

Une séquence médiumnique intrigante à votre portée !
Pour « L'enfant de colère »

Le scénario *L'enfant de Colère*, publié dans la 3ème édition de *Maléfices*, prévoit au minimum une visite à un (prétendu) médium. Lors des divers tests, des joueurs ont demandé au médium une séance de tirage de Tarots. De là m'est venue l'idée de faire de cette séance improvisée par l'escroc un moment de pure interprétation, qui pourrait à la fois créer un moment d'ambiance privilégiée, mais aussi fournir une piste, certes fluctuante parce qu'interprétable de diverses façons. Et de fil en aiguille, j'en suis venu à penser à une séance qui permettrait **d'obtenir un tirage précis...** Cela dépassait mes modestes compétences de piètre joueur de cartes.

En revanche, un certain Vignemesle passe pour un fin manipulateur - ou un « grec » de bas étage ? (« grec » est un mot qui dans l'argot des joueurs désigne un tricheur !) - et c'est à lui que j'ai demandé de nous mitonner une séance de tirage de tarots entièrement bidonnée... Voici le résultat de ses cogitations...

Amusez-vous bien !

Fabien Hamm.

Apprentis escrocs, bonjour !

Je vais commencer par l'essentiel : même si ce que je vais dévoiler ici peut être trouvé dans des livres de magie « grand public » ou dans des valises de magie vendues aux enfants, **il va de soi** que si vous voulez que votre astuce serve plus d'une fois - *car sur ce principe vous pourrez truquer toute séance que vous souhaiterez, même s'il ne faut surtout pas abuser de ces bonnes choses !* -, **il convient de la tenir secrète...** Ne souriez pas, **j'insiste !**

Ce préambule posé, voici quel était le problème : Fabien souhaitait obtenir un tirage de cinq lames qui sortent « à coup sûr ». En fonction du « choix du magicien », (dont chacun sait que cela signifie qu'il n'y a pas de choix du tout !), voici la solution simple que je vous propose pour ce problème. Une solution plus « fun », mais plus risquée, sera fournie par la suite, restez à l'écoute !

Avant d'aller plus loin, je vous conseille, puisque ce jeu va être secrètement truqué, d'utiliser celui qui est téléchargeable gratuitement à l'adresse du site sur lequel vous naviguez.

En effet, (et c'est valable chaque fois que vous voulez utiliser le Grand Jeu d'une autre façon que pour le simple tirage préconisé dans les règles de *Maléfices*), préférez le jeu téléchargeable. Cela vous évitera d'abîmer votre « vrai » Grand Jeu, cela ne vous ruinera pas, et vous pourrez par exemple laisser chacun de vos tarots « spéciaux » avec le scénario où vous l'utilisez...

De même, ce Grand Jeu imprimable vous permet d'obtenir plusieurs fois la même Lame, d'en fournir (et d'en laisser si besoin) à vos joueurs le cas échéant bref, pour les « utilisations spéciales » qui vous seront proposées bientôt avec le « vrai » Grand Jeu que nous préparons pour vous, le jeu à imprimer, à moindre coût, est tout indiqué... Pensez-y !

La fabrication du jeu

Ce qu'il vous faut :

- ▶ Un Grand Jeu de la Connaissance dont vous aurez ôté les 5 lames qui constituent le tirage (*voir plus bas, c'est pour donner le change à la fin !*) ;
- ▶ un Grand Jeu de la Connaissance complètement bidouillé (*voir plus bas*) ;
- ▶ de l'entraînement quand le bricolage des jeux sera fini...

Ce qu'il vous faut faire :

▶ **Le jeu normal** : La fabrication du Grand Jeu « normal » ne pose aucun problème particulier. Si vous avez déjà fabriqué le vôtre pour bénéficier des deux lames supplémentaires, vous n'avez pas besoin d'en faire un autre...

Comme je sais bien que tous les Meneurs de Jeu ne sont pas des spécialistes de la manipulation des cartes, je vous propose de « forcer » les cinq lames simplement, grâce à un jeu honteusement truqué.

▶ Le jeu truqué :

Il vous suffit, pour le fabriquer :

- ▶ D'imprimer 4 **fois** la feuille du jeu truqué
- ▶ De fabriquer ces cartes comme si vous fabriquiez un jeu normal.

▶ Vous obtiendrez ainsi un Grand Jeu composé de 20 lames seulement (mais qui s'en rendra compte ?), et avec lequel vous allez composer un jeu composé de 4 séries semblables de 5 lames...

▶ Posez sur la table, dos visible et dans cet ordre, les lames **Roue de la Fortune, Mort, Médium** (*qui est une des deux nouvelles lames du Grand Jeu de la IIIème édition*), **Ève, Artiste**.

- ▶ Cette série, **toujours dans le même ordre**, sera placée sur la table quatre fois de suite.

À la fin de l'opération, le jeu est composé, de la première à la dernière carte, de quatre séries qu'il vous faut mémoriser : **Artiste, Ève, Médium, Mort, Roue de la Fortune**. C'est facile, c'est dans l'**ordre alphabétique**. Au pire, une « antisèche » derrière le paravent... (*Vous incarnez un escroc, n'oubliez pas !*).

Le tirage :

Ensuite, lors de la séance, le médium sort son « Tarot ». Il fait couper une fois, de la main **gauche** - *le médium insiste !* -, le jeu (**coupe complète, on coupe une fois et on referme le jeu**) ; chaque participant à la séance peut couper le jeu.

Ensuite, le « consultant » coupe une dernière fois, referme la coupe, et tend au médium, une par une, « les cinq cartes que le hasard des nombreuses coupes ont aléatoirement placées à cette place... » (*Utilisez mot à mot cette expression, elle est trompeuse, car à cause des mots hasard, nombreuses coupes, aléatoire, les « consultants », traduiront que « le jeu était complètement mélangé » !*).

Quand le « consultant » vous a donné les 5 lames, écartez d'un geste nonchalant le reste du jeu et ramenez-le vers vous. Plus tard, en étalant le tirage en croix, vous feindrez de faire de la place et le placerez comme sans y penser derrière le paravent...

Vous y êtes, vous avez vos cinq lames, mais d'une part elles sont en ordre inversé, et d'autre part vous ne savez pas quelle est la première carte de la séquence forcée. Voici la petite manipulation qui va vous permettre de rétablir l'ordre mémorisé et de connaître la première carte :

- ▶ **1/** vous allez « recompter » les cartes une à une sur la table (*ce faisant, vous avez, l'air de rien, remis les cartes dans l'ordre normal de la séquence*).
- ▶ **2/** en ramassant les cartes sur la table, dans l'ordre où vous les avez recomptées, vous allez les égaliser en les « tapotant » verticalement sur la table. Dans ce mouvement, durant un court instant, la dernière carte du paquet de 5 va vous faire face. Profitez-en pour la regarder **discrètement** - *un coup d'œil rapide suffira !* - car désormais, grâce à la formule alphabétique, vous pouvez « reconstituer la série » des cinq lames que vous avez en main... Et ceci vous permettra de placer les cinq lames aux endroits stratégiques qui vont vous être indiqués maintenant...

La croix

Partant de là, vous allez placer les lames (*dont vous connaissez désormais l'ordre*) à des places déterminées, en affirmant avec aplomb (*important, l'aplomb, pour un escroc !*) : « **Avant la Révélation des Lames, créez la Croix...** » Et vous placez les cartes aux positions suivantes :

A (1)

B (2) C (3) D (4)

E (5)

- ▶ **A/** Artiste ;
- ▶ **B/** Ève ;
- ▶ **C/** Médium ;
- ▶ **D/** Mort ;
- ▶ **E/** Roue de la Fortune.

La Révélation (et les explications pour le Meneur !)

Note : Dans ce qui suit, seul le texte entre guillemets est à dire. Ce qui figure entre parenthèses et en italiques contient les explications destinées au seul Meneur...

Le médium va alors révéler une à une, avec gravité, les cinq lames, dans l'ordre indiqué, en prononçant une phrase proche de celles qui suivent :

« Nous allons maintenant révéler les Lames, pour remonter vers la Vérité et répondre aux questions qui se posent à vous... »

E/ « Pourquoi est-ce qu'il agit ainsi ? »

Réponse : **La Roue de la Fortune** (*Le mobile de tout ceci est l'argent*)

A/ A-t-il un complice ?

Réponse : **L'Artiste** (*Théogène est dans le coup, à l'évidence, Rimbaud aussi, indirectement !*)

D/ Où tout cela va-t-il conduire ?

Réponse : **La Mort** (*Celle de Théogène ? d'un autre personnage de l'histoire ?*)

B/ Où le trouver ?

Réponse : **Ève**

(Ève car **toutes les pistes importantes appartiennent aux femmes**. Je m'explique :

- ▶ Comment découvrir qu'Ekermance et Fortin ne font qu'un ? Grâce au tableau représentant **Mademoiselle Margot**, (qui est la muse de Fortin).
- ▶ Comment mettre la main sur Théogène ? En se rendant à son nouveau domicile, chez **la même Mira** (qui est en quelque sorte la muse de Théogène).
- ▶ Comment arrêter Théogène ? En se rendant chez **madame Rimbaud...**

Même si elles paraissent quelque peu en retrait, les femmes sont donc très importantes dans ce scénario !

C/ « Et pour finir le centre de tout ceci : Qui est-il ? »

Réponse : **Le Médium** (*Fortin est en effet à la base de tout*).

Naturellement, au moment de la révélation finale, manifestez **avec discrétion** un certain étonnement du médium... (*En effet, il sait que ce qu'il fait est « totalement bidon » et... voici que les Lames dévoilent en fait toute l'affaire ! Il y a de quoi s'étonner, avouez !*). Reste que pour vos joueurs, cela ne sera sans doute pas si clair, pas à ce moment précis, en tout cas !

Laissez les consultants réagir, le médium répondant à d'éventuelles questions :

« Il ne m'appartient pas **d'interpréter** le tirage, mais dans ce que les Lames ont révélé **vous** saurez trouver, j'en suis sûr, votre vérité... » (*Ce n'est pas beau, une belle phrase creuse comme ça ?*).

Ressortez **nonchalamment** de derrière votre paravent le jeu « normal » auquel il manque les 5 cartes du tirage, et remettez celles-ci avec le reste du jeu, en montrant comme par accident quelques faces de lames... Ceci (*sans que vous disiez rien !*) renforcera chez vos joueurs l'idée que le tirage était tout à fait honnête... (!)

En tout cas, vous voici en possession d'un vrai tirage de vrai médium : **du pipeau à 100% !** Et que je ne vous retrouve pas l'an prochain dans un stand du Salon de la Voyance !

Bien à vous,

Vignemesle.