

## Réunion du samedi 16 février 2013

Samedi 16 février 2013 et troisième samedi du mois, et selon le principe que quelques fois, je remets arbitrairement en cause – c'est jour de réunion du **Magicos Circus Rouennais**...

La routine quoi....

Ah... "routine"... le terme est lancé et il recueille des significations différentes selon que l'on est magicien ou que l'on ne l'est pas.

La signification la plus communément admise revêt un aspect plutôt négatif.

J'en veux pour preuve les définitions données par les dictionnaires qui décrivent la routine comme une "*habitude d'agir et de penser toujours de la même manière*", d'une "*action quotidienne accomplie machinalement et avec une certaine monotonie*".

Et cette vision n'a – fort heureusement - rien de commun avec celle des magiciens, pour lesquels une routine est un enchaînement de passes accompagnées ou non d'un boniment qui constitue ce que les profanes appellent un *tour de magie* (c'est ce qu'en dit Wikipedia).



À ne pas confondre avec un "tour"... tout court, car là aussi, quelle signification retenir ? Le mouvement de rotation ? La chose qui en entoure une autre ? Une ballade ? Une façon de s'exprimer ? Une machine-outil ? Un bâtiment ? etc. Car, comme vous pouvez le constater, le terme peut se rapporter à une multitude de choses, la langue française – que certains disent en danger de mort - étant très riche... trop riche parfois.

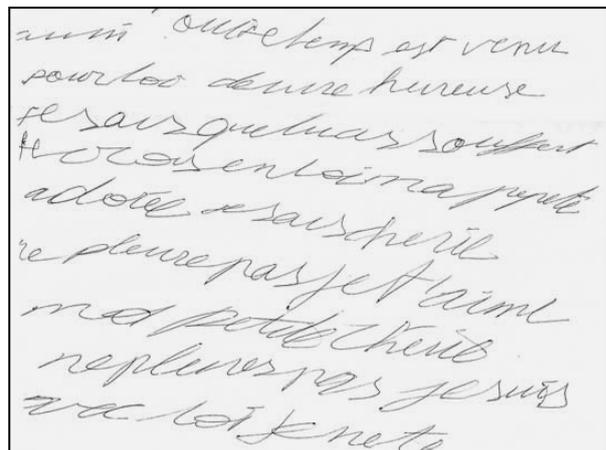
L'essentiel à retenir étant que les magiciens présentent des routines pour sortir les spectateurs de la leur... ("*de leur routine*"... pour ceux qui auraient des difficultés de compréhension de la langue française...)

Et aujourd'hui... troisième samedi du mois, j'espère qu'il y aura plein de routines présentées lors de cette nouvelle réunion de notre club, bien que ce soit pour Rouen et son académie le début des vacances scolaires.

Ouf ! Il y a des moments où je me dis que certains doivent se demander où je veux en venir, qu'ils doivent se dire "qu'est-ce qu'il raconte ?", et j'avoue que moi aussi, il m'arrive de m'interroger sur le but recherché – si tant est qu'il y en ait un...

Et n'allez pas croire que je suis un spirite et que je fais de l'écriture spontanée...

Quoique... Lorsque je relis mes notes... je me demande parfois si je n'ai pas écrit en état de transe ou sous l'empire d'une drogue quelconque...



Rassurez-vous, ce n'est pas mon écriture...

Bien, il est quatorze heures trente passé, il semble que nous serons quand même assez nombreux encore cette fois-ci et on devrait donc passer un bon moment.

Pour cette réunion, nous avons le privilège d'avoir accès à la *salle Europa* de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, c'est la plus spacieuse et surtout la plus lumineuse.

### Sont présents :

1. Patrice	2. Abram
3. Augustin	4. Quentin
5. Vincent	6. Jean-Luc
7. Christophe	8. Alban
9. Pierre	10. Jacky
11. Clément	12. Florian

Le temps de mettre les tables et les chaises en place et je peux sortir mon appareil photo afin d'immortaliser pour la postérité cette honorable assemblée.

Clic Clac Canon !



Et selon maintenant une habitude bien rodée, nous démarrons par les infos du moment.



Je rappelle que le directeur de la *MJC* et président de l'association *Rouen Cité Jeunes* nous a sollicité pour une animation magique d'environ une heure à l'occasion du goûter des anciens qui doit se dérouler le jeudi 7 mars dans l'après midi.

Difficile de ne pas dire oui, car la *MJC* met à notre disposition tous les mois une salle alors que nous ne sommes pas une association.

J'indique que je participerai à cette prestation. **Alban** et **Jacky** ont également répondu favorablement.

On s'oriente vers du table à table avec éventuellement un peu de magie de salon.

**Alban** nous délivre une information importante : il a un problème de *Chop Cup*.

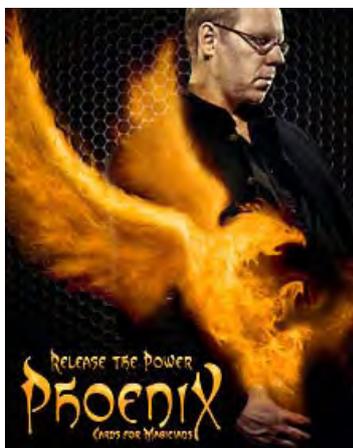


En fait après discussion, on ne sait pas si c'est un problème de *Chop Cup* ou un problème de muscade... à suivre...

Je rappelle que le 26<sup>ème</sup> *Festival International des Magiciens de Forges les Eaux* approche à grand pas puisqu'il débute le 13 mars prochain et qu'on connaît à présent les artistes qui seront présents.

Plutôt (pas le chien) que de les énumérer tous, je vous renvoie au [site officiel du festival](#).

Il m'a semblé voir le nom d'un certain **Draco**... Ce nom me dit quelque chose... Mais je n'arrive pas à me rappeler pourquoi.



**Jacky** nous parle d'un site marchand où l'on peut faire imprimer des cartes personnalisées. Il ne se rappelle plus le nom du site mais précise que ce fabricant est en Allemagne.

Je suggère à tout hasard *Card Shark* et je gagne le paquet de nouilles juste à côté de la montre en or car j'ai une bonne réponse.

Comptez 45 euros pour un jeu complet.

J'en profite pour rappeler que c'est le site officiel pour les *cartes Phoenix*.

Cette information clôture la première partie de notre réunion et nous pouvons par conséquent démarrer la partie Magie.

Je rappelle que lors de la réunion du mois dernier, nous avons trois nouvelles têtes et que nous avons passé un moment à les "*torturer*" pour tester leurs connaissances magiques et que nous avons également passé beaucoup de temps à évoquer une éventuelle conférence pour le club.

Du coup, quelques "*frustrés*", qui n'ont pas pu présenter ce qu'ils avaient préparé et je propose de leur donner la priorité pour cette nouvelle réunion.

C'est **Alban** qui se lance.

Apparemment **Alban** a décidé de voyager "*léger*" puisqu'il n'a qu'une seule carte dans les mains. Une carte qu'il nous montre de face et de dos...

Euh... je précise que c'est la carte dont la face et le dos sont montrés. Ben oui, ce n'est pas **Alban** qui s'est retourné pour nous montrer cette carte de dos...

**Alban** découpe à présent cette carte après l'avoir pliée en deux.

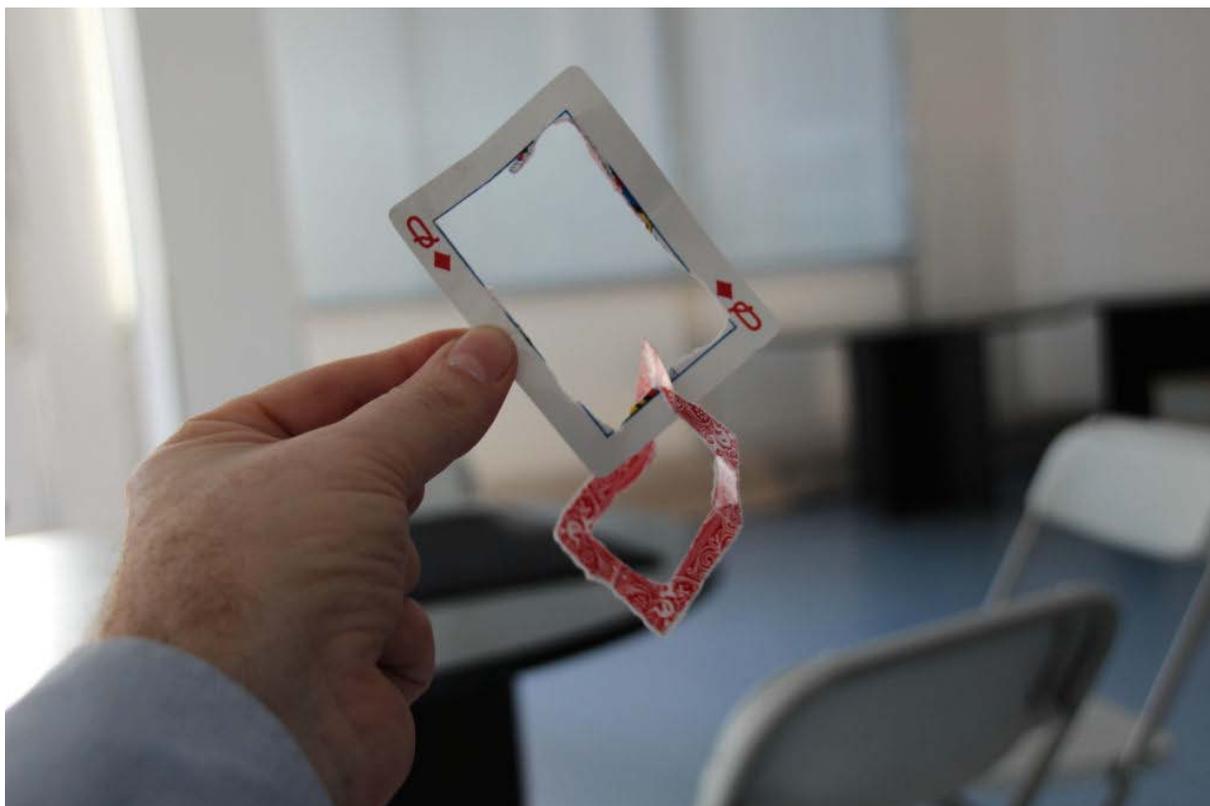
Et au final, **Alban** nous montre le résultat de cette découpe.

Un résultat quelque peu surprenant puisque ce sont maintenant deux morceaux de la carte qui sont enclavés.



Oui oui (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge...) vous avez bien lu à partir d'une carte, on se retrouve avec deux morceaux enclavés.

Alors forcément, comme dirait **Gérard Majax** "*Ya un truc !*"



**Alban** donne son explication de ce miracle avec un modèle grand format en carton pour ceux qui souhaitent comprendre.

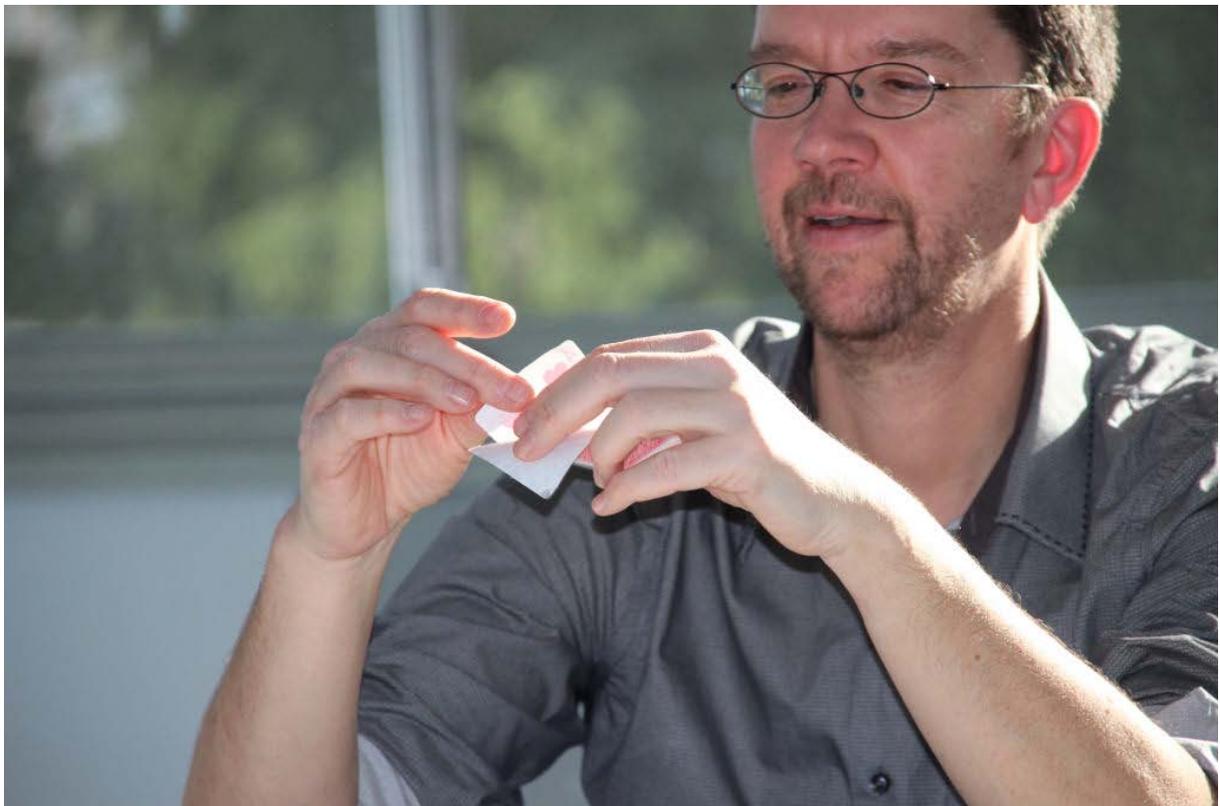


**Jacky** en profite pour expliquer l'art de "*splitter*" les cartes, c'est-à-dire de séparer les différentes couches qui composent une carte à jouer.

Il est apparemment un adepte de la méthode "*sèche*". Dans cette méthode on frappe un coin de carte sur la table... Toc, toc, toc !  
Et hop, ça s'ouvre.

**David Ethan**, un ancien membre du club, est pour sa part adepte de la méthode "*humide*" et du micro-onde. Il suffit juste de doser le temps de chauffe...

Après, c'est à vous d'imaginer ce que vous voulez faire. Un peu de colle caoutchouc (du "*Rubber Cement*", un poids suffisamment lourd à mettre sur votre carte "*maison*" pour lui donner une apparence décente et hop le tour est joué... et le tour... de magie, peut être présenté.



Et un malheureux Quatre de Cœur, qui n'avait rien demandé à personne, se retrouve la victime de cette démonstration sous le regard étonné de **Christophe**.

**Alban** regarde sa place en disant "*Voilà, c'est tout, c'était un amuse gueule*".

Et c'est **Jean-Luc** qui prend la relève et qui sollicite un assistant.

**Abram** se propose.

Ah... j'en profite ici pour faire un rectificatif d'importance : le mois dernier, j'ai écrit "*Abraam*" car l'intéressé m'avait dit que son prénom s'écrivait sans "*H*". Il avait omis de préciser que c'était également sans le second "*A*". Et forcément, il m'a fait la remarque – gentiment, rassurez-vous...

**Jean-Luc** étale un jeu face en bas sur la table et demande à **Abram** (sans H et sans le deuxième A) de lancer un dé sur les cartes pour en sélectionner une au hasard.



La carte ainsi désignée par le hasard (enfin... par le dé...) est sortie de l'étalement et mise face en bas sous le dé, puis le jeu est rassemblé.

**Jean-Luc** attire à présent l'attention sur un second jeu de cartes qui se trouve sur la table depuis le début du tour et précise que juste avant de venir, il a retourné une carte dans ce jeu.

Le jeu est sorti de son étui est **Jean-Luc** fait défiler les cartes face en l'air entre ses mains. Effectivement, une carte – et une seule - est face en bas dans le jeu.

**Abram** est invité à sortir cette carte face en bas du jeu et à en prendre connaissance. Il s'agit du Cinq de Trèfle.

La carte se trouvant sous le dé sur la table est retournée. C'est également le Cinq de Trèfle.



Avec l'âge, on a la vue qui baisse et je me vois mal sortir mes lunettes de vision de près pour présenter cet effet.

Mais l'idée est très intéressante car elle combine deux principes subtils.

**Jean-Luc** demande poliment s'il peut présenter une seconde routine car il avait été précisé en début de réunion, qu'en principe, on ne présenterait qu'un seul effet par passage.

Mais comme vous le savez peut-être, un principe est une règle communément admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne contredire cette règle.

Allez, soyons fou ! Vas-y **Jean-Luc** !

**Jean-Luc** précise que ce second tour à un effet bœuf sur les "*Moldus*".

Je le mets en garde car maintenant en fait de bœuf, on n'est jamais sur de rien... l'actualité récente l'ayant amplement démontré.

**Jean-Luc** propose un exercice de mémorisation rapide des cartes.

Pour cela, il étale le jeu sur la table et le parcourt des yeux, pour – dit-il – mémoriser la position des cartes.



Alors que **Jean-Luc** tourne le dos, **Abram** est invité à retirer une carte de l'étalement et à la poser face en bas sur la table puis à rassembler le jeu.

**Jean-Luc** fait face à nouveau, étale le jeu, le parcourt à nouveau des yeux avant d'annoncer qu'il manque le Huit de Carreau.

La carte sur la table est retournée et tout le monde constate qu'il s'agit bien du Huit de Carreau.

Deux applications de l'utilisation du jeu *Ultimate*...

Concernant cette routine de mémorisation, j'indique que le principe du *Killer Kount* peut également être utilisé et du coup **Pierre** se lève en

disant que justement, il avait quelque chose à montrer en rapport avec le *Killer Kount*.

Pour toutes celles et tous ceux qui se demande mais de quoi parle-t-il donc, je vous renvoie vers le compte rendu du mois précédent...

**Pierre** fait choisir une carte dans un jeu. Cette carte est ensuite perdue dans ce même jeu. **Pierre** soulève une portion de jeu en me demandant combien – selon moi – il y a de cartes. Je réponds 14 dans un premier temps puis 13, parce que le *Killer Kount* est plus facile avec les nombres impairs.

Hélas, **Pierre** est trahi par son comptage et du coup l'effet prévu rate. En fait, **Pierre** voulait que la carte soit retrouvée sur le restant du jeu à l'issue du comptage alors que le principe du comptage aurait voulu qu'elle soit retrouvée à la position indiquée par le spectateur, c'est-à-dire en 13<sup>ème</sup> position.

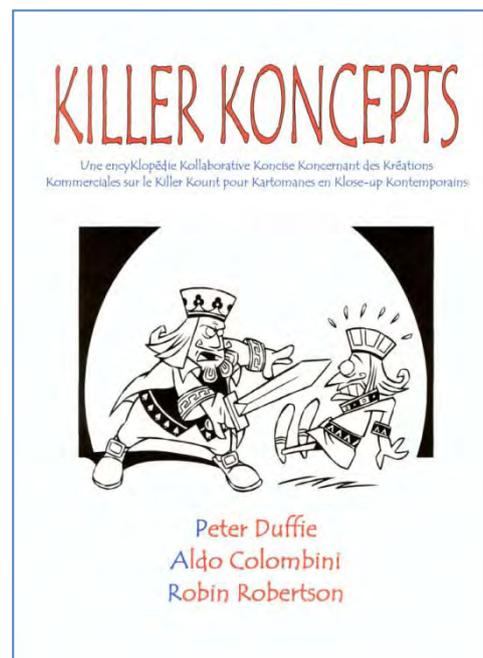
Certains dans la salle ne connaissant pas le *Killer Kount*, je décide donc de procéder une nouvelle fois à son explication.

Alors, cher lecteur, t'as franchement du bol et tu vas donc éviter de te taper la lecture du compte rendu du mois précédent...

J'ai découvert le *Killer Kount* en traduisant en français certains booklets d'**Aldo Colombini**. Le booklet consacré à ce comptage dérivé du *Comptage Hamman* est intitulé *Killer Concepts* et a été écrit en collaboration avec **Peter Duffie** et **Robin Robertson**.

Le *Killer Count* a apparemment été inventé par **Steve Beam** et il est décrit dans son ouvrage *Semi-Automatic Card Trick vol 5*. Ce comptage offre de nombreuses possibilités décrites dans les 31 routines de l'ouvrage écrit par *Colombini et consorts* qui sont à l'origine de l'appellation *Killer Kount* au lieu et place de *Killer Count*.

L'idée directrice est qu'en utilisant le *Comptage Hamman* vous pouvez compter presque n'importe quel paquet de cartes comme s'il contenait n'importe quel nombre de cartes de votre choix.



Je ne peux que vous recommander la lecture de *Killer Concepts*... Il n'est malheureusement actuellement commercialisé qu'en Anglais mais je sais qu'**Aldo Colombini** détient une traduction française à l'identique de la version originale – la mienne – et il sera peut être enclin à la commercialiser s'il y a de la demande...

**Jacky** se lève, prend une petite boîte en bois blanc et vient s'asseoir à la table dédiée à l'officiant.

Puis **Jacky** extrait de la boîte un petit gobelet, genre véridique en plastique, qu'il fait passer afin qu'on puisse l'examiner.

Pendant ce temps là, **Jacky** sort un second gobelet, identique au premier, et quatre pièces de 5 centimes d'euro et annonce : "*Voici un tour assez répétitif mais exceptionnel*".



Pour démarrer cette routine, **Jacky** montre ses quatre pièces de monnaie puis les met dans l'un des gobelets.

L'un des gobelets est ouvert vers le bas sur le tapis et le second est placé au-dessus, ouverture dirigée vers le haut.

Les deux gobelets sont légèrement frappés sur la table et on voit qu'une des pièces de monnaie vient de traverser la matière pour passer du gobelet supérieur dans le gobelet inférieur.



**Jacky** fait constater qu'il n'y a plus que trois pièces dans le premier gobelet.

L'opération est ensuite renouvelée pour deux autres pièces et à chaque fois le miracle se produit, la pièce traverse la matière pour passer d'un gobelet à l'autre.

Pour la dernière pièce de monnaie, **Jacky** se propose de varier un peu les plaisirs. Il met trois pièces dans un des gobelets et, d'un geste sec, il envoie la dernière pièce rejoindre le reste de la tribu... Aussitôt une pièce de monnaie tombe sur le tapis, une des pièces venant, à nouveau de traverser la matière.

Joli effet qui rappelle celui qu'**Alban** nous avait montré voici quelques mois, avec quatre pièces de monnaie, un bouchon et un billet de banque.

**Jacky** indique que l'effet initial a été inventé voici très longtemps par **Gaston Mauve**, magicien et horloger bijoutier, et qu'il est désormais introuvable d'où l'idée de le fabriquer à nouveau et de le commercialiser.

Comme nous sommes favorablement impressionnés, **Pierre** et moi-même en faisons immédiatement l'acquisition auprès de **Jacky**.

Un **Jacky** qui déclare que comme les applaudissements étaient nourris pour sa prestation, il propose de montrer une seconde routine, avec cette fois-ci, une plus grosse boîte.

Et de fait, voilà **Jacky** avec une boîte en bois nettement plus conséquente d'où il extrait cinq petits supports avec chacun une étiquette numérotée, quatre socles de forme circulaire dont l'un est surmonté d'un clou et un lot de gobelets en plastique blanc.



Houlà... ça me rappelle quelque chose... Notamment une vidéo intitulée *When Magic Tricks Goes Wrong* (Traduisez "*Quand les tours de magie se passent mal*") dans laquelle un magicien – pas très malin, il faut bien l'admettre – incitait une spectatrice à aplatir le gobelet sous lequel, précisément se trouvait le clou. Alors forcément, cette spectatrice s'est transpercée la main avec le clou.

Car oui, vous l'avez certainement compris, le but du jeu est de disposer en ligne sur la table les socles, dont celui avec le clou dessus, de mettre un gobelet sur chaque socle, de mélanger le tout et d'écraser les gobelets un par un en priant pour que le gobelet avec le clou en dessous soit le dernier.

Et pour cette démonstration à hauts risques, **Jacky** sollicite un volontaire et c'est **Abram** qui se précipite.

**Abram** sans "H" mais avec "clou". (oui, je sais, elle est nulle, mais ne vous moquez pas car j'en ai plein d'autres en stock... alors attention !) est invité à mélanger les socles, qui ont préalablement été recouverts chacun d'un gobelet. Il doit également attribuer à chacun un numéro à l'aide des petits supports. Pendant ce temps, **Jacky** a le dos tourné.



Bien, tout est en place et se pose donc la question de savoir "*Qui va écraser les gobelets ?*"...

**Jacky** n'écoutant que son courage... ou son inconscience, écrase le gobelet en regard de l'étiquette 1.  
Ouf !... pas de cri de douleur et donc... pas de clou.

Puis, se tournant vers **Abram**, il lui demande sa main.

N'allez pas imaginer que **Jacky** anticipe l'adoption de la *Loi sur le Mariage pour Tous* et déclare sa flamme à **Abram**... D'abord parce qu'**Abram** est un peu jeune pour se marier et aussi parce que cette Loi ne prévoit pas d'autoriser la polygamie, or **Jacky** est déjà marié.

Non, en fait **Jacky** a besoin de la main d'**Abram** pour écraser le gobelet suivant.

Tout le monde retient son souffle tandis qu'**Abram** semble quelque peu réticent et essaie de soustraire sa main à la poigne de **Jacky**.

Mais il faut bien avouer que tous deux ne jouent pas dans la même catégorie et **Abram** a perdu d'avance...

Va-t-on entendre retentir un cri de douleur... Je ne préfère même pas imaginer les emmerdes que **Jacky** aurait si cela devait se passer ainsi.

Et vlan sur le gobelet numéro 2 ! Et pas de cri. Donc, pas de clou. Ouf !



Il reste deux gobelets... Et donc deux possibilités de jouer le remake de la crucifixion...

Allons, ce n'est quand même pas parce que le pape a démissionné qu'il faut faire n'importe quoi !

Pour corser un peu le suspense, **Jacky** demande à **Abram** de lui tendre ses deux mains et il les positionne chacune au-dessus d'un gobelet.

*"Alors numéro 3 ? Numéro 4 ? Tu choisis ?"*

Je me dis que de la façon dont **Jacky** tient les mains d'**Abram** ce n'est pas un seul blessé qu'on va avoir mais deux.  
Holala... Que de papiers à remplir en perspectives !

Au fait **Jacky**... t'es droitier ou gaucher ?

Non, je demande ça par rapport aux papiers à remplir, parce que ne compte pas sur moi pour les remplir à ta place si tu t'empales la main avec laquelle tu écris.

Mais **Jacky** affiche une concentration intense, semblant hésiter entre les deux gobelets. Malgré cela **Abram** semble confiant et sourit.

**Jacky** plaque la main d'**Abram** sur le gobelet numéro 3.



Toujours aucun cri et c'est le soulagement dans la salle. Le clou se trouve donc sous le gobelet numéro 4.

Mais alors que l'on croit que **Jacky** va soulever le gobelet et nous montrer le clou, le voilà qui sort de son sac en forme de boîte, un cinquième socle recouvert d'un gobelet.

Ce nouvel acteur imprévu dans le scénario est mis derrière le socle numéro 4 et **Jacky** positionne ses mains chacune au-dessus d'un gobelet.

*"Bon, pas de clou sous les trois premiers gobelets... Allez on va corser un peu le jeu... Alors 4 ou 5 ? Allez 4 !"*

Et **Jacky** écrase le gobelet numéro 4 et.... Et....

Alors qu'on s'attend tous à entendre un hurlement de douleur et à voir le sang gicler sur le verre de mon objectif d'appareil photo et également sur mon bloc note, et sur les tables, et sur le sol, et sur les murs de la salle, et sur les vitres de la salle et sur les membres présents et sur... enfin sur ... (là vous pouvez inscrire toutes les idées qui vous passent pas la tête car je suis à court d'imagination)...

Et ben rien... Nada... Whoualou...

Quoi t'est-ce ?

Aurions-nous été trompés, foulés, abusés, escroqués ?

**Jacky** affiche un large sourire car en fait, sous le gobelet numéro 4, il n'y a aucun clou...

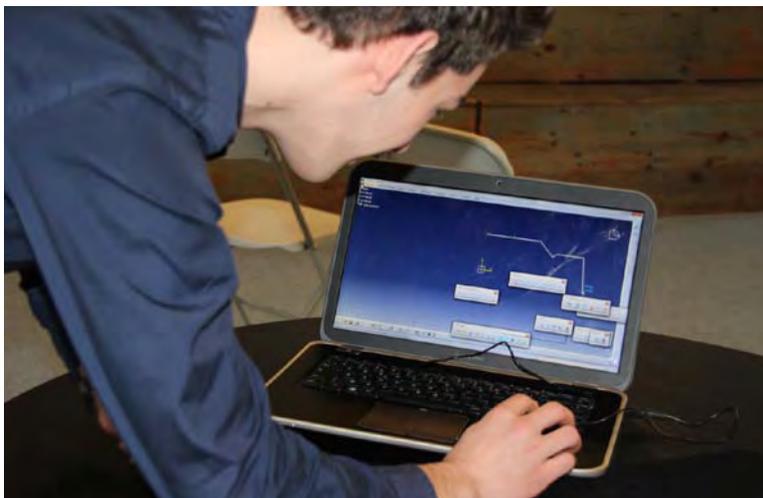
Mais alors, où est donc ce clou que tout le monde a pourtant vu lors de début de ce tour.

**Jacky** soulève le gobelet numéro 5 pour faire constater que le clou se trouve à cet endroit et pas ailleurs.

Une version inspirée de celle de **Philippe de Perthuis**, qui est la plus sûre de ce tour qui existe sous différentes variantes avec différentes subtilités.

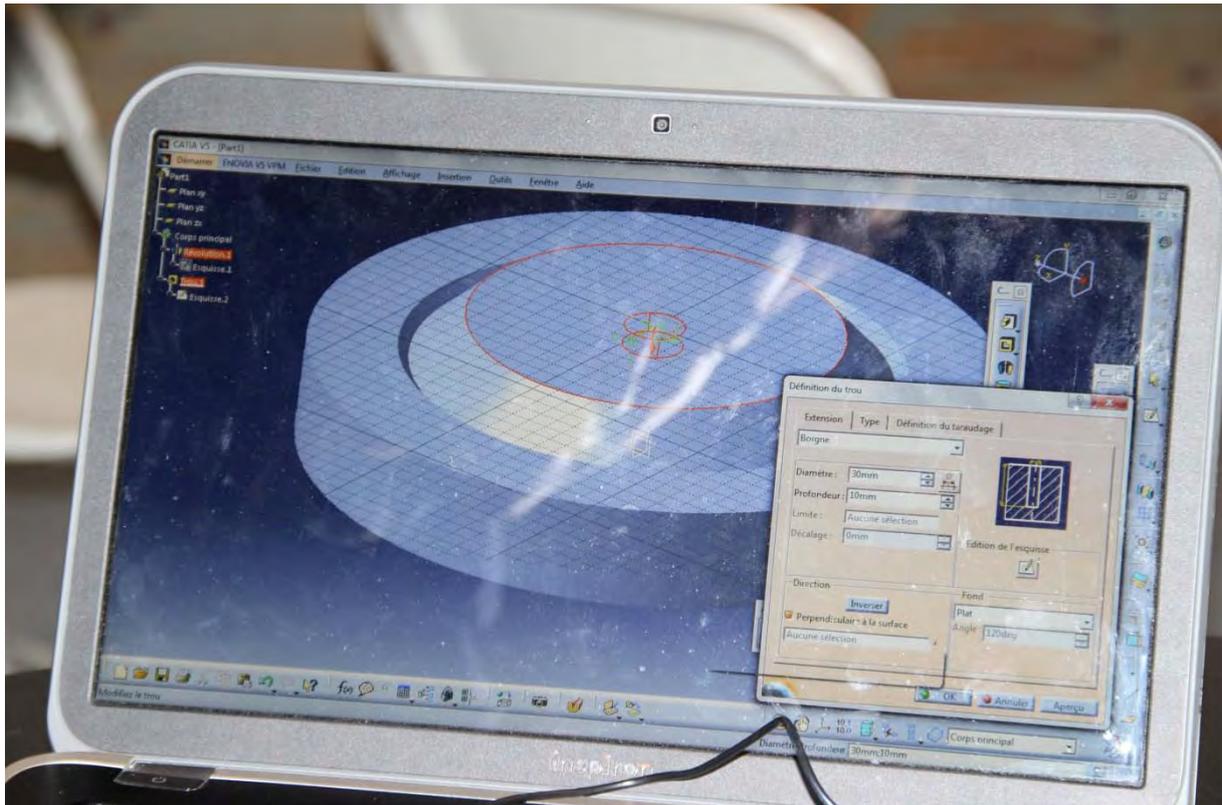
**Clément** en profite pour venir nous présenter les possibilités d'un logiciel auquel il a accès dans le cadre de ses études et qui permet la modélisation en 3D d'objets divers et variés.

Il nous en donne la preuve en modélisant sous nos yeux ébahis un des socles utilisés pour le tour de **Jacky**.



Pour cela, il ouvre son ordinateur portable qu'il a amené et lance un programme.

Au bout de quelques clics, nous pouvons constater la puissance du logiciel car à l'écran est affiché un clone du socle de **Jacky**.



**Clément** explique qu'une fois l'objet modélisé, le fichier ainsi créé peut être utilisé pour une impression 3D, une technique qui se développe de plus en plus.



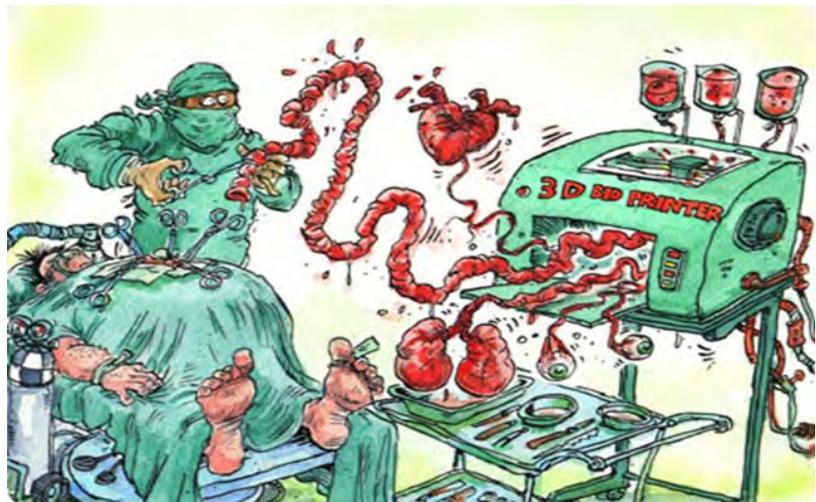
**Pierre** précise que cette technique a été récemment utilisée pour créer de la peau de substitution, ce qui offre des perspectives nouvelles en matière de greffes pour les grands brûlés.

(voir notamment [ce lien](#))

À quand les greffes d'organes imprimés en 3D ?

La science fiction serait-elle en train de devenir réalité ?

Le docteur *Frankenstein* serait-il devenu "Has been" ?



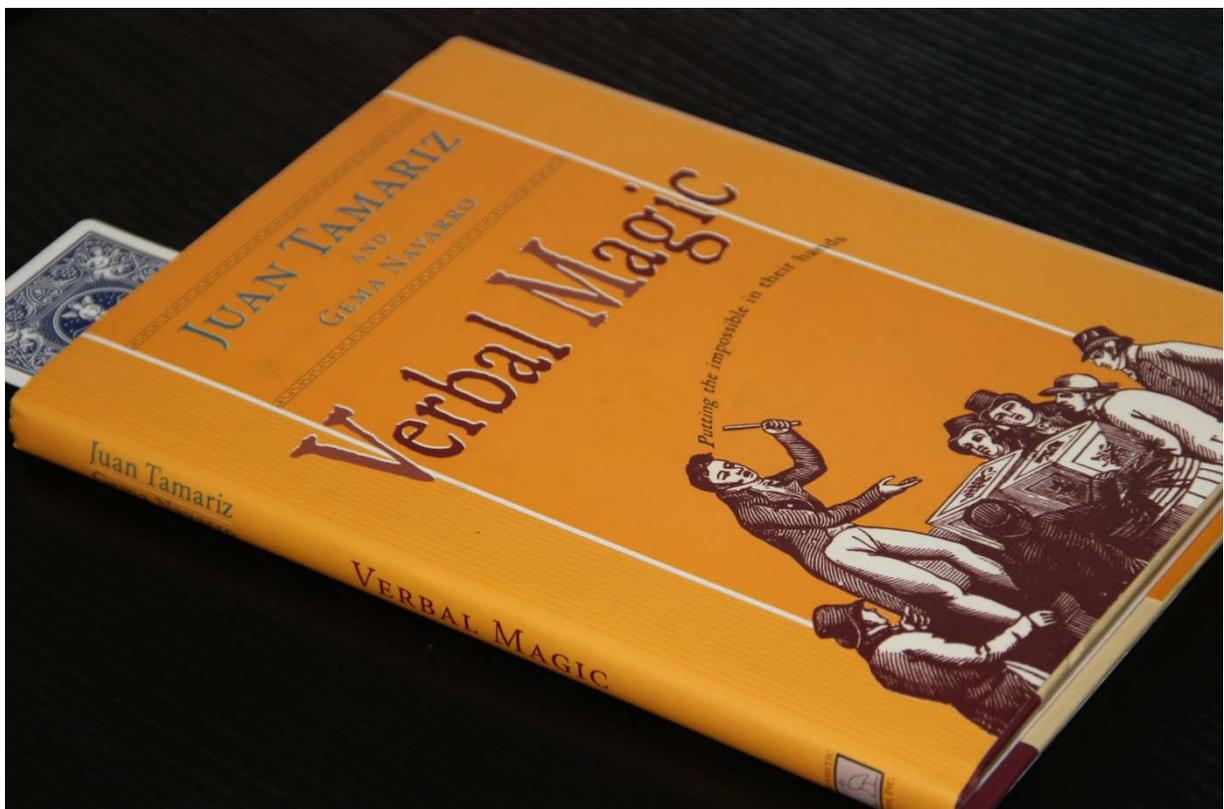
Après nous avoir parlé du futur qui est en train de devenir le présent, **Clément** veut nous parler du passé, qui est également dans le présent actuellement...

Oui, je sais, ce n'est pas très clair.

En fait, **Clément** veut nous parler de **Juan Tamariz** et des émissions de radio qu'il a présentées et lors desquelles il faisait de la magie "verbale". Ça c'est le passé.

Un passé qui est devenu le présent, puisqu'un livre a récemment été traduit en langue française pour raconter cette aventure.

N'écoutant que son courage, **Clément** a acquis la version en langue anglaise datant de 2005 et c'est de ce livre dont il souhaite nous dire tout le bien qu'il en pense.



Quand on entend parler de Magie présentée à la radio, cela suscite forcément quelques interrogations. Mais rappelez-vous, n'existe-t-il pas des tours de magie qu'on peut faire par téléphone ?

Et bien c'est exactement la même chose. Le magicien donne ses instructions qui sont suivies peut-être par des centaines, voire des milliers d'auditeurs inconnus qui tous, vont au final arriver au même résultat magique ou un résultat similaire.

Et pour qu'on comprenne mieux le concept, **Clément** propose un exemple.

**Clément** invite chacun de nous à se munir de quatre cartes rouges et de quatre cartes noires qui sont mises de façon alternée : une rouge – une noire – une rouge – etc. Le paquet peut être coupé autant de fois qu'on le souhaite.

Les deux premières cartes du paquet sont retournées face en bas et le paquet est coupé.

**Clément** invite à présent ceux qui sont nés de Janvier à Juin à retourner les quatre premières cartes du paquet. Les autres, nés de Juillet à Décembre, ne doivent rien faire. Le paquet est à nouveau coupé.

Maintenant, on peut prendre les six premières cartes du paquet, les retourner, puis couper le paquet.

Tout le monde – à ce moment du tour – a dans son paquet un nombre différent de cartes retournées.

Les cartes sont ensuite distribuées une à une en deux tas. Un des paquets est pris puis retourné et mis sur l'autre.

Là, on constate que tout le monde a dans son paquet le même nombre de cartes retournées : quatre... Mais, plus étrange est le fait que les quatre cartes retournées sont de la même couleur. Les couleurs ont donc été séparées.



Ces tours de magie diffusés au début des années 2000 dans le cadre de l'émission *No Somos Nadie* sur une radio espagnole (M80 Radio) ont apparemment eu un gros impact sur le public à l'époque, mais nombreux magiciens ont critiqué ce principe, notamment par rapport aux techniques utilisées jugées trop simplistes...

Ah la la, quand certains magiciens comprendront-ils que les magiciens ne font pas de la magie pour les magiciens et qu'un tour le plus basique peut avoir un effet dévastateur sur un public profane et ce, beaucoup plus qu'un tour nécessitant une technique experte.

Et voilà qu'**Abram** veut rebondir sur un tour... Et pour cela, il nous présente 10 cartes rouges et 10 cartes noires alternées.

Les cartes sont coupées. Une carte est choisie et retournée dans le paquet à la place qu'elle occupait initialement.

... Au final, toutes les cartes noires sont d'un côté et les cartes rouges d'un autre côté tandis que la carte du spectateur se trouve parmi les cartes de la couleur opposée.



Oui, je sais, en termes de description, c'est peut-être un peu court mais avec l'âge, je n'écris plus aussi vite que d'antan, alors parfois, ben ya du déchet et je vais au plus court. Mais, j'ai mis des points de suspension avec d'écrire "*au final*" ce qui indique qu'il s'est quand même passé quelque chose dans cette routine.

Je me dois de féliciter **Abram** pour son "à-propos" car, rappelons-le, ce jeune membre a 12 ans et ne fait de la Magie que depuis un an...

Pour je ne sais quelle raison, me voilà en train de présenter la routine de **Jean-Pierre Vallarino** intitulée *Impossible Topit Card Transfer*.

Je sens que *Alzheimer* me guette... D'ailleurs, il y a quelques jours on m'a demandé si je me rappelais du prénom de *Alzheimer* et je n'ai pas été capable de me souvenir que monsieur *Zheimer* s'appelait *Al*... Alors que c'est pourtant évident.

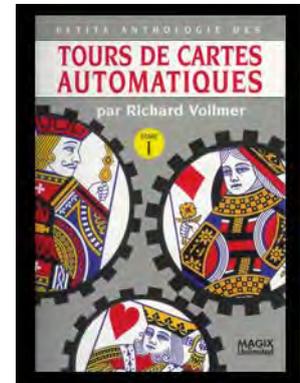
En ce qui concerne la routine de monsieur **Vallarino**, c'est un tour impromptu qui consiste – avec un jeu de cartes mélangé :

- à demander à un spectateur de choisir dans sa tête un nombre entre 1 et 10 et à lui demander de regarder dans le jeu la carte qui se trouve à cet emplacement et de la mémoriser.
- à demander à un second spectateur de nommer à haute voix un nombre entre 10 et 20.
- La prouesse du tour consiste à faire passer la carte du premier spectateur, dont on ignore la valeur et l'emplacement, à l'emplacement correspondant au nombre choisit par le second spectateur.

Et le pire dans tout cela... C'est que ça marche.

Ce tour est extrait de la *Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer** volume 1.

Et je rappelle que contrairement à ce qu'on pourrait croire, "*automatique*" ne signifie pas "*sans technique*"...



C'est à présent le moment de faire souffrir notre nouveau postulant en la personne de **Florian**.

**Florian** qui avoue qu'il est un complet débutant, est âgé de 14 ans et c'est **Quentin** qui l'a amené à notre réunion.



En principe (chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire...) nous préférons que les membres postulants aient déjà effectué un petit travail personnel préalable en Magie.

Cela vise à protéger nos petits secrets et à éviter la curiosité – légitime – que suscite la Magie. Et cela vise également à mesurer la motivation de ceux qui veulent rejoindre le club.

Voyons ce que **Florian** va nous présenter.

**Florian** tient dans ses mains trois cartes en éventail. Il précise qu'il va nous montrer un bonneteau simplifié.

Effectivement, dans l'éventail il y a deux cartes noires et une carte rouge. La carte rouge est au milieu.

**Florian** pivote le poignet pour faire passer les cartes face en bas et nous demande où se trouve la carte rouge.

À moins d'être malvoyant, on ne peut que répondre que la carte rouge est au milieu puisque **Florian** n'a pas modifié l'ordre des cartes.

La carte du milieu est sortie de l'éventail et on s'aperçoit qu'il s'agit d'une carte noire. Les deux cartes restantes sont montrées, il s'agit également de cartes noires, la carte rouge a disparu.



**Florian** nous livre l'explication de ce miracle et retourne s'asseoir.

Bon... C'est court... Mais intense... Et puis, on a tous commencé un jour...



Moi aussi, à mes débuts j'ai également montré ce tour... J'avais même une variante qui s'appelle la *Carte Zizi*... où le principe est le même sauf qu'au final, le spectateur se retrouve avec une carte percée d'un trou à un endroit stratégique. Cette carte représentant un jeune garçon et le spectateur est invité – sans avoir vu la carte – à mettre son doigt dans le trou côté dos – afin qu'il ressorte côté face. De la grande Magie !

**Augustin** veut lui-aussi nous montrer un bonneteau avec également deux cartes noires un "2 de Trèfle" et un "3 de Trèfle" et une carte rouge, un "As de Cœur".

Vous l'aurez compris, le but de ce jeu est de trouver l'As de Cœur.

Hélas (ou Et l'As ?) lorsqu'on a affaire à un escroc, la chose n'est guère aisée.

Les cartes sont montrées puis posées face en bas sur la table.

Dans un premier temps, on pense que l'As est au milieu. Et non !



On recommence. L'As est visiblement à droite... toujours à droite, précise **Augustin**.

Et les deux cartes noires sont à gauche. Une noire, deux noires et voilà qu'**Augustin** parodie **Johnny Halliday** avec un "Noir c'est noir..."

Et à mon avis, "Il n'y a plus d'espoir"... de trouver la rouge car quand **Clément** indique que l'As est à droite, celui-ci ne s'y trouve déjà plus.

Bon, il semble que ce jeu soit un tantinet compliqué avec trois cartes et **Augustin** propose de n'en utiliser que deux : la carte rouge et une des cartes noires.

Sauf que l'As disparaît pour prendre la place de la carte noire qui avait été mise à l'écart sur la table.



Le bonneteau automatique de **Michael Skinner**.

Diabolique et très facile à présenter... si vous vous rappelez les enchainements...

Et c'est maintenant **Vincent** qui veut nous faire un tour de mentalisme. Pour cela, il nous montre un portefeuille contenant une carte à dos bleu qui est – dit-il – une prédiction.

Il dispose également d'un paquet contenant une dizaine de cartes à dos rouge et d'un étui... vide.

**Clément** est invité à mélanger les cartes... et pour faire bonne mesure, **Jacky** est également invité à mélanger les cartes.

**Vincent** distribue les cartes face en bas "en bazar" sur la table, pour reprendre sa propre expression.



**Jacky** en profite pour faire remarquer fort malicieusement "*Ben ça servait à rien qu'on les mélange...*"

**Jacky** est ensuite invité à toucher deux cartes, qui sont éliminées et mises dans l'étui.

**Clément** fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux cartes sur la table.

**Vincent** indique qu'il faut en éliminer une.

**Jacky** dit "*droite*" et bien évidemment, **Clément** dit "*gauche*".

*Allo Houston, je crois qu'on a un problème...* car un nombre impair de cartes aurait définitivement réglé ce dilemme. Laquelle éliminer ?

Après un quart d'heure de négociation intense, de tractations faites de promesses diverses et variées, **Jacky** et **Clément** finissent par se mettre d'accord pour éliminer une des deux cartes.

Imaginez ce qui se serait passé si chacun avait décidé de camper sur sa position...

La salle en profite pour sortir de sa torpeur. Moi, j'ai eu le temps de me couper les ongles de pieds et il faudra que je pense à nettoyer les rognures avant de partir...

Bon, allez, ya plus qu'une seule carte sur la table. Cette carte est mise sans être regardée dans le portefeuille au-dessous de la carte à dos bleue qui s'y trouve.

Puis, **Vincent** rappelle ce qui vient de se passer et ouvre à nouveau le portefeuille. Il en sort la carte à dos bleue – la prédiction – et nous la montre. Il s'agit d'un Quatre de Carreau.

La carte à dos rouge – celle qui restait sur la table – est également sortie du portefeuille et montrée. Il s'agit également d'un Quatre de Carreau.



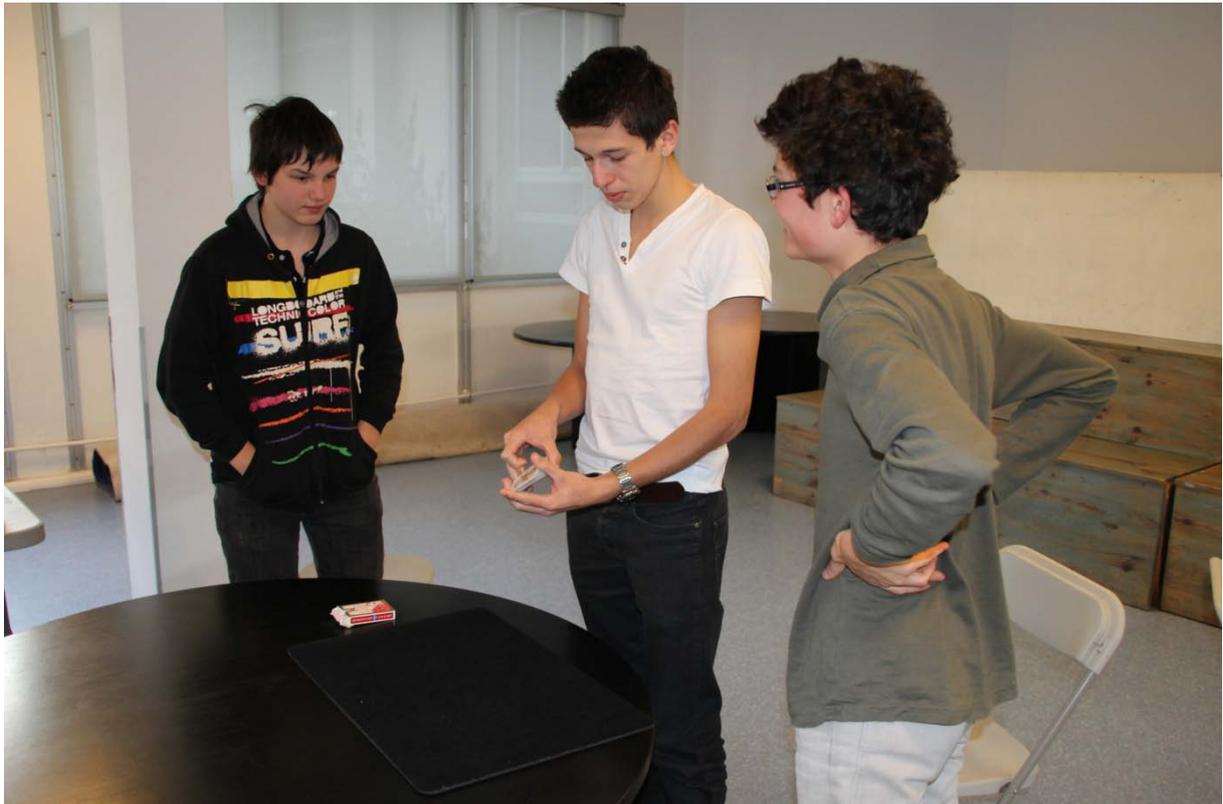
Merci monsieur **Richard Himber** pour cette invention parmi d'autres.

Pour l'anecdote, **Herbert Richard Himber**, son vrai nom, en plus d'être magicien était également chef d'un orchestre itinérant sponsorisé par *Pepsi Cola*. C'est lors d'un de ses concerts offerts en plein air, que **Richard Himber** a été victime d'une attaque cardiaque dont il est mort quelques heures après le 11 décembre 1966. Comme quoi, *Pepsi Cola*, ça craint...

**Quentin** veut également participer et pour cela sollicite l'aide d'**Abram** et d'**Augustin**.

Une carte est choisie au "*Stop !*" dans un jeu à dos bleu alors que **Quentin** fait défiler les cartes face en l'air en effectuant ce mélange que les Hindous affectionnent tant.

Non, ce n'est pas un mélange d'épices pour la recette du poulet *Tandori* !



Au "*Stop !*" d'**Abram**, deux cartes sont sorties du jeu : un 6T et un RK.

**Quentin** distribue à présent les cartes une à une, face en l'air sur la table et demande à **Augustin** de dire "*Stop !*" quand il le souhaite.

La carte de coupe, est marquée par l'une des cartes précédemment choisie par **Abram** et le reste du jeu est mis par-dessus.

L'opération est renouvelée une autre fois avec la seconde carte choisie par **Abram**.

Le jeu est ensuite étalé face en l'air et les deux cartes face en bas – les deux cartes choisies par **Abram** – sont sorties de l'étalement ainsi que la carte située à gauche de chacune d'elles.

On s'aperçoit que les cartes sur lesquelles **Augustin** a dit "*Stop !*" sont les cartes jumelles des deux cartes choisies par **Abram** : un 6P et un RC.

Et plus étrange, ces quatre cartes ont un dos rouge, alors que toutes les autres cartes du jeu ont en fait un dos bleu.

En tant que fouteur de merde patenté, je fais remarquer que faire choisir les cartes, la face en l'air, constitue selon moi le risque que le spectateur ne remarque quelque chose au niveau du choix des deux dernières cartes.



Ma remarque ne semble pas convaincre et j'évoque alors un tour qu'on m'a offert il y a quelques années – le *Dream Deck*.

Pour ce tour, le jeu est constitué de cartes ayant toutes un dos différent.

Deux cartes sont montrées face en l'air et posées telles quelles sur la table sans qu'on voit leur dos (un VT et un VC).

Tandis que les cartes restantes du jeu sont distribuées, une à une, face en bas, sur la table, tout en attirant l'attention sur les dos tous différents, les deux cartes précédemment mises de côté sur la table, sont utilisées, face en l'air, pour marquer les deux "Stop !" du spectateur.

Au final, on s'aperçoit que le spectateur a dit "Stop !", sur une carte à dos rouge et sur une carte à dos bleu qui sont les cartes jumelles des cartes utilisées par marquer les "Stop !" (le VP et le VK, jumelles du VT et du VC).

Les deux cartes "*repères*" sont alors retournées et on s'aperçoit qu'elles ont la même couleur de dos que leur jumelle respective alors que toutes les autres cartes du jeu ont des dos différents.

Le jeu est étalé face en l'air, toutes les faces sont identiques – il n'y a que des Rois de Cœur. Le spectateur a choisi les seules cartes différentes du jeu.

En fait, cet effet de coïncidence se retrouve sous différentes variantes dans le commerce et il peut même être réalisé avec un jeu emprunté. Mais personnellement, vous l'aurez compris, j'aime bien la version *Dream Deck* avec tous ses dos multicolores.

Et c'est **Abram** qui prend la place de **Quentin** pour une routine avec un jeu de cartes dont il nous montre les faces et les dos et nous constatons que les faces sont toutes différentes, et les dos tous identiques (contrairement au *Dream Deck*...)

Les quatre As sont sortis et comptés face en l'air sur le dessus du jeu avant d'être retournés face en bas et distribués en une ligne sur la table.



Trois cartes sont distribuées sur chacun des As. Le paquet comportant l'As de Pique est rassemblé avec les trois autres paquets.

Et au final de cette routine, les As se retrouvent tous les quatre rassemblés.

Et plus insatiable que jamais, **Abram** enchaine sur une seconde routine et c'est **Pierre** qui joue le rôle du spectateur.

Un jeu est étalé face en bas et trois cartes sont sorties de l'étalement et mises en tas.

Puis six autres cartes sont également sorties de l'étalement et viennent rejoindre les trois autres. Le paquet ainsi constitué est mélangé.

Trois paquets de trois cartes sont ensuite constitués.

Tandis qu'**Abram** se retourne, **Pierre** choisit l'un des paquets et prend connaissance de la carte qui se trouve en dessous.



Les paquets sont ensuite réunis et **Pierre** est invité à épeler sa carte d'une manière un peu particulière.

C'est-à-dire qu'il doit épeler le nom de sa carte en distribuant les cartes une à une par lettre épelée, face en bas sur la table.

Une fois le nom de la carte épelée, les cartes distribuées sont prises et remises sous le paquet.

L'épellation se poursuit avec le "de" et deux autres cartes sont donc distribuées avant d'être – comme précédemment – remises sous le paquet.

L'épellation se termine avec le nom de la famille de la carte.

Pendant tout ce temps, **Abram** avait le dos tourné et donnait ses instructions. Il fait à présent face à nous et prend en main le paquet de cartes qu'il place derrière son dos.

**Abram** élimine six cartes. Il lui en reste donc trois.

**Abram** élimine ensuite deux cartes, il lui en reste donc...

Alors ? Personne ne lève la main ? Personne ne connaît la réponse ?

Allez, je vous donne la réponse : "*il lui en reste une*".

Et je vous le donne en mille Émile, c'est la carte épelée par **Pierre**.

Bon, comme nous avons un archi débutant dans la salle, je pense que le moment est venu de le faire bénéficier d'une leçon de cartomagie, qui comme chacun le sait est l'art de faire de la Magie avec des cartes à jouer.

J'invite donc **Florian** à me rejoindre.



Je demande à **Florian** de me regarder faire et je mélange mon jeu de cartes – à l'américaine.

Pour la suite des opérations, je lui propose de reproduire les mêmes gestes que moi.



Le premier exercice consiste à couper le jeu sur la table, à peu près à sa moitié.

Évidemment, il ne s'agit pas d'utiliser une paire de ciseaux ou un couteau.

Je mime le geste et **Florian** coupe le jeu et conserve la partie supérieure du jeu tandis que je vérifie avec la moitié inférieure que le jeu a effectivement été coupé à peu près à sa moitié.

Okay, c'est bon.

Passons maintenant de la position de la donne – qui comme chacun le sait n'est pas une des positions du *Kamasutra* - et à la façon de distribuer les cartes une à une sur la table.

Je distribue quelques cartes et invite **Florian** à faire de même de son côté.



Bon, il a quelques progrès à faire dans le domaine de la tenue des cartes.



Je propose à présent de passer au *Mélange Français*, chauvinisme oblige.

Je lui montre comment faire avec mon paquet et il essaie tant bien que mal de faire la même chose avec le sien.

Bon, là encore, il y aura un peu de travail à faire.

Allez, on redistribue à nouveau quelques cartes, mais cette fois-ci deux par deux. **Florian** fait de même.

On enchaîne sur quelques coupes en main.

Ah évidemment, ça demande un peu de pratique.

Allez, on continue avec encore une petite distribution de cartes.



L'éventail est également utilisé en cartomagie et je montre donc à **Florian**



comme mettre des cartes en éventail et je lui propose dans la foulée de prendre des cartes au milieu de l'éventail et de les mettre soit au-dessus, soit en dessous.

On termine ensuite la démonstration en distribuant les cartes par petits paquets, le nombre de cartes n'ayant pas d'importance.

Voilà. Nos deux paquets ont été distribués et se trouvent à présent sur la table.

J'invite **Florian** à poursuivre sa leçon en lui disant de constituer -comme moi – quatre tas en commençant par trois ou quatre cartes par tas.

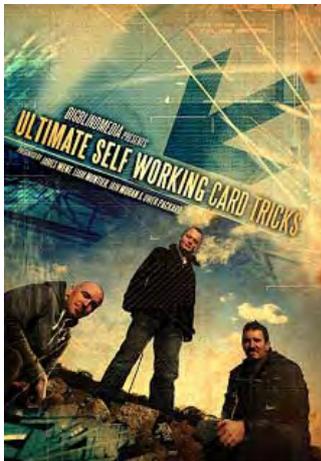


On refait l'opération à trois ou quatre reprises pour compléter les tas et je lui montre ensuite comment distribuer les cartes une à une, comme s'il s'agissait d'une distribution à quatre spectateurs. C'est-à-dire en commençant de la gauche vers la droite.

**Florian** et moi avons chacun quatre tas de cartes devant nous et j'annonce qu'en fait j'ai triché durant cette leçon profitant que **Florian** était occupé à reproduire mes gestes. Pour prouver mes dires, je retourne la carte supérieure de chacun de mes paquets pour montrer les quatre Rois.

Puis, regardant **Florian** droit dans les yeux, je lui demande "*Es-tu sur que tu ne pratiques pas la Magie depuis plus longtemps que tu ne le dis ? Parce que je t'ai bien observé dans cette leçon et il me semble que toi aussi tu as triché*".

Je retourne alors la carte supérieure de chacun des paquets de **Florian** pour faire apparaître les quatre As.



Cette routine, intitulée *Shuffling Lesson*, est de **Chad Long** et elle est extraite du DVD *Ultimate Selfworking Card Tricks* (qui comporte 11 routines).

L'effet est particulièrement intéressant car autant le spectateur peut imaginer qu'un magicien puisse tricher, jamais il ne pourra s'expliquer comment on a pu arriver au résultat final pour son propre paquet alors que c'est le spectateur lui-même qui a manipulé tout au long du tour ses propres cartes.

Diabolique et pourtant si simple à réaliser.

Et c'est à présent **Pierre** qui prend la suite.

**Pierre** tient dans sa main un *Sharpie*, le stylo feutre que tout magicien digne de ce nom se doit d'avoir...

**Pierre** frotte ses deux mains avec le *Sharpie* entre elles et ....



Ah ? Ben non... **Pierre** ne tient plus un *Sharpie*. Il s'est apparemment ramolli car **Pierre** tient désormais dans sa main une petite balle, genre pâte à modeler, de couleur noire et grise...

*Not So Sharp* de **Wayne Fox**, qui permet cet effet "balle" mais également d'aplatir le *Sharpie* comme une crêpe (à réserver pour les jours de Chandeleur...)

Ce petit effet amusant était une "*mise en appétit*" car **Pierre** demande ensuite à **Abram** de choisir une carte au "Stop !". Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Un petit paquet du jeu est ensuite prélevé, pour déterminer un nombre. Les cartes sont comptées, il y en a 21.

Le jeu est à présent étalé faces en l'air et **Abram** doit dire – sans la montrer ni la nommer – s'il voit sa carte.

Le jeu est à présent mélangé et distribué face en l'air. La 21<sup>ème</sup> carte est la carte d'**Abram**.

Et me revoilà sur le devant de la scène à la demande de **Jean-Luc** qui envisage l'acquisition d'une *Dean Box* et qui souhaitait voir les effets possibles.

Il faut rappeler que la *Dean Box* est une création de **Dean Dill** qui améliore un effet d'enclavement de cordes dont le principe a été inventé par **Elizabeth Warlock** (la fille de **Peter Warlock**) et dont on peut trouver la description sous l'intitulé "*Link Later*" dans le livre de **Stewart James** intitulé *Encyclopedia Of Rope Tricks*.



Je montre ma boîte – qui comporte un panneau pouvant se lever sur l'avant afin de laisser voir l'intérieur de la boîte, un grand trou de chaque côté pour laisser passer la main et un petit panneau percé de deux ouvertures sur le dessus et qui peut également se lever.

Je montre également un anneau en métal d'environ cinq centimètres de diamètres et deux morceaux de cordes : un morceau rouge et un morceau blanc.

La boîte est montrée vide et les deux cordes pliées en deux, insérées chacune par un trou de côté de la boîte, ressortent par le haut de la boîte mystérieusement enclavées.

Le second effet est également un effet d'enclavement mais on montre au début que les cordes pliées en deux sont bien séparées à l'intérieur de la boîte. Alors qu'elles ressortent par le haut de la boîte, on les bloque avec un morceau de bois ou une baguette.

Là encore, le mystère opère à l'intérieur de la boîte qui pourtant a été montrée vide à chaque instant et les cordes s'enclavent à nouveau.

Pour le dernier effet, une seule corde est utilisée, passant par un des trous et ressortant par l'autre (mais on peut aussi utiliser les deux cordes...).

Il paraît évident que l'anneau lancé dans la boîte ne peut en aucun cas s'enclaver sur la corde. Et pourtant, c'est ce qu'il fait.

Des effets incompréhensibles que **Spontus** nous avait dévoilés lors de la réunion du 21 janvier 2012.



Et si vous voulez voir l'effet présenté par **Dean Dill** lui-même : c'est [ICI](#).

**Jean-Luc** semble convaincu de l'ingéniosité du principe utilisé.

Et c'est à nouveau **Augustin** qui veut nous montrer une de ses acquisitions.

Dans un premier temps, **Augustin** nous montre une pochette qui, nous dit-il, contient une prédiction.

**Christophe** est invité à choisir une carte au *Stop !* : un 9P...

Mais cela ne semble pas convenir à **Augustin** qui demande à recommencer le choix de la carte et cette fois-ci c'est la DC qui sort.

Ah ben oui, de temps en temps ça ne marche pas... L'inconvénient du "direct live"...

**Augustin** se saisit de cette carte et commence à en déchirer un coin. Puis, il demande à **Christophe** de terminer de déchirer le coin de carte et de le conserver.

**Augustin** attire à présent notre attention sur un cadre en bois de couleur rouge et dont le fond est noir.



La carte au coin déchirée est introduite dans ce cadre par l'arrière dont le panneau s'ouvre.

Alors qu'on s'attend à voir la carte derrière la vitre, il n'en est rien. La carte a manifestement disparu.

Cette carte est en fait retrouvée dans la pochette contenant la prédiction. Le coin est contrôlé et il correspond bien.

Alors qu'on pourrait croire que l'effet s'arrête là, **Augustin** récupère cette carte et la déchire, puis il redonne le coin à **Christophe**.

Les morceaux de la carte sont mis au-dessus du cadre et hop ! Ils disparaissent. Dans le cadre, derrière la vitre, nous pouvons à présent voir la Dame de Cœur au coin déchiré. Elle est sortie du cadre et le coin en possession de **Christophe** correspond bien.

Cette histoire de carte qui disparaît ou réapparaît dans le cadre nous a fortement intrigués. Et lorsque nous avons appris le principe nous nous sommes tous écriés "*Génial* !" car aucun de nous n'avait imaginé ce système.

Un effet intéressant pour une trentaine d'euros...

**Christophe** veut nous parler d'histoire de la Magie et plus particulièrement d'**Ehrich Weiss**...

Ben oui... **Ehrich Weiss**... ou **Éric Weiss**, si vous préférez. Vous ne connaissez pas ?

Et **Harry Houdini**, ça vous parle ?

Un nom de scène que l'intéressé aurait pris en hommage à un certain **Jean-Eugène Robert-Houdin**...



Qui dit **Harry Houdini**, dit *Roi de l'Évasion*.

Hélas **Christophe** n'a pas le matériel d'**Houdini** pour nous conter son histoire et il nous propose un biopic plus modeste... avec des cartes à jouer.

**Christophe** nous présente quatre cartes : trois cartes blanches représentant des policiers et un Joker, qui représente **Houdini**.

Et oui, il faut rappeler que **Houdini** mit au défi la police en disant qu'il était en mesure de s'évader de n'importe quel lieu de détention et qu'aucune menotte ne pouvait lui résister.



**Christophe** explique que la première évasion eu lieu à Chicago. La seconde évasion eu lieu à Boston, une autre à New York et à chaque fois cette évasion fut un succès.

Au fur et à mesure de ses explications, **Christophe** utilise le Joker entre les cartes blanches et à chaque fois le Joker s'échappe.

Au final, ce sont trois Jokers qui apparaissent et il ne reste plus qu'une carte blanche.

**Christophe** indique que ce tour est une adaptation d'un tour extrait de *Small Packet Tricks* d'**Aldo Colombini**.

**Jacky** revient avec une routine de cartes. Et c'est toujours **Clément** qui joue le spectateur.

Il faut préciser que pour l'instant, tout se passe bien. La poisse que **Clément** avait la réputation (non, en fait c'était une réalité !) de trainer avec lui l'aurait-elle abandonné ?

Tiens... Il faudra que je teste moi aussi un de ces jours prochains ou plutôt un de ces tours prochains...



Un jeu de cartes est étalé face en bas sur la table et une carte est choisie par **Clément** avant d'être perdue dans le jeu.

Le jeu est à présent étalé face en l'air pour montrer que la carte choisie est bien dans le jeu.

Les deux Valets rouges sont sortis du jeu.

**Jacky** précise qu'il aime bien le rouge parce que ça lui rappelle le sang...

Gulps ! A la prochaine réunion, il faudra que je pense à ramener mon crucifix et quelques gousses d'ail.

Une carte est à présent sortie du jeu – sans être montrée – et elle est mise face en bas entre les deux Valets face en l'air.



**Jacky** prend les trois cartes et les ayant posées sur le dessus du jeu, il montre la carte face en bas en demandant à **Clément** de ne rien dire. Il s'agit du 6C.

Les deux Valets et la carte au milieu sont posés sur la table et la carte face en bas est à nouveau retournée. On s'aperçoit que le 6C a été remplacé par le 5C, la carte de **Clément**.

**Jacky** indique que la proximité des deux valeurs est un pur fruit du hasard... Mais doit-on croire sur parole un magicien ?

Et bien, mine de rien, le temps a encore tourné à la vitesse grand V.

La réunion proprement dite est terminée les uns et les autres se rassemblant pas petits groupes pour se montrer des trucs (Non... non, ce n'est pas ce que vous croyez...)

**Pierre** et moi parlons "*carte clé vicieuse*"... et je pense que certains des tours qu'on se présente respectivement pourront intéresser les autres membres du club lors d'une prochaine réunion...



Et puisqu'on parle de la prochaine réunion, sachez que la réunion du mois de mars est programmée le 16 mars... troisième samedi du mois, ce qui respecte donc le principe...

Comme quoi, la boucle est bouclée.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie