il est question de Dieu et du culte de la divinité, des prêcheurs et des offi-

(1) C'est-à-dire Prison et Tristesse.

ces ecclésiastiques, des religieux, de la sainteté, de la croyance religieuse, de la voyance, des songes, de la divination, des ouvrages de philosophie, des sept arts libéraux (1), de la science des astres, des moyens pour parvenir aux honneurs, des écoliers, des lettres en route, des nouvelles, des messagers, des faire-part, des contrées, des longs voyages à l'étranger, de la vie longue et, parmi les couleurs, du vert et du blanc.

Spécialement, la Maison IX est la Maison des voyages.

MAISON X

La Maison X est le domaine et la Maison des patrons, des gens en vue, des personnes puissantes et considérées. Elle désigne les empereurs, les rois, les chefs d'Etat, les préfets, les juges, les prélats, les cardinaux, les papes, l'autorité, la gloire, la renommée, les louanges, les honneurs, l'audace, le respect, la constitution des choses, les jugements du tribunal, les lois et les décrets, la rhétorique, la logique, la fin de la jeunesse, la vertu de tout médicalement et des herbes, la préparation des emplâ-

(1) Les sept arts libéraux sont : la musique, la peinture, la sculpture, l'architecture, la poésie, l'éloquence et la philosophie.

tres et autres choses analogues, le beau temps et, parmi les couleurs, le blanc et le rouge.

MAISON XI

La Maison XI est la Maison de la chance et de l'aide. Elle désigne les amis, les négociants, les richesses et les ressources des chefs d'Etat, le retour et les trésors des mêmes, les honneurs dans l'entourage du chef de l'Etat, la bonne chance, la sagesse des humbles, l'aide des amis, la chose que préfère le questionnant, l'espoir et la consolation, l'amour de la louange et, parmi les couleurs, le blanc et le jaune.

La Maison XI a spécialement trait au sujet de la question posée.

MAISON XII

La Maison XII désigne les ennemis, les menteurs, les courtisanes, les ivrognes, la personne emprisonnée et condamnée, les exilés, les gens tristes, les serviteurs, les impies, les fugitifs, les envieux, les pauvres, les chevaux, les ânes et tous les animaux qui servent à l'équitation, les grands et gros animaux, comme les bœufs, les chameaux, les éléphants, les porcs, les cerfs, les ours, les endroits analogues aux abîmes, les prisons profondes, les ténèbres, les lamenta-

tions et les larmes dans l'existence, la tristesse, le labour, les passions, les tourments, les maladies incurables, la sépulture des morts et, parmi les couleurs, le blanc et le vert.

MAISON XIII

La Maison XIII est appelée la Maison de la joie ; elle augmente les richesses et les biens. Elle donne et confirme les présages qui ressortent des Maisons I, II, III, IV, IX et X, desquelles provient la figure qui l'occupe.

MAISON XIV

La Maison XIV est appelée Maison de la Tristesse. Elle désigne les voies secrètes. Elle participe au jugement général du thème.

Si elle est occupée par une figure maléfique, elle pronostique la tristesse, elle fournit donc, en ce cas, un mauvais présage (1).

Elle traite plus particulièrement du sujet de la question posée ; tandis que la précédente Maison XIII traite au contraire du questionnant. En effet, les Maisons d'où provient la figure XIII intéressent le questionnant, tandis que les

(1) Quand elle est occupée par une figure bénéfique, elle fournira donc, par suite un bon présage.

Maison V, VI, VII, VIII, XI et XII d'où provient la figure XIV s'appliquent au sujet de la question.

MAISON XV

La Maison XV est à proprement parler le juge de la question ; elle provient, en effet, de l'ensemble du thème.

Elle résume donc tous les présages fournis par toutes les autres Maisons.

VI

OCCUPATION. — JONCTION. — MUTATION ET TRANSLATION DES FIGURES

Plusieurs choses sont encore à considérer dans un thème géomantique relativement à la position des figures.

§ I. — OCCUPATION

On dit qu'il y a occupation, lorsqu'une figure se trouve à la fois dans une Maison correspondant au questionnant et dans une autre correspondant à la question.

EXEMPLE : Quelqu'un demande si un immeuble par lui perdu lui reviendra et, dans le thème géomantique, on trouve *Blanc* en Maisons I et IV, on dira alors qu'il y a occupation, parce que la figure correspondant au questionnant occupe la Maison de la chose perdue, la Maison IV traitant des édifices élevés sur la terre.

§ II. — JONCTION

On dit qu'il y a Jonction quand la figure placée en Maison I se redouble dans une autre Maison qui précède une troisième ayant trait au sujet de la question posée.

EXEMPLE : Quelqu'un demande s'il retrouvera le serviteur qui l'a quitté et, dans le thème géomantique, la figure *Acquisition* occupe la Maison I et se redouble en V ; comme la Maison V est jointe à la Maison VI qui la suit et traite des serviteurs, le questionnant doit, à cause de cette Jonction, être satisfait.

§ III. — MUTATION

On dit qu'il y a Mutation quand deux figures significatrices du sujet de la question sont éloignées des Maisons propices à une réponse favorable.

EXEMPLE : Quelqu'un demande s'il épousera la femme qu'il aime et, dans le thème géomantique, *Conjonction* occupe la Maison I et *Garçon* la Maison VII, laquelle Maison signifie la femme ; mais *Conjonction* occupe également la Maison IV et la Maison III, il y a donc

à présager que la femme en question sera unie au questionnant (1).

§ III. — TRANSLATION

On dit qu'il y a Translation quand le redoublement d'une figure emporte de soi-même la solution de la question.

EXEMPLE : Quelqu'un demande s'il se mariera avec une personne déterminée et, dans le thème géomantique, on trouve *Joie* placée en Maison II et redoublée dans la Maison qui se trouve être la septième à partir de II, de plus la figure en Maison I se redouble en V ; il y a donc présage d'amitié (2).

Toutes ces considérations sur les positions des figures augmentent ou diminuent la valeur des présages.

(1) Parce que la Maison IV est celle de la terminaison des choses et que *Conjonction* s'y trouvant signifie bonne terminaison ; parce que aussi la Maison III est celle des petits changements et que *Conjonction* s'y trouvant signifie réunion. Cet exemple prouve que par *Mutation* on peut avoir une réponse satisfaisante bien que, au premier abord, elle n'apparaisse pas.

(2) Ceci veut dire que pour toute Maison d'un thème la septième suivante à la même signification que la Maison VII ; donc que toute Maison d'un thème peut être considérée comme une Maison VII et que par rapport à elle toutes les autres Maisons doivent être envisagées selon leur nombre ordinal à partir de la Maison en question.

LIVRE QUATRIEME

**GÉOMANCIE PRATIQUE
OU MANIÈRE DE RÉSOUDRE
CERTAINES QUESTIONS**

I. — A QUELLE DATE UNE PERSONNE EST-ELLE NÉE ?

On observe la figure placée en Maison I et on dit que la personne est née dans le mois correspondant à la figure.

Si cette figure ne se redouble pas dans le thème, la personne est née pendant la première semaine ; si elle se redouble en II, pendant la deuxième semaine ; si elle se redouble en III, pendant la troisième semaine ; si elle se redouble en IV, pendant la quatrième.

De même, si cette figure se redouble en V, la personne est née pendant la première semaine ; si elle se redouble en VI, pendant la deuxième, etc...

Car les Maisons suivantes :

- I, V, IX, XIII représentent la 1^{re} semaine.
- II, VI, X, XIV représentent la 2^e semaine.
- III, VII, XI, XV représentent la 3^e semaine.
- IV, VIII, XII, XVI représentent la 4^e semaine.

La figure placée en Maison I indique le jour selon la correspondance planétaire (1).

II. — QUELLE EST LA SITUATION D'UNE PERSONNE ?

Si la figure placée en Maison I est bénéfique, la situation sera bonne.

Si cette figure se redouble en II, V, X, XI, la situation augmente en bien-être.

Si cette figure se redouble dans les mauvaises Maisons du thème, la situation décroît (2).

III. — LA VIE D'UNE PERSONNE SERA-T-ELLE BREVE OU LONGUE ?

Si la figure placée en Maison I est bénéfique et fixe, et si elle ne se redouble pas dans le thème, la vie sera bonne et longue, mais néanmoins selon la durée que présage la figure par elle-même (3).

Si cette figure est mobile, la vie sera brève.

Si cette figure est commune, la vie sera moyenne.

Cependant, quand la figure placée en Maison I se redouble en :

(1) Appliquer cette méthode pour la recherche de la date de tout événement passé ou futur.

(2) Appliquer cette méthode également pour l'état de toute entreprise.

(3) Voir à ce sujet le tableau page 54.

IV, VII, X, la vie est longue.

II, V, VIII, XI, la vie est moyenne.

III, VI, IX, XII, la vie est courte.

On peut aussi compter les points de toutes les figures qui séparent la première de la Maison où elle se redouble et observer à quel numéro de Maison le total correspond ; si on a 4, 7 ou 10, la personne en question vivra autant d'années que l'on a trouvé de points — si on a 2, 5, 8, 11, autant de mois, — si on a 3, 6, 9, 12, autant de jours ; et la mort arrivera dans le jour et l'heure de la planète correspondant à la figure qui occupe la Maison de même numéro.

On agira semblablement pour trouver quand le questionnant sera malade ou mourra (1).

IV. — QUELLE EST LA SOCIÉTÉ OU LA COMPAGNIE QUE PRÉFÈRE OU RECHERCHE UNE PERSONNE ?

On observe le redoublement de la figure placée en Maison I et on pronostique selon la nature de la Maison où se produit le redoublement.

Ainsi, si cette figure se redouble en II, la personne vivra dans son *home* ; si elle se re-

(1) Appliquer ces méthodes pour trouver la durée de toute entreprise.

double en III, au milieu de ses parents ou encore en faisant continuellement de petits voyages ; si elle se redouble en IV, avec son père, sa mère et ses aïeux ; si elle se redouble en V, avec ses enfants, etc.

V. — QUELLES SONT LES NOUVELLES ?

On attribue la figure I au questionnant, et les figures III, VI, IX au sujet des nouvelles.

Si les figures sont bénéfiques et masculines, les nouvelles seront vraies ; si les figures sont féminines, les nouvelles seront fausses.

En outre, on tiendra compte du sujet des nouvelles : si elles concernent l'argent, on se reportera à la figure II ; si elles concernent les frères ou les voisins, à la figure III ; si elles concernent les héritages, à la figure IV, etc...

VI. — QUEL GENRE DE NOUVELLES LE MESSAGER APPORTE-T-IL ?

On considérera que la figure I se rapporte au questionnant, et la figure II à celui qui envoie les nouvelles. Une autre figure se rapportera aux nouvelles envoyées et ce sera la figure X si les nouvelles sont envoyées vers le chef de l'Etat, la figure XII si elles sont envoyées vers les ennemis, la figure VI si elles sont envoyées vers les serviteurs, la figure V si elles sont envoyées vers les enfants, etc...

VII. — UNE PERSONNE REVIENDRA-T-ELLE OU NON ?

On attribuera la figure I à la personne en question, la figure III au lieu qu'elle a quitté et la figure VII au lieu où elle se rend.

VIII. — QUELQU'UN QUI DOIT VOYAGER PARTIRA-T-IL TARD OU BIENTOT ?

On pronostiquera selon les figures I, III et IX.

IX. — LE VOYAGE A ENTREPRENDRE SERA-T-IL UTILE OU NON ?

On attribuera la figure I au questionnant, les figures III et IX au voyage, et les figures II, V et XI au profit.

X. — AURA-T-ON BIENTOT DES NOUVELLES ?

On attribuera les figures I et III au questionnant et les figures VII et VIII à la question posée.

XI. — LE CAMARADE QUE L'ON A EST-IL DEVOUE ? ET SERA-T-IL UTILE ?

On attribuera la figure I au questionnant, les figures II et XI au camarade et les figures III et VI à la question posée.

XII. — LE MANDATAIRE ET LE MESSAGER ENVOYÉS PAR SOI SERONT-ILS UTILES ?

On attribuera la figure I au questionnant et les figures III, V, VI et XI à la question posée.

XIII. — VAUT-IL MIEUX PARTIR OU DEMEURER ?

On attribuera la figure I au questionnant et à l'endroit où il se trouve; la figure III au déplacement et la figure VII à l'endroit où il veut aller.

XIV. — VERS QUEL POINT CARDINAL VAUT-IL MIEUX SE DIRIGER ?

On attribuera la figure I au questionnant et au lieu où il se trouve ; on attribuera également cette figure à l'Orient, la figure VII à l'Occident, la figure X au Midi et la figure IV au Nord. Ensuite, selon la meilleure figure, on décidera.

XV. — QUEL EST CELUI DES DEUX FRÈRES QUI MOURRA LE PREMIER ?

On attribuera la figure I au questionnant, la figure III au frère et les figures VI, IX et XII à la question posée (1).

(1) Dans le cas où la question se poserait entre deux

XVI. — RECEVRA-T-ON OU NON DES NOUVELLES OU DES LETTRES ?

Les figures *Blanc* et *Conjonction* désignent des lettres, les autres figures désignent des nouvelles.

On doit donc examiner si la figure I est en *jonction* avec quelque autre figure, soit en la Maison qu'elle occupe, soit en redoublement.

Si, en quelque partie du thème on trouve signification de nouvelles et de lettres, on tiendra compte que, en Maison III, elles peuvent provenir des frères, en IV du père etc.

XVII. — QUELLES SERONT LES PÉRIPE-TIES D'UN VOYAGE ?

Si *Tristesse* occupe la Maison I, et *Rouge* la Maison II, il sera dangereux de monter en bateau.

Si *Conjonction* se trouve en Maison IX ou encore *Peuple* ou *Prison*, on rencontrera des voleurs en route.

Si dans les Maisons VI ou XII se rencontrent des figures mobiles et bénéfiques, on échappera au danger ou on l'évitera ; si les figures sont fixes, il y a présage du contraire. Si cependant dans ces dites Maisons se trouvent *Rouge* et *Fille*, il y a pronostic de dommage.

époux, la figure VII serait attribuée à celui des époux qui n'est pas questionnant.

Si les Maisons I et II sont occupées par des figures puissantes, comme *Grande Fortune* et *Acquisition*, les ennemis seront plus puissants que le questionnant. Si ces Maisons sont occupées par des figures débiles comme *Route*, *Fille* et *Conjonction*, les voleurs seront peu puissants. Si elles sont occupées par *Peuple*, les ennemis feront beaucoup de mal ; mais ils ne pourront pas nuire si ces Maisons sont occupées par *Prison* ou *Tristesse* (1).

XVIII. — L'AMOUR SERA-T-IL DURABLE ?

Les figures fixes signifient un amour solide et de longue durée, les mobiles présagent le contraire et les moyennes une durée moyenne.

XIX. — EXISTE-T-IL UN TRÉSOR DANS UN ENDROIT DÉTERMINÉ ?

On observera les figures I, IV VII et X, mais principalement les figures I et IV. Si elles sont fixes et masculines et ne se redoublent pas dans le thème, le trésor existe, autrement non.

La figure de la Maison IV désignera l'endroit où le trésor se trouve caché.

(1) Appliquez cette méthode pour connaître les péripéties de toute entreprise.

XX. — LES AFFAIRES MAL ENGAGÉES ET LES CHOSES PERDUES SE RECUPERERONT-ELLES ?

On attribuera la figure I au questionnant, la figure XI à la question posée et la figure IV au lieu où se trouve le sujet de la question. Si ces figures sont bénéfiques et masculines, et si elles ne se redoublent pas, il y a des chances favorables ; il en est de même cependant si la figure I se redouble en IV, X ou XI ; autrement, non.

XXI. — OU SE TROUVE CACHÉE LA CHOSE PERDUE ?

On attribue la figure I au questionnant, la figure X à la chose perdue et la figure IV à l'endroit où la chose perdue peut se trouver.

Mais il y a une autre manière plus précise de découvrir l'endroit où gît une chose cachée. On dresse le thème géomantique et on voit, par la méthode précédente, en quel lieu la chose peut se trouver, à l'aide de l'examen de la figure IV ; ensuite on divise le plan géographique du lieu désigné en quatre carrés par deux diagonales, de façon à avoir un carré septentrional, un carré méridional, un carré oriental et un carré occidental. On dresse alors un nouveau thème et on découvre par l'examen du point cardinal correspondant à la figure IV,

dans lequel des carrés la chose doit se trouver ; si les carrés sont trop grands pour offrir de la précision, on divise le carré désigné en quatre autres et on dresse un nouveau thème que l'on interprète de la même façon ; on opère ainsi de suite jusqu'à ce que l'on ait enfermé dans un carré assez petit l'endroit où peut se trouver la chose en question.

C'est toujours la Maison IV qui désigne le lieu où gît quelque chose. On l'interprète selon la nature élémentaire de la figure qui l'occupe, en se rappelant que :

- les figures d'Air sont orientales ;
 - les figures d'Eau sont septentrionales ;
 - les figures de Terre sont occidentales ;
 - les figures de Feu sont méridionales (1).
- Selon, du reste, le tableau ci-contre :

XXII. — OBTIENDRA-T-ON CE A QUOI L'ON PENSE ?

On attribue la figure I au questionnant, les figures II, V, XI au sujet de la question posée, la figure VII à la cause du sujet de la question posée et la figure IV à la terminaison du même sujet (2).

(1) Appliquer cette méthode non seulement pour la recherche d'un objet mais encore d'une personne, d'un animal, etc...

(2) Par cette méthode, en observant les *redoublements* des figures, leurs *occupations*, *jonctions*, *translations* et

FIGURES ORIENTALES (AIR)	FIGURES MÉRIDIIONALES (FEU)
FIGURES OCCIDENTALES (TERRE)	FIGURES SEPTENTRIONALES (EAU)

mutations on peut arriver très bien à deviner le sujet d'une question que le questionnant veut garder secrète.

XXIII. — RECOUVRERA-T-ON OU NON UN
HERITAGE PERDU ?

On attribue la figure I au questionnant, la figure IV à l'héritage, les figures II, V et XI à l'espoir du recouvrement et la figure VII aux adversaires du questionnant.

XXIV. — QUEL EST LE TEMPS LE MEIL-
LEUR ET LE PLUS PROFITABLE A LA
CULTURE ?

On attribue la figure I au questionnant, la figure IV à la culture projetée et les figures II, V et XI à la chance.

On notera que les figures d'Air et d'Eau sont dans le cas présent bénéfiques ; mais que les figures de Feu et de Terre sont maléfiques ; car il s'agit de plantations.

En toute entreprise, pour résoudre la même question, on attribuera la figure I au questionnant, les figures IV et X au sujet de l'entreprise et les figures II, V et XI au profit escompté (1).

(1) On examinera toujours selon le sujet de la question la nature élémentaire des figures, voyant si elle convient ou non au sujet.

XXV. — DANS COMBIEN DE MOIS, DE SE-
MAINES, DE JOURS UN FAIT S'ACCOM-
PLIRA-T-IL ?

On compte quelle est, entre les figures I, IV, X et XV (et principalement IV), celle qui possède le plus grand nombre de points, et on tire un présage selon celle-là (1).

XXVI. — LA PLACE SERA-T-ELLE EMPOR-
TEE OU NON ?

On attribuera la figure I au questionnant, la figure IV à la place convoitée et la figure VII à l'adversaire du questionnant (2).

XXVII. — PAR QUELS MOYENS LA PLACE
SERA-T-ELLE EMPORTEE ?

On examine les figures les plus puissantes du thème (3).

Rouge et Fille, puissants, présagent que les moyens seront la lutte, l'effusion de sang et le vol.

(1) On procédera ensuite selon la méthode de la question III.

(2) Dans cette question et la suivante on doit entendre le mot *place* non seulement au sens militaire, mais encore au sens figuré pour toute chose convoitée.

(3) Une figure est la puissante d'un thème quand elle s'y redouble plusieurs fois, ou quand elle occupe les Maisons attribuées au sujet de la question et qu'elle possède entre toutes les autres le plus grand nombre de points ainsi qu'il est dit à la question XXV.

Blanc et Conjonction, puissants, présagent que les moyens seront les lettres.

Joie, Acquisition et Garçon, puissants, présagent que les moyens seront l'humilité et la prudence.

Peuple, Route et Perte, puissants, présagent que les moyens seront les hommes, l'invasion et l'assaut.

Grande Fortune et Petite Fortune, puissants, présagent que le moyen sera l'insolence.

Prison et Tristesse, puissants, présagent que le moyen sera la trahison secrète.

Conjonction (1), puissante, présage que le moyen sera très bête et que les gens ne feront aucune résistance et se laisseront prendre.

Queue du Dragon, puissante, présage que les moyens seront la lutte à main armée et la trahison.

XXVIII. -- LA PROMESSE SERA-T-ELLE ACCORDEE OU NON ?

On attribue la figure I au questionnant et les figures II, V, XI à la chose promise.

Si ces figures sont bénéfiques, la réponse sera affirmative.

Il en est de même si la figure I se redouble

(1) Le texte doit sans doute présenter une faute d'impression : comme toutes les figures géomantiques se trouvent citées dans ce passage il est probable que l'on doit lire ici *Tête du Dragon* au lieu de *conjonction*.

en Maisons IV, V, X ou XI ; mais si elle se redouble dans une Maison maléfique, il y a présage du contraire.

XXIX. -- LA VIE D'UN ENFANT SERA-T-ELLE LONGUE OU BREVE ?

On attribue la figure I au questionnant, et les figures V, IX et XI aux petits garçons ou aux petites filles.

Si ces figures sont bénéfiques et fixes et si elles se redoublent dans des Maisons bénéfiques, on conclut que la vie sera longue ; il en est de même si les angles du thème (1) sont occupés par des figures fixes qui se redoublent ; -- et vice-versa.

XXX. -- LE QUESTIONNANT A-T-IL MIS ENCEINTE UNE FEMME DETERMINEE ?

On attribue la figure I au questionnant, et la figure V au sujet de la question posée.

Si la figure I se redouble en Maison V, X ou XI, ou bien si la figure VII se redouble en Maison II, V ou X, la femme est enceinte, autrement non.

On observera en outre la nature élémentaire des figures précitées.

(1) C'est-à-dire les Maisons I, IV, VII, X.

XXXI. — UNE FEMME METTRA-T-ELLE AU MONDE UN GARÇON OU UNE FILLE ?

On attribue la figure I au questionnant, et les figures II, V et XI au sujet de la question posée.

Si les figures I, V et XI sont masculines, le nouveau-né sera un garçon, sinon une fille.

S'il y a *jonction* entre les figures I et V, le présage sera d'un garçon *et* d'une fille.

Si la femme était déjà enceinte quand on établit le thème géomantique, il faudrait attribuer la figure I à la femme et la figure V au sujet de la question posée.

Quand la figure I est attribuée à la femme et qu'elle se redouble en Maison V, ou bien quand, dans le même cas, la figure V se redouble en II, il y a sûreté de grossesse.

Les angles du thème ainsi que les Témoins sont très à considérer, surtout *Conjonction* et *Peuple* comme Témoins : quand *Conjonction* et *Peuple* occupent les Maisons I et V, il y a sûreté de grossesse ; quand *Prison*, *Peuple* et *Queue du Dragon* occupent les angles ou bien sont Témoins ou encore en Maisons I et V, la femme est sur le point d'accoucher.

Il est à remarquer que si les figures I ou V sont de Feu ou d'Air ou l'une de Feu et l'autre d'Air, le présage se tire que le nouveau-né sera un garçon. Si ces mêmes figures sont de Terre ou d'Eau ou l'une de Terre et l'autre d'Eau,

le présage se tire que le nouveau-né sera une fille. Si ces mêmes figures sont en désaccord au point de vue de leurs natures élémentaires réciproques, le présage se tire que la naissance sera gémellaire : un garçon et une fille.

XXXII. — L'ACCOUCHEMENT SE FERA-T-IL SANS TROP DE DOULEURS ?

On considère pour résoudre cette question les figures V et XII.

XXXIII. — L'ENFANT QUI VA NAITRE EST-IL DU QUESTIONNANT OU NON ?

On attribue la figure I au questionnant et les figures II, III, VI et XI à l'enfant. C'est selon l'accord de ces quatre dernières figures avec la figure I que l'on décide de la question posée, en n'oubliant pas d'examiner soigneusement la figure qui occupe la Maison IV significatrice du père.

XXXIV. — FERA-T-ON UN BON ACHAT DE BESTIAUX ?

On attribue la figure I au questionnant et les figures VI et XI aux bestiaux.

Si les figures se trouvent bénéfiques, le présage sera bon, si elles se trouvent maléfiques, le présage sera mauvais.

XXXV. — LES SERVITEURS SERONT-ILS UTILES OU NON ?

On étudie l'accord entre les figures VI, VII et XI.

Si ces figures sont bénéfiques, il y a bon présage ; autrement non (1).

XXXVI. — RECOUVRERA-T-ON LA CHOSE PERDUE ?

On attribue la figure I au voleur ou au vol, la figure X à la chose perdue, et la figure IV à l'endroit où cette chose se trouve actuellement.

On observe également les angles du thème : s'ils sont occupés par des figures bénéfiques, fixes et masculines qui ne se redoublent pas, la chose volée ou dérobée se trouve dans la demeure de celui qui a été volé ou non loin de là.

De même si les figures VI, VII, VIII et XI se redoublent parmi les quatre Mères, l'objet perdu gît dans le voisinage de l'endroit où il était auparavant.

Si la figure VII ne se redouble pas, la chose volée est en possession de son voleur, si elle

(1) On rangera sous le vocable serviteurs tous les gens que l'on emploie pour quelque cause que ce soit.

se redouble en II, la chose perdue se trouve dans le home, etc...

On examine aussi les figures VI et VII : si elles s'accordent entre elles et si elles sont bénéfiques, il y a des chances de rentrer en possession de la chose perdue.

XXXVII. — QUEL EST LE CHEVAL QUI GAGNE LA COURSE ?

On attribue la figure I au questionnant et la figure VII à un cheval.

XXXVIII. — QUEL EST LE DEGRE D'AMITIE QUI UNIT DEUX PERSONNES ?

On attribue la figure I au questionnant (1), la figure VII à l'autre personne et la figure XI à leur amitié. La figure la plus puissante (2) désigne la personne qui aime le mieux l'autre et qui aura l'amitié la plus durable.

XXXIX. — QUELQU'UN SE MARIERA-T-IL OU NON ?

On regarde si la figure I se redouble en Maison VII, ou si la figure VII se redouble en Maison X, ou encore si la figure II se redouble en

(1) Ou à une première personne.

(2) Entre les figures I et VII la figure XI devant donner la qualité de l'amitié.

Maison XI : dans ces conditions il y a présage de mariage, autrement non (1).

XL. — UNE PERSONNE EST-ELLE MORTE OU VIVANTE ?

On attribue la figure I au questionnant et les figures VII et VIII au sujet de la question posée.

Si ces figures sont bénéfiques et fixes, si elles se redoublent en bonnes Maisons et si elles ne sont pas en *Mutation*, elles présagent la vie, sinon, la mort.

Si quelqu'une de ces figures se redouble en Maison XII, la personne dont il est question est morte, malade ou emprisonnée.

On notera que la personne en question doit résider dans la quarte de l'horizon représentée par une des Maisons I, IV, VII ou X, occupée par la figure désignant ladite personne — en tenant compte que :

- la Maison I est orientale ;
- la Maison VII est occidentale ;
- la Maison X est méridionale ;
- la Maison IV est septentrionale.

(1) Appliquer cette méthode pour savoir si un mariage se conclura entre deux personnes, en posant la question ainsi : *telle personne épousera-t-elle telle autre ?*

XLI. — QUE SIGNIFIE LE SONGE QUE L'ON A EU ?

On attribue la figure I au questionnant, c'est-à-dire à celui qui a eu le songe, la figure IX au songe et les figures III, VI, XI, XV à la question posée.

Les figures masculines signifient la vérité ; les figures féminines le mensonge.

XLII. — ACQUERRA-T-ON DE LA PUISSANCE ET DES HONNEURS ?

On examine, pour résoudre cette question, les figures I, V, VII, X, XIII et XV.

XLIII. — QUE VAUT L'ESPOIR QUE L'ON A AU SUJET DE QUELQUE CHOSE ?

On attribue la figure I au questionnant, les figures VIII et IX au sujet de la question posée, la figure X à la valeur de l'espoir et la figure IV à la terminaison.

XLIV. — QUEL TEMPS FERA-T-IL ?

On observe les figures I et X. On observe également la nature élémentaire des figures qui se reproduisent le plus dans le thème. Et on pronostique ainsi le temps :

Les figures de Feu présagent le beau temps.
Les figures d'Air présagent le vent et le beau temps.

Les figures d'Eau présagent les nuages (et les maladies des animaux).

Les figures de Terre présagent le froid et la sécheresse.

**XLV. — AURA-T-ON LA CHOSE CONVOI-
TEE ?**

On attribue la figure I au questionnant, et on examine les figures II, III, IV, V, VII, VIII, X et XI.

**XLVI. — AURA-T-ON DU PROFIT PAR
L'ACHAT QUI VIENT D'ÊTRE FAIT ?**

On attribue la figure I au questionnant et la figure IV à l'achat s'il consiste en terres ou en habitations, ou bien la figure VI ou la figure XII s'il consiste en bétail et selon que les animaux sont petits ou grands, ou encore la figure V s'il consiste en draperies et objets tissés — ou ainsi de suite.

Pour le profit tiré de l'achat et pour la chance du questionnant, on examine les figures II, V et XII.

**XLVII. — UNE PERSONNE EN VEUT-ELLE
A UNE AUTRE ?**

On attribue la figure I au questionnant (1) et les figures VII et XII aux ennemis.

**XLVIII. — LEQUEL DES DEUX COMPETI-
TEURS L'EMPORTERA-T-IL SUR L'AU-
TRE ?**

Si *Rouge* et *Fille*, figures de Mars, se trouvent en Maison VII, si la Maison VIII est occupée par une figure de Saturne et en Maison I se rencontre une figure moyenne, on pourra dire que la figure I sera vaincue par la figure VII, car Saturne placé en VIII présage la mort.

Si la figure de Saturne se trouve en jonction avec les figures I et VII, et si les figures placées aux angles du thème sont maléfiques, de même que le juge et les Témoins, on pourra dire que les compétiteurs mourront tous les deux.

NOTA. — Il n'est pas parlé ici de questions posées au sujet de médecine, parce que cet art rentre dans le plan du *Traité du Microcosme*.

REGLE GENERALE. — Quand on attend la réception de quelque chose et que les figures placées dans les Maisons puissantes la promettent tandis que les figures XI et XV la refusent, on ne reçoit rien.

(1) Ou à une première personne.

Au contraire, quand les figures placées dans les Maisons puissantes refusent cette réception et que les figures XI et XV l'accordent, on aura ce que l'on désire, mais en tout dernier lieu, après une longue attente et après avoir abandonné tout espoir.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS DU TRADUCTEUR	7
Note sur les figures géomantiques. — Principes de Géométrie initiatique	13
LIVRE I	
GÉNÉRALITÉS SUR LA GÉOMANCIE	25
I. — Du principe intérieur de l'Astrologie terrestre ou Géomancie	27
II. — Préparation psychique de l'opérateur avant toute projection de points	38
III. — Projection des seize lignes, réparties en quatre séries, lesquelles constituent les quatre premières figures géomantiques	40
IV. — Projection des autres figures du thème géomantique	43
LIVRE II	
ÉTUDES DES FIGURES GÉOMANTIQUES	47
I. — Appellation, formes et significations des figures géomantiques. Les figures se rapportent aux signes du zodiaque. Les jours de la semaine et les astres correspondant aux figures. Classement des figures	49
II. — Des douze premières Maisons géomantiques	56
III. — Nature et signification des figures dans chacune des Maisons de l'écu géomantique ..	58
IV. — Interprétation du redoublement des figures dans un thème	101

V. — Des témoins et du Juge	115
VI. — Significations des seize figures géomantiques quand elles se présentent plusieurs fois dans un thème	140
VII. — Correspondance humaine des figures géomantiques, forme et aspect du corps de l'homme, qualité de l'âme	152
VIII. — Nature élémentaire des figures géomantiques	163
IX. — Correspondance des figures géomantiques avec le temps nécessaire pour connaître les âges, les mois, les semaines, les jours, les heures	168

LIVRE III

INTERPRÉTATION DU THÈME GÉOMANTIQUE	169
I. — Méthode d'interprétation générale du thème géomantique	171
II. — Ce qu'il faut faire quand le thème géomantique ne répond pas d'une façon satisfaisante à la question	176
III. — Résumé de la question du thème par la synthèse des figures	178
IV. — Des triplicités. — Manière d'interpréter un thème géomantique à l'aide de trois figures considérées globalement et sans analyser chacune d'elles séparément	184
V. — Manière de reconnaître à quelle Maison appartient le sujet de la question posée	187
VI. — Occupation. — Jonction. — Mutation et translation des figures	195

LIVRE IV

GÉOMANCIE PRATIQUE OU MANIÈRE DE RÉSOUDRE CERTAINES QUESTIONS	199
I. — A quelle date une personne est-elle née ? ..	201
II. — Quelle est la situation d'une personne ?	202
III. — La vie d'une personne sera-t-elle brève ou longue ?	202

IV. — Quelle est la société ou compagnie que préfère ou recherche une personne ?	203
V. — Quelles sont les nouvelles ?	204
VI. — Quel genre de nouvelle le messager apporte-t-il ?	204
VII. — Une personne reviendra-t-elle ou non ? ..	205
VIII. — Quelqu'un qui doit voyager partira-t-il tard ou bientôt ?	205
IX. — Le voyage à entreprendre sera-t-il utile ou non ?	205
X. — Aura-t-on bientôt des nouvelles ?	205
XI. — Le camarade que l'on a est-il dévoué et sera-t-il utile ?	205
XII. — Le mandataire et le messager envoyés par soi seront-ils utiles ?	206
XIII. — Vaut-il mieux partir ou demeurer ? ..	206
XIV. — Vers quel point cardinal vaut-il mieux se diriger ?	206
XV. — Quel est celui des deux frères qui mourra le premier ?	206
XVI. — Recevra-t-on ou non des nouvelles ou des lettres ?	207
XVII. — Quelles seront les péripéties d'un voyage ?	207
XVIII. — L'amour sera-t-il durable ?	208
XIX. — Existe-t-il un trésor dans un endroit déterminé ?	208
XX. — Les affaires mal engagées et les choses perdues se récupéreront-elles ?	209
XXI. — Où se trouve cachée la chose perdue ? ..	209
XXII. — Obtiendra-t-on ce à quoi l'on pense ? ..	210
XXIII. — Recouvrera-t-on ou non un héritage perdu ?	212
XXIV. — Quel est le temps le meilleur et le plus profitable à la culture ?	212
XXV. — Dans combien de mois, de semaines, de jours un fait s'accomplira-t-il ?	213
XXVI. — La place sera-t-elle emportée ou non ?	213
XXVII. — Par quel moyen la place sera-t-elle emportée ?	213
XXVIII. — La promesse sera-t-elle accordée ou non ?	214
XXIX. — La vie d'un enfant sera-t-elle longue ou brève ?	215
XXX. — Le questionnant a-t-il mis enceinte une femme déterminée ?	215

XXXI. — Une femme mettra-t-elle au monde un garçon ou une fille ?	216
XXXII. — L'accouchement se fera-t-il sans trop de douleur ?	217
XXXIII. — L'enfant qui va naître est-il du questionnant ou non ?	217
XXXIV. — Fera-t-on un bon achat de bestiaux ?	217
XXXV. — Les serviteurs seront-ils utiles ou non ?	218
XXXVI. — Recouvrera-t-on la chose perdue ? ..	218
XXXVII. — Quel est le cheval qui gagne la course ?	219
XXXVIII. — Quel est le degré d'amitié qui unit deux personnes ?	219
XXXIX. — Quelqu'un se mariera-t-il ou non ? ..	219
XL. — Une personne est-elle morte ou vivante ?	220
XLI. — Que signifie le songe qu'on a eu ?	221
XLII. — Acquerra-t-on de la puissance et des honneurs ?	221
XLIII. — Que vaut l'espoir que l'on a au sujet de quelque chose ?	221
XLIV. — Quel temps fera-t-il ?	221
XLV. — Aura-t-on la chose convoitée ?	222
XLVI. — Aura-t-on du profit par l'achat qui vient d'être fait ?	222
XLVII. — Une personne en veut-elle à une autre ?	223
XLVIII. — Lequel des deux compétiteurs l'emportera-t-il sur l'autre ?	223

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1979

N° d'éditeur : 186

N° d'imprimeur : 186

Nos lecteurs sauront excuser quelques imperfections dans les caractères; elles traduisent les difficultés techniques propres à la reproduction de textes anciens épuisés, dont il est, par définition, difficile de choisir l'exemplaire à rééditer.

Robert Fludd (1574-1637), par son savoir, par son esprit calme et positif, par sa pensée dégagée de toute contrainte, par son génie, a été parmi les philosophes du commencement du dix-septième siècle, celui qui a eu la faculté de comprendre la plus vaste, la plus nette, la plus belle de l'Univers entier.

C'est un philosophe synthétique, un métaphysicien sans mysticisme, qui raisonne, qui explique, qui prouve.

C'est aussi un Kabbaliste; il est féru de cet admirable système de philosophie qu'est la Kabbale. C'est un outil merveilleux à l'aide duquel il ouvre à ses lecteurs les portes de la connaissance.

Pierre Piobb

115 F

EDITIONS D'AUJOURD'HUI
(83120) Plan de la Tour (Var)

ISBN 2-7307-0100-1 Editions d'aujourd'hui