

**Réunion du 22 septembre 2012-09-23**  
**Rentrée Magique du MCR**



Je ne sais pas ce qu'il en est pour vous, mais pour moi, une rentrée magique c'est un peu comme une rentrée scolaire. On a hâte de retrouver ses potes de l'année passée et de s'en faire de nouveau. Et on appréhende aussi un peu les tests qu'on va devoir passer pour évaluer notre niveau...

Et puis, on se demande aussi si on va être dans une classe avec beaucoup de monde ou si on sera un effectif restreint... à cette différence près qu'à l'école, on espère qu'il n'y aura pas trop de monde dans la classe alors qu'au **MCR**, on espère qu'on sera encore plus nombreux que l'année écoulée.

Bon, il est **13h45**... j'ai préparé mon sac avec mon bloc-notes, deux stylos, un jeu de cartes et mon appareil photo. J'ai également pris ma petite mallette de close-up... non pas que je pense que j'en aurai besoin mais ça fait plus sérieux.

Je respire un grand coup... je dis au revoir à mon épouse et celle-ci me souhaite bonne chance pour m'encourager.

**14h15**, j'arrive devant la **MJC**.. **Andrew** est là, à attendre l'arrivée du reste de la troupe. **Andrew** m'a appelé tout à l'heure pour me dire qu'il sera là, mais qu'il ne restera pas longtemps. Il m'a précisé qu'il avait des trucs, des K7 et des bouquins à donner.

Oh, oh... Ca sent l'arrêt définitif de la Magie...

**14h40**, au fil du temps, mon angoisse s'est petit à petit estompée...

En fait, au fur et à mesure de l'arrivée des membres du **Magicos Circus Rouennais**.

Et quand je vois le hall de la MJC se remplir, je me dis "*Ouah... je la sens bien cette rentrée magique !*"

Nous nous retrouvons comme d'habitude dans la *Salle Copernic* (à moins que ce ne soit la *Salle Galilée*, je ne sais jamais). L'important est que j'ai la clé de la salle car je me rappelle qu'une fois on avait du faire la réunion dans le hall.

Tout le monde s'installe et je sors mon appareil photo pour immortaliser cette rentrée et également permettre à certains dont les épouses seraient suspicieuses, de prouver qu'ils avaient bien une réunion de magie et non un rendez-vous galant.

*Clic Clic Canon ! Avec mon nouvel appareil à moi que j'ai.*



Forcément vu le nombre de présents, il me faut deux déclenchements pour avoir tout le monde... enfin presque tout le monde car il y a toujours des retardataires – sûrement pour échapper à la photo.

Ah oui... c'est vrai que je ne vous ai pas encore dit combien nous sommes.

**Sont présents :**

- 01 – **Patrice**
- 02 – **Andrew**
- 03 – **Christophe**
- 04 – **Jean-Luc**
- 05 – **Pierrick**
- 06 – **Coda**
- 07 – **Théo**
- 08 – **Pierre**
- 09 – **Éric**
- 10 – **Thibault**
- 11 - **Vincent**
- 12 – **Augustin**
- 13 – **Toff**
- 14 – **Spontus**
- 15 – **Yves**

Et, qui arrivent alors que la photo de famille a déjà été prise :

- 16 – **Clément**
- 17 – **Jacky**
- 18 – **Draco**
- 19 – **Tomarel**
- 20 – **Mehdi**

Et oui, vous avez bien lu : 20... VINGT !

Oh la la... Qu'est ce que je suis ému...

Ému et content car j'ai avec moi les fiches d'adhésion à la *MJC* et je vais donc pouvoir racketter un maximum de personnes pour la modeste cotisation annuelle qui nous permet de disposer d'une salle dans cette Maison des Jeunes (et des moins jeunes...) et de la Culture.



Une petite déception toutefois... j'aurais pu en racketter encore plus mais certains se sont excusés par mail auprès de moi car ils étaient empêchés. Je pense notamment à **Alban, Edgard, Greg** et son fils **Lucas, Philippe...**

Du coup, vous vous rendez compte, nous aurions pu être 25... VINGT CINQ !

Et là... Et là... Et ben là, cela aurait vraiment été très problématique parce que déjà à vingt, la salle est un peu petite, mais alors imaginez à vingt cinq...

C'est la raison pour laquelle je remercie solennellement les personnes présentes... mais également celles qui sont absentes, car elles nous ont fait gagner un peu d'espace vital.

Et qu'elles se rassurent... je les racketterai la prochaine fois... 😊

Je profite de ce compte rendu pour remercier **Thibault** de sa présence à cette réunion. Je tiens à ce qu'il sache que j'ai particulièrement apprécié le fait qu'il soit là... et qu'en plus, il ait payé sa cotisation alors que je sais que c'est quelqu'un de très occupé et qu'il n'est pas évident pour lui de pouvoir venir aux réunions du **MCR**.



Pour ceux qui se demanderaient "*Mais qui est ce Thibault ?*", je les renverrai vers le site du **MCR** et [l'historique du club](#).

**Thibault** est l'un des trois ...

Non ! Pas un des trois Rois Mages !

Un des trois à l'origine de la naissance du club qui est désormais entré dans sa onzième année d'existence.

\*  
\*   \*  
\*

Et c'est **Andrew** qui débute cette réunion par une distribution de K7 vidéo, de DVD, de tours et de livres dont il souhaite se débarrasser.

**Andrew** qui avait déjà pris un certain recul, a décidé de faire une parenthèse au niveau magie et il a trouvé plus sympa d'offrir que de vendre... Qu'il en soit remercié pour cette gentillesse.

Et pour montrer que nous ne sommes pas que des ingrats, un bol tourne afin que chacun puisse y déposer son offrande en pièce ou en billet, en remerciement de ce qu'il a récupéré auprès d'**Andrew**.

Cette distribution étant terminée, **Andrew** nous salue et s'en va.



**Andrew**... tu sais que tu seras toujours le bienvenu au **MCR** ...dès lors que tu ne viens pas avec des allumettes, un briquet et des trucs inflammables...

D'aucuns se demandent peut être ce que signifie cette recommandation en forme d'injonction...

Il s'agit effectivement d'une injonction... une *injonction thérapeutique* car si vous lisez les comptes rendus des réunions auxquelles **Andrew** alias **Dédé**, était présent, vous vous rendrez compte qu'il est un peu... pyromane, comme le confirme sa carte de visite de l'époque.

Merde et en plus j'ai complètement oublié de faire une photo de cette distribution magique. Oh quel c... !

Et c'est maintenant **Draco** qui prend la parole pour nous livrer quelques infos :

- D'abord sur le prochain *congrès FFAP*, **Draco** signale qu'apparemment beaucoup d'efforts ont été fait en termes d'organisation et de programmation pour le prochain congrès qui se tiendra à Aix en Provence du 11 au 14 octobre 2012. Vous aurez de plus amples informations sur [le site dédié](#).
- Ensuite sur la *FISM* dont une prochaine édition pourrait se dérouler sur un bateau de croisière ! Étonnant non ? À moins que j'ai mal compris.
- **Spontus** (ici présent) va commercialiser des objets impossibles. Cinq modèles différents sont prévus pour une somme qui devrait être de 39,90 euros l'unité.

Notre ami a été contacté par un grossiste américain alors qu'il était à *Blackpool* et l'affaire semble très bien engagée. Commercialisation d'ici fin 2012 si tout va bien.

- **Draco** nous recommande le DVD "*Fucking Coins*" ou plutôt "*F.. (censored) Coins*" car nos amis d'Outre-Manche et Outre-Atlantique sont très puritains (du moins en façade...). Ce DVD de **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne**, deux magiciens belges, avait suscité un certain émoi à *Blackpool*. D'abord à cause du titre et peut être un peu de la jaquette... Mais aussi sur le plan technique, car selon **Draco**, c'est vraiment un très bon DVD sur la Magie des Pièces.



Alors que **Draco** nous transmet ses informations, nous apprenons incidemment que **Spontus** et **Théo** ont un projet en commun, mais que pour l'instant c'est top secret.



**Spontus** et **Draco**, **Spontus** et **Théo**, **Spontus** et sa lévitation *Spontus 360*, **Spontus** et ses objets impossibles...

Décidemment, **Spontus** est l'homme du moment. Impossible de l'éviter (ou léviter...)

Ah ben tiens, puisqu'on parlait de **Spontus** et **Draco** (ou de **Draco** et **Spontus** car cela marche aussi dans l'autre sens, et il faut ménager les susceptibilités car je ne veux pas me fâcher avec **Draco**), on peut également dire quelques mots sur feu le "*Close-up Show*" qui tel le Phoenix (rien à voir avec les cartes du même nom) devrait reconnaître encore plus beau de ses cendres.

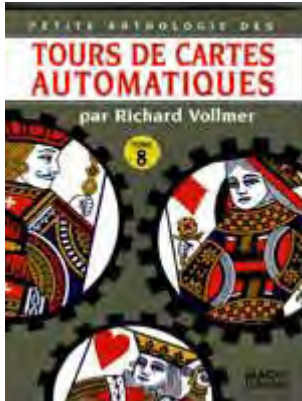
Et oui, au fil des épisodes, nous avons vu évoluer le spectacle à tel point qu'il est désormais envisagé de le monter comme une pièce de théâtre.

N'espérez rien avant 2013, car il faut finaliser les dialogues, réfléchir au décor – un intérieur de maison – trouver un nom plus "*scénique*" et ensuite vendre ce spectacle.

En gros, l'action résumera le déroulement d'une journée, avec des choses nouvelles en Magie car il y a une volonté délibérée de surprendre aussi les magiciens.

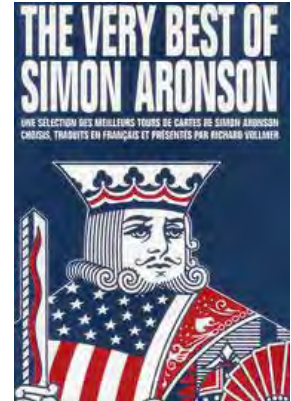
**Draco** nous livre enfin une dernière info et non des moindres. Il envisage de créer sur Rouen un *Dracomédie Club*. L'idée est d'organiser une fois par mois une scène ouverte à des magiciens, des humoristes, des jongleurs, des chanteurs (mais pas de groupes de musiciens). Le lieu reste à déterminer mais l'idée est là.

Et bien voilà une actualité très chargée et nous avons hâte de voir se réaliser ces projets.



**Yves** a une information pour ceux qui aiment les livres.

Il nous conseille ainsi la lecture de l'*Anthologie des tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer** – **volume 8** et également le *Very Best Of Simon Aronson* de **Richard Vollmer**



Pour compléter son information **Yves** indique qu'il est désormais réconcilié avec le chapelet.

N'en déduisez pas à tort qu'il a redécouvert Dieu et la prière... Je n'en dirai pas plus sur le sujet car la renommée de ce compte rendu fait qu'il est également lu par des *Moldus*...

Et comme dirait un Auvergnat : "*le Chapelet, cha plait ou cha plait pas...*"

"*Lamentable !*" diront certains, mais c'est la rentrée, il faut que je m'échauffe...



**Draco** se rappelant d'un truc nous apprend qu'il travaille actuellement sur un "*gimmick*" révolutionnaire pour pièces ou billets... Tout en précisant que **Spontus** aurait dit que c'était de la merde...

De quoi s'agit-il ? Ne me le demandez pas, je n'en ai strictement aucune idée.

Toujours est-il qu'on pourra se le fabriquer soi-même pour la somme de 15 à 20 euros, ce qui, il faut bien l'admettre, met le kilo de merde à presque aussi cher que le kilo d'or...

Avant que ne démarre vraiment la réunion, j'informe les membres présents que j'ai un peu remanié la partie secrète du site du **MCR** et que j'alimente actuellement une rubrique "*techniques de cartomagie*" à laquelle chacun peut contribuer s'il le souhaite.

Et j'en profite pour montrer une technique de coupe conservant l'ordre du jeu...



Les spécialistes en cartomagie comprendront bien évidemment ce que je veux dire par cette expression.

Quant aux autres... et bien c'est justement le but du jeu... qu'ils ne comprennent pas.

C'est une coupe sur table qui se termine en main. Un mouvement très trompeur que j'ai vu faire par **Roger Crosthwaite** dans son DVD *Inner Sanctum volume 1*.

Je ne connaissais pas **Father Roger Crosthwaite**, et ça m'a fait marrer de l'entendre demander à "sa spectatrice" son prénom et de répondre "Moi, c'est Père Roger..." Étonnant non ?

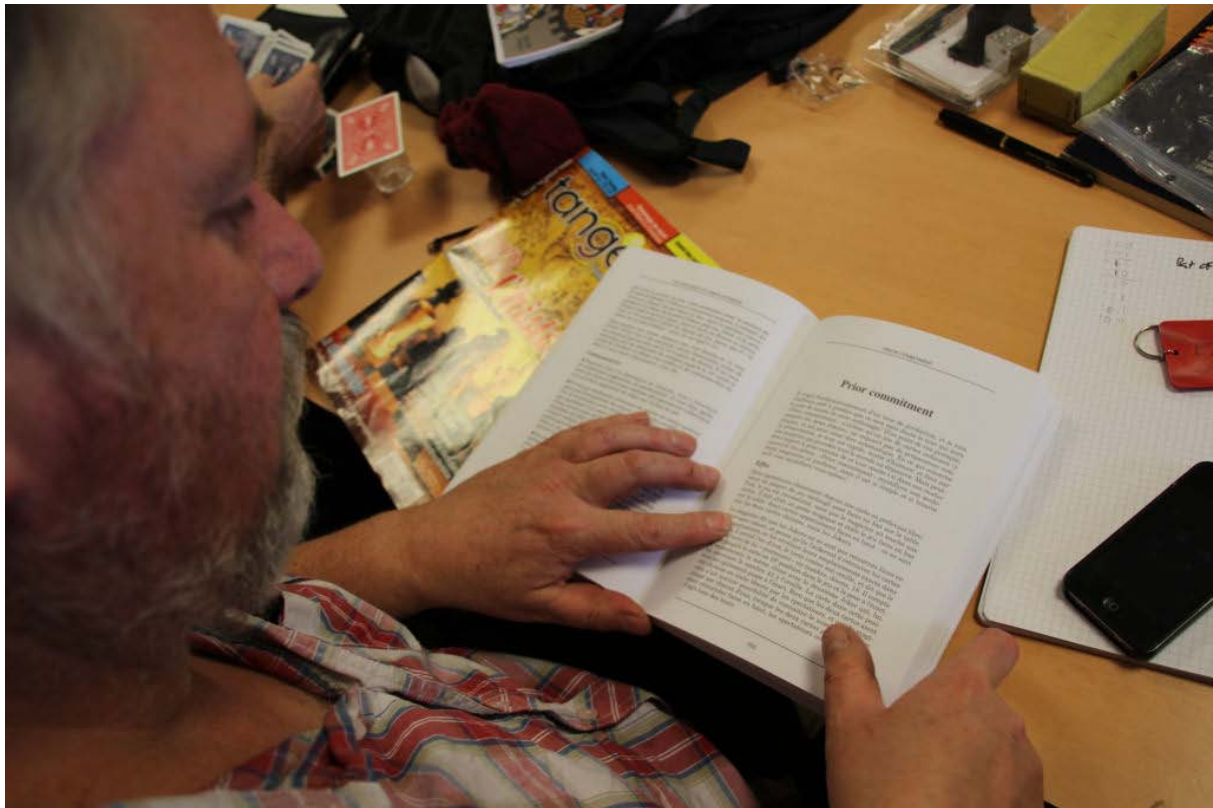
Pour ceux qui ne connaissent pas le "**Père**" **Roger**, un fan d'**Edward Marlo**, voici l'adresse de son site internet : <http://www.rogercrosthwaite.net/>





Il semble que **Spontus** ne soit guère intéressé par cette technique qu'il avait pourtant trouvée intéressante lorsque je la lui ai montrée il y a quelques jours chez **Draco** et ses *co-locataires*. Il lit tranquillement un des livres d'**Andrew**.

Oh **Spontus** ! Si on te dérange, faut le dire hein !



Et c'est maintenant **Jacky** qui se présente devant nous.

Et **Jacky** de préciser qu'il va nous montrer deux petites choses rapides...

Tu sais **Jacky**, avec ces choses là, même si elles sont petites, l'essentiel est de ne pas être trop rapide... Comprenne qui pourra.

**Jacky** s'installe, sort un jeu de cartes et met devant lui une carte qu'il déclare être une prédiction.

Le jeu est étalé face en bas sur la table.

Quelqu'un de l'assemblée est invité à dire "stop !" à un endroit de l'étalement afin d'y insérer la carte de prédiction.



Le jeu est rassemblé et **Jacky** y recherche sa prédiction sur laquelle est inscrit : "9C – 6P". Traduisez "9 de Cœur – 6 de Pique".

Puis **Jacky** retourne les cartes se trouvant de part et d'autre de la prédiction pour montrer qu'il s'agit du 9C et du 6P.



Un effet facile qui repose sur une manœuvre subtile.

**Jacky** sort à présent une sorte de "*cheminée*" en bois et trois dés. Un des dés est noir avec des points blancs tandis que les deux autres dés sont rouges et sans points.

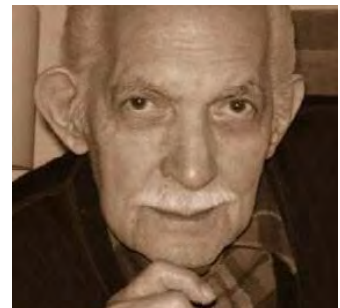


Les deux dés rouges sont mis dans le tube en bois puis le dé noir est mis par-dessus. On soulève le tube pour s'apercevoir que le dé noir est à présent en bas.

Et **Jacky** de préciser que le dé noir a traversé les deux dés rouges, mais qu'on peut aussi arrêter le processus à la moitié. Cette fois-ci, au final, le dé noir se retrouve entre les deux dés rouges.

Puis **Jacky** poursuit en montrant qu'on peut également faire traverser la table au dé ou encore le faire voyager à vue pour l'amener près d'un autre dé.

**Jacky** nous explique qu'il s'agit d'une fabrication personnelle qu'il compte commercialiser sous le nom de *ET Dice*. L'effet initial a été créé sous l'appellation *TaytelDice* par le magicien hollandais [Eddy Taytelbaum](#).



Il est seize heures trente, et c'est le moment que choisit **Benjamin** pour faire son apparition.

Je constate que les années passent et que **Benjamin** ne change pas.

Ne voyez ici aucune allusion à l'aspect physique de **Benjamin** qui comme tout un chacun vieillit au fur et à mesure que le temps s'écoule ...

Non, je voulais dire que **Benjamin** est fidèle à lui-même : toujours en retard.

À bien y réfléchir, je n'ai pas le souvenir qu'il soit arrivé une seule fois à l'heure à une réunion...

Et nous passons donc à 21 membres présents.

Et c'est à présent **Spontus** qui nous propose de participer à une expérience collective que je m'en vais vous décrire... car vous en conviendrez aisément, c'est avant tout le but de ce compte rendu que de décrire ce qui se passe dans nos réunions...

Et cette expérience consiste à faire choisir quatre cartes par plusieurs membres de l'assemblée et ensuite à les déchirer...



Bon évidemment, c'est un peu moins simple que cela...

En fait, chacun choisit quatre cartes dans un jeu.

- Ces cartes sont ensuite mélangées face en bas par leur possesseur respectif.
- Les quatre cartes sont ensuite déchirées en deux moitiés qui sont mises l'une sur l'autre ou l'une sous l'autre – en fonction du choix du possesseur.
- Le paquet de demi-cartes est ensuite coupé une fois, une autre fois et encore une dernière fois pour faire bonne mesure.
- Les 3 premières demi-cartes sont mises au milieu du paquet.
- La demi-carte se trouvant à présent sur le dessus du paquet est prise et posée face en bas sur la table.
- La demi-carte suivante est mise au milieu du paquet.
- La demi-carte suivante est également mise au milieu du paquet.
- La demi-carte se trouvant à présent sur le dessus du paquet peut être échangée par son possesseur avec son voisin.
- Une, deux ou trois demi-cartes du dessus du paquet sont à présent jetées par-dessus l'épaule de leur possesseur.
- On nomme maintenant les jours de la semaine en faisant passer une carte du dessus en dessous du paquet.
- On fait à présent passer la première demi-carte du paquet en dessous de celui-ci et on jette la suivante et on recommence avec les cartes suivantes jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une demi-carte en main.
- On retourne cette demie carte et celle qui se trouve sur la table : Miracle, elles se complètent pour permettre de reconstituer une carte complète.

Bon, évidemment, l'explication est un peu longue mais croyez-moi le résultat est bluffant et amusant.

Un effet du magicien espagnol **Woody Aragon** intitulé "*How To Find Your Other Half*".



C'est le moment que choisit **Yves** pour parler de puissance de 2 inférieure au nombre de cartes, ce qui lui permet de démarrer une discussion certainement très passionnante avec **Spontus** sur les "*constantes*".

Je jette un œil inquiet vers **Théo** en me disant qu'il va surement ajouter son grain de sel, mais fort heureusement il reste muet...

Ouah... Quelle prise de tête !...

Et je ne vous parle même pas du mail qu'**Yves** a cru bon de m'envoyer à la suite de la réunion avec cette phrase succulente "*voici 2-3 petites choses qui peuvent intéresser les lecteurs des comptes rendus du MCR*". Et bien non **Yves**. C'est MON compte rendu et je décide d'y mettre uniquement les choses chiantes de mon cru. Na !

Non mais rendez-vous compte, j'extraie juste une phrase " *Prendre la puissance de 2 juste inférieure à N (appelons la P)*" et vous comprendrez ce à quoi vous échappez et vous m'en remercirez j'en suis sur.

Cela dit, comme je trouve normal que le travail d'**Yves** ne reste pas lettre morte, je vais envoyer celui-ci aux membres du **MCR**, il n'y a pas de raison que je sois le seul à avoir eu la migraine en lisant cela.☺

**Yves** vient rendre la place de **Spontus** et pose sur la table un papier plié en déclarant d'un air mystérieux que "*cela peut servir...*"

**Draco** est invité à prendre le jeu en main face en bas

Puis, en mettant sur jeu sous la table, **Draco** doit, sans regarder, prélever un peu moins de la moitié du jeu, la retourner et la déposer sur le reste du jeu.

Puis **Draco** doit retourner la totalité du jeu, prélever un peu moins de la moitié et à nouveau la retourner sur le reste du jeu.



Le jeu est à présent étalé sur la table et **Yves** recherche les cartes "*frontières*", c'est-à-dire les cartes se trouvant au niveau de la partie face en l'air et celle face en bas. Il y a deux cartes : le 7C et le 10P.

**Yves** déplie son papier sur lequel est noté le nom de ces deux cartes et nous précise qu'il a inventé ce tour le 12 août à 20h04...

Ouais, on va dire ça...

**Pierre** nous montre rapidement un *gimmick* de sa fabrication permettant de faire apparaître un poisson vivant dans un éclair de papier flash.



Comme ce *gimmick* fait appel à du matériel de haute technologie, je resterai muet comme une carpe sur ce sujet.

Sauf à préciser que vous ne risquez pas de faire apparaître une carpe avec ce système...Prévoyez des poissons plus petits...

Et c'est à présent **Augustin** qui nous annonce qu'il a besoin d'un cobaye et c'est **Benjamin** qui se porte volontaire.

**Augustin** sort un étui de jeu de cartes un peu spécial car on voit à travers.

Puis, il fait choisir une carte au "stop !" (3P) qui est ensuite perdue dans le jeu.

Toutes les cartes du jeu deviennent blanches.

L'étui est posé sur le dessus du jeu.

Une pichenette est donnée et immédiatement le 3P apparaît dans l'étui.



Un effet de **Jean Pierre Vallarino** appelé *Killer Card Case*.

**Augustin** poursuit avec un second effet et c'est **Jean-Luc** qui lui sert d'assistant.

**Augustin** sort un petit morceau de papier de couleur et un feutre et il demande à **Jean-Luc** de penser à une carte et d'inscrire le nom de celle-ci sur le morceau de papier qui est ensuite plié et maintenu fermé par un trombone.

Pour faire bonne mesure, un jeu de cartes dans son étui est posé sur ce papier.



Ainsi **Augustin** ne peut voir ce qui a été écrit par **Jean-Luc**, lequel est maintenant invité à se concentrer sur la carte choisie.

**Augustin** se concentre également, puis il saisit le jeu de cartes et l'ayant sorti de l'étui fait défiler les cartes devant lui.



Au bout d'un moment, **Augustin** déclare : "*Ah tu as choisi une carte mais elle n'est pas dans le jeu...*"

Et en plus c'est vrai, mais c'est totalement involontaire.

Voilà ce qui arrive quand on travaille avec des jeux qui ne sont pas complets.

L'effet présenté est intitulé *Stream* et est d'**Ali Noura**.

**Pierre** a du bol.

N'en déduisez pas que c'est quelqu'un de chanceux...Je veux simplement dire que le tour qu'il va présenter se fait avec un bol.

Un bol, des dés et un feuillet supportant une prédiction.

**Pierre** utilise quatre dés que **Draco** est invité à tester pour vérifier qu'il ne s'agit pas de dés truqués.

Cette vérification essentielle ayant été faite, les quatre dés sont mis dans le bol, lequel est secoué avant d'être renversé.



On fait la somme de la face supérieure des dés et le chiffre trouvé est 14.

La prédiction est révélée et elle indique "14".

Un tour extrait du livre "*The Thirteen Steps To Mentalism*" de **Tony Corinda**.

Exit **Pierre**, et c'est **Draco** qui prend sa place pour un autre effet de mentalisme.

**Draco** se sert pour l'occasion d'un nain avec une baguette de pain...

D'un petit calepin quoi...

Je présente mes plus plates excuses aux personnes de petites tailles pour cette blague foireuse.

**Draco** griffonne un dessin différent aux quatre coins d'un feuillet du calepin avec un stylo feutre (*Sharpie*<sup>®</sup> bien sur !).

Puis, il demande à **Benjamin** de faire de même sur un autre feuillet... et bien sur en faisant des dessins différents.

Les deux feuillets sont mis l'un sur l'autre et déchirés en deux puis à nouveau en deux pour obtenir huit morceaux de papier qui supportent chacun un dessin différent.

**Draco** écrit à présent une prédiction sur un autre feuillet de son calepin en précisant que normalement elle doit être faite avant mais qu'il avait oublié.



**Benjamin** est maintenant invité à mélanger les huit morceaux de papier qui sont ensuite lancés en l'air pour qu'ils retombent sur la table.

Le but du jeu est de conserver les papiers dont le dessin est visible et d'éliminer les autres.

Et on recommence ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul papier.

Et évidemment, ce papier supporte un dessin qui correspond en tout point à la prédiction de **Draco**.

Un tour très simple de **Luke Jermay** intitulé *Hands Of Fate* visible [ici](#).

**Draco** nous parle ensuite "*théorie*".

Il commence ainsi par un conseil de **Dany Da Ortiz** qui préconise de ne pas trop bien égaliser un jeu de cartes dans la réalisation d'une routine car selon lui, cela donne trop d'importance à ce jeu.

**Draco** poursuit en nous donnant des petits trucs très utiles pour éviter qu'un spectateur ne vienne vous pourrir un tour en étant trop curieux avec le matériel. Tout est basé sur le langage corporel et c'est vrai que sans parler, on peut faire passer des messages en forme d'instructions au spectateur.



**Draco** recommande ensuite de trouver son style et de ne pas imiter les autres magiciens, citant ainsi sa propre expérience et le conseil donné par **Hugues Protat**. **Draco** était à ses débuts un magicien "*sérieux*" et **Hugues Protat** ayant étudié sa personnalité lui a conseillé de "*se lâcher*" en laissant son personnage de comique prendre le dessus. En bref d'être lui-même.

**Jean-Luc** intervient en faisant remarquer que certains magiciens cartonnent après avoir créé un personnage. Et il précise que le concernant, il a besoin de rentrer dans le personnage de magicien pour faire des choses qu'il ne ferait jamais s'il restait lui-même.

Bref, ce n'est pas simple : être soi-même ou trouver un personnage ? L'essentiel est que vous ne soyez pas la copie d'un personnage déjà existant...

Lors de nos réunions, il est de coutume que les nouveaux membres présentent un ou deux tours pour montrer qu'ils ne sont pas de complets débutants et qu'ils ne sont donc pas là uniquement pour savoir comment on fait. Ce n'est pas un examen de passage mais juste une assurance contre les curieux.

Et aujourd'hui, nous avons un nouveau membre en la personne de **Medhi**.

Sans se faire prier, **Medhi** vient devant nous et demande à **Benjamin** de choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.



**Medhi** annonce que grâce à la Magie, cette carte va remonter toute seule sur le dessus du jeu.

Il retourne ainsi la première carte du jeu... Ce n'est pas la carte choisie.

**Medhi** est embarrassé et retourne la seconde... Mais ce n'est pas non plus la carte choisie.

Pas plus que la troisième carte du jeu...

Ah ça sent le ratage... Une chose qui arrive même aux meilleurs.

**Medhi** semble ne pas comprendre et commence à faire défiler les cartes face vers lui, entre ses mains et nous voyons tous qu'une carte est à l'envers dans le jeu : la carte choisie.

En voilà un qui a trouvé son personnage : celui qui fait semblant de rater ses tours.

Bienvenue au ***Magicos Circus Rouennais*** Medhi !

Et c'est maintenant **Éric** qui vient nous annoncer avec une mine d'enterrement que "*l'heure est grave*".



Pour faire cette annonce flippante, **Éric** s'est muni d'un dictaphone et c'est une marche funèbre qui retentit dans la salle.

Ouah ! Ça fait peur...

**Éric** sort une carte d'un petit paquet : le Valet de Trèfle.

Il nous indique que cette carte est une carte vampire.

Le reste du petit paquet est composé de cartes à Cœur.

Des cris retentissent du haut parleur du dictaphone laissant présager une effusion de sang.

Un premier comptage et une carte devient entièrement blanche des deux cotés. Elle a été vidée de son sang.

Un nouveau comptage et une nouvelle victime avec l'apparition d'une seconde carte blanche.

Troisième comptage et troisième transformation d'une carte à Cœur en carte blanche. Il semble que ce soit l'hécatombe.

Et tout à coup, **Éric** nous dit que tout le monde sait bien que les vampires n'existent pas... Le Valet de Trèfle a disparu et s'est transformé en carte à face blanche.

Un tour à faire des cauchemars la nuit.

**Spontus** trouve l'idée très bonne et suggère une mise en scène plus poussée avec des accessoires.



Bon, ben tu sais ce qu'il te reste à trouver **Éric** : un cercueil, un crucifix, de l'ail et une balle en argent...

Mine de rien, l'heure a tourné sans qu'on s'en rende compte et il est dix huit heures trente passé.

Heureusement que l'on n'approche pas de minuit, car c'est paraît-il l'heure à laquelle les vampires sortent de leur cercueil.

Finalement, cette nouvelle année magique 2102-2013 semble très bien s'annoncer.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 20 octobre 2012. Venez nombreux !

Et ceux qui n'étaient pas là aujourd'hui et qui seront là lors de la prochaine réunion, n'oubliez pas votre chéquier car je compte bien vous racketter également.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie