

Hector CHADWICK

Le florin  
file ou passe



 C.C. Éditions



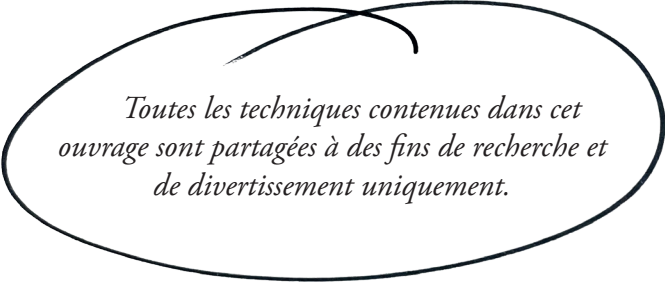
Hector CHADWICK

# Le florin file ou passe

*Le lancer contrôlé d'une pièce de monnaie et ses  
applications au monde de la magie et du mentalisme*

*Traduit en français par*  
FRANTZ RÉJASSE

 C.C. Éditions



*Toutes les techniques contenues dans cet ouvrage sont partagées à des fins de recherche et de divertissement uniquement.*

**Florin** : *n. m.* – monnaie ancienne de Florence, frappée en or à partir de 1252 et qui fut utilisée et imitée dans toute l'Europe.

**Contrepèterie** : *n. f.* – inversion de l'ordre des syllabes, des lettres ou des mots qui, modifiant le sens, produit des phrases burlesques ou grivoises.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L.122-5 (2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (article L.122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Responsable d'édition, traduction française, création de couverture  
composition et mise en pages : Frantz Réjasse.  
Illustrations : Hector Chadwick.  
Relecture et correction : Didier Laurini et Jean Valsen.

Édition originale : © Hector Chadwick 2023.  
Titre original : *A Florin Spun*.

La présente version française est publiée  
en accord avec monsieur Hector Chadwick.

[www.cc-editions.fr](http://www.cc-editions.fr)  
[www.ccmagique.fr](http://www.ccmagique.fr)

© CC Éditions, mars 2026.

ISBN 978-2-487172-09-8



# Sommaire



Introduction .....	9
Prologue.....	15
Le lancer.....	23
La géométrie .....	31
Le résultat .....	37
<i>La prise au bout des doigts</i> .....	41
La prise.....	41
<i>Le retournement avec élan</i> .....	44
<i>Le mouvement Keanu Reeves</i> .....	45
<i>Une note sur le timing</i> .....	47
<i>La prise par le spectateur</i> .....	51
Variantes.....	51
<i>La prise crocodile</i> .....	52
<i>Le lancer du spectateur</i> .....	52
<i>Le mouvement claqué sans claquer</i> .....	54
<i>La prise sans prise</i> .....	54
La toupie .....	59
Le chanfrein.....	67
Pourquoi ? .....	75

La décision .....	83
Le pari .....	89
Le tour de force.....	95
La liste .....	101
<i>Le forçage Patéo</i> .....	102
<i>Un verre qui disparaît</i> .....	102
<i>Une pincée d'équivoque</i> .....	102
<i>Une démonstration de vitesse</i> .....	102
<i>Un endroit impossible</i> .....	103
<i>Un coup d'avance</i> .....	103
<i>Le cas curieux de la pièce qui lit dans les pensées</i> .....	104
<i>Coda</i> .....	104
Les origines.....	109
Épilogue.....	119
Remerciements .....	127





# Introduction



Je suis heureux.

Il est parfois de ces petits bonheurs que l'on attendait depuis longtemps et qui nous prennent subitement par surprise...

Je connais la technique de contrôle d'un lancer de pièce décrite dans ce livre depuis que j'ai douze ans. Je suis alors en classe de cinquième, et un copain me dit : « *Hé, tu sais, je peux toujours gagner à pile ou face... Tu veux quoi, pile ou face ?* » Il lance la pièce et sort ce que j'ai demandé. On recommence, encore et encore, et, à chaque fois, la pièce tombe du côté que je demande. Je m'intéresse déjà sérieusement à l'illusionnisme : je viens d'être accepté au club de magie de ma ville, je lis tous les livres que je peux sur le sujet (Internet n'existe pas en cette lointaine époque du siècle dernier...)

Alors, bien sûr, je suis admiratif et je veux savoir comment il fait ! Il m'explique sans réserve. Je me souviens qu'il me dit que c'est son frère qui lui a montré. Il ne s'intéresse pas du tout à la magie, c'est juste un « truc cool » que deux enfants partagent à la récré...

En avançant sur mon chemin magique, il m'arrive parfois de montrer cette technique à quelques magiciens... Au début, je ne

fais pas tellement attention, mais personne ne semble la connaître. « *Wahou, c'est génial ! Je ne connaissais pas !...* » Mais je n'en fais pas trop de cas ; pour moi, c'est juste une « petite astuce » basique, que je connais depuis toujours... Un peu comme le « pouce coupé », que l'on montre rapidement, sans véritablement chercher à créer une illusion, car c'est juste perçu comme un gag que tout le monde a déjà vu...

Les années passent et, un jour, je suis quand même étonné que l'on me réponde toujours « *Je ne connaissais pas...* » à chaque fois que je partage ce mouvement. Alors je me mets à en chercher l'origine. Je fouille dans mes livres, je demande à des magiciens de renom. Je ne trouve rien. Dès qu'une routine ou un effet fait référence à pile ou face, je me jette dessus, espérant trouver une origine à cette méthode... Mais rien, jamais... Je trouve des idées de double sortie, de *nail writer*, de choix du magicien ou de pièces truquées... Mais jamais aucune trace d'un lancer contrôlé...

En 2023 sort le livre *A Florin Spun* d'Hector Chadwick. Le sous-titre en est « *The Controlled Coin Toss* » (« Le lancer contrôlé d'une pièce »).

Et si ?... J'ai tellement été déçu au cours des années que je n'y crois pas vraiment, mais mon âme d'enfant qui fait que je suis toujours enthousiaste et plein d'espoir dans l'attente d'un nouveau cadeau me fait quand même me dire : « *Et si ?* »

Alors je commande le livre et je l'attends avec impatience. Dès que je le reçois, je le feuillette, et les quelques illustrations me font immédiatement comprendre que oui, c'est bien ça, c'est bien la technique que j'utilise depuis plusieurs dizaines d'années et dont je ne trouvais pas de trace !

Mieux que ça : non seulement je rencontre enfin quelqu'un qui connaît ce mouvement, mais ce quelqu'un en a en plus trouvé l'historique ! Je connais enfin la source et l'origine de cette manipulation, ce que j'ai cherché en vain pendant littéralement des années...

Je contacte alors immédiatement Hector Chadwick pour lui proposer de réaliser une version française de son livre. Je connais et j'aime son travail. Nous avons déjà publié son précédent livre (*Mystères*, CC Éditions, 2012), et ce nouvel ouvrage aura toute sa place dans nos collections.

J'attendais ce livre depuis si longtemps. J'ai la fierté de travailler dessus et de le faire connaître aux magiciens français.

Je suis heureux...

*Frantz Réjasse*  
*Éditeur*





« Pile ou face est un passe-  
temps stupide bien connu  
des classes les plus basses  
et les plus populaires de  
la communauté, et dans  
lesquelles il est désormais  
très justement confiné. »

– Strutt Joseph, *The Sports and Pastimes of the  
People of England*,  
Methuen & Company, 1801





# Prologue



En 1942, le prolifique magicien indien Eddie Joseph a publié pour la communauté magique un petit livret intitulé *Coin and Money Magic*. Bien que ne comptant que cent seize pages, il est très dense en idées. Les dix-neuf premières pages à elles seules proposent trente méthodes différentes pour faire disparaître une pièce de monnaie, les six pages suivantes exposent douze idées pour des changes de pièces, et il continue à ce rythme tout au long du reste du livre. Afin de maintenir une telle allure, ses explications ont tendance à être un peu lapidaires (voire même carrément extravagantes), avec des phrases telles que « la pièce est attrapée sous l'aisselle gauche » pour seul développement. Par moments, comme s'il anticipait le scepticisme du lecteur, il nous encourage à « simplement essayer par nous-mêmes ». Ses phrases sont courtes et assurées, il met les mots importants en majuscules et il n'hésite pas à dire à quel point ses tours sont bons.

Eddie divise le livre en sept chapitres, chacun consacré à un sujet différent. Nichée dans les profondeurs de la septième partie se trouve une section intitulée « Le lancer de pièce ». Là, sur quatre pages, il décrit six méthodes différentes pour contrôler le lancer apparemment libre, honnête et aléatoire d'une pièce de monnaie. Pour la première méthode, il nous dit de trouver un mur et d'y

choisir un point de référence. Eddie suggère le bord inférieur d'un cadre photo, par exemple, mais cela peut être n'importe quel repère visuel fixe. Il nous explique de lancer la pièce verticalement, du niveau de la taille jusqu'à la hauteur de notre repère visuel, puis de la rattraper à nouveau à la hauteur de la taille, et de le faire à plusieurs reprises jusqu'à ce que nous atteignons une parfaite uniformité d'action à chaque lancer de pièce. Maîtrisons cela, nous dit-il, et nous aurons maîtrisé le contrôle du lancer de pièce. C'est ça la méthode : simplement rendre tous les lancers complètement identiques. Il est catégorique, ça marche. « *Dans les cinq premières minutes, vous aurez toutes les PREUVES (sic) dont vous avez besoin. Je ne dis pas que dès le premier soir vous allez le maîtriser. Oh, non ! Mais dans les cinq premières minutes, vous serez à peu près certain que vous développez un système INFALLIBLE.* »

Chaque méthode successive est aussi intrigante que la précédente. L'une implique de contrôler le résultat en faisant tourner une pièce sur la table et en claquant une boîte d'allumettes pardessus. La méthode pour cela est, littéralement, de compter jusqu'à trois : « *Au moment où la rotation commence, vous vous dites "un", un court intervalle, puis "deux", un court intervalle, et vous dites "trois" et en même temps vous aplatissez la pièce sur la table.* » Mais Eddie est malin. Il sait ce que nous pensons et aborde nos préoccupations directement, déterminé à nous convaincre. « *Je sais que vous sourirez avec scepticisme lorsque vous l'essaierez les premières fois. Vous serez SURPRIS après cela. Ce n'est pas une supposition que je vous donne, mais un système qui FONCTIONNE.* » Et puis, dans une dernière tentative pour persuader les sceptiques : « *Essayez simplement en lisant ces instructions et vous serez CONVAINCU.* »

La dernière méthode qu'il enseigne consiste à laisser tomber une pièce de telle manière qu'elle ne tourne pas mais atterrisse à plat sur la surface d'une table. Il dit que cela a toujours pour résultat que la pièce rebondisse sur la table, effectue un salto complet et retombe du même côté. Et si nous avons le moindre doute quant à savoir si cela fonctionne, Eddie a encore un message pour nous : « *Essayez et vous serez convaincu.* »

Alors, quel est le problème avec *Coin and Money Magic* ? Pourquoi m'intéresserais-je à des techniques aux résultats aussi peu fiables ? Eh bien, c'est la première fois que j'ai rencontré l'idée qu'un lancer de pièce pouvait être contrôlable. Je suis tombé sur les méthodes d'Eddie alors que j'étais dans une période d'achat de vieux et obscurs livres de magie dans l'espoir d'y trouver quelque perle oubliée depuis longtemps, un exercice généralement stérile, sauf pour les plus patients (ou les plus chanceux). J'étais jeune alors, et je présumais que tous les tours qui étaient publiés étaient fiables et fonctionnaient parfaitement, et j'ai donc passé du temps à essayer de maîtriser les techniques qu'Eddie m'assurait pouvoir maîtriser. Elles ne le peuvent pas, à mon avis, mais elles sont juste assez alléchantes pour vous convaincre qu'elles *pourraient* l'être. Prenez la première méthode par exemple, celle qui repose sur l'uniformité de l'action. Je pense que c'est difficile, voire impossible, à réaliser en choisissant un point de référence sur le mur. Mais, avec un lancer léger et pas trop haut, en appliquant la même force du pouce à chaque fois, et un avec sens aigu du rythme (lancer-attraper, lancer-attraper), on peut, je crois, acquérir une conscience accrue du poids de la pièce et du bon moment pour la rattraper. Avec une pièce suffisamment lourde et un lancer suffisamment bas, cette approche rythmique permet de contrôler le résultat peut-être sept fois sur dix. Ce n'est pas le système « infailible » qu'Eddie nous promet, mais il est juste assez fiable pour nous faire croire qu'il pourrait y avoir quelque chose. Ou peut-être que, malgré moi, je suis complètement tombé dans le panneau de son baratin.

Quoi qu'il en soit, j'espère que vous comprenez pourquoi le jeune moi était si intrigué. Les magiciens adorent l'idée que des techniques apparemment impossibles puissent être réalisables, surtout celles qui promettent de ressembler à la réalité. La plupart des techniques en magie sont, par nécessité, des fac-similés imparfaits de ce qu'elles cherchent à imiter. Elles comprennent souvent un certain niveau de compromis, ou des actions supplémentaires qui nécessitent leur propre justification : nous prenons la baguette

pour occuper la main qui cache quelque chose, ou nous plions le billet jusqu'à ce qu'il soit assez petit pour être facilement échangé ; les faux comptages nous permettent de ne pas montrer ouvertement combien d'objets nous avons réellement, ce qui est précisément ce que nous aurions fait si nous avions vraiment le nombre que nous prétendons avoir.

Mais parfois certaines techniques ne nécessitent aucun compromis de ce genre. Une levée double, bien exécutée, imite parfaitement la façon de retourner réellement une seule carte. Une fausse donne paraît indiscernable de son équivalent authentique. Les meilleures disparitions de pièces ressemblent à de la pure magie. Ces manipulations et techniques ont légitimement atteint un statut emblématique dans le monde de la magie.

Il est étrange, alors, que le contrôle du lancer de pièce n'ait atteint aucun statut de ce genre. C'est pourtant une illusion parfaite : une pièce lancée avec le pouce produit un « ding » audible en quittant la main ; pendant un instant, elle devient une sphère chatoyante, tournoyant dans les airs, avant d'être attrapée, soit ouvertement dans la paume, soit claquée sur le dos de l'autre main. Pour ceux qui savent comment faire, le résultat peut être entièrement contrôlé grâce à un simple coup de main. Si vous ne connaissez pas cette technique, oui, elle est bien *réelle* (bien que n'utilisant aucune des techniques d'Eddie Joseph), et, oui, elle peut être maîtrisée avec un taux de réussite de 100 %.

Alors pourquoi cette méthode n'est-elle pas plus répandue ? Eh bien, peut-être parce que le résultat, bien qu'il puisse être contrôlé, n'est pas surprenant. Peut-être est-elle trop directe, ou peut-être que trop peu de routines se prêtent au lancer d'une pièce.

Et pourtant... Et pourtant !

Certains mouvements sont si intrigants qu'ils nécessitent d'être étudiés. Certaines techniques sont si bonnes qu'il peut être un excellent exercice créatif que de trouver des moyens de les incorporer à nos routines, juste pour voir ce qu'il se passe. Après tout, ce n'est pas comme si un lancer de pièce était quelque chose de

bizarre. Lancer une pièce fait partie de la culture humaine depuis des milliers d'années.

Dans ce livre, nous allons donc explorer tout cela. Nous examinerons les moyens de contrôler le résultat d'un lancer de pièce, mais nous passerons également du temps à discuter des raisons pour lesquelles vous pourriez vouloir le faire. C'est une petite technique addictive à travailler, satisfaisante à maîtriser, et un délicieux subterfuge à avoir dans son arsenal, même s'il ne fait pas partie de votre répertoire habituel. C'est pratique, trompeur, et à la portée de tous avec un minimum de travail.

*Essayez et vous serez convaincu...*





## Le lancer



Nous voilà partis ! Prenez une pièce (plus elle est grosse, mieux c'est pour apprendre) et préparez-vous au processus merveilleusement excitant, quelque peu intimidant et fréquemment frustrant d'apprendre un tout nouveau mouvement. Je vous conseille de travailler cette technique dans votre chambre, debout à côté de votre lit. Lancer la pièce au-dessus d'une couette ou d'une couverture épaisse vous permet de suivre vos progrès sans trop vous soucier de ce qui se passe quand elle vous échappe. (Et oui, elle vous échappera.)

Commençons par le commencement. Vous savez déjà comment lancer une pièce, n'est-ce pas ? Vous la posez probablement sur le côté de l'index de votre main dominante, prête à la faire sauter avec le pouce, comme ceci :







# La prise



Ce n'est pas toujours une mauvaise chose de choisir le résultat du lancer avant qu'il ait lieu. Si vous prenez une décision, par exemple, vous devez probablement clarifier le résultat à l'avance (« *Pile, on prend des pizzas, face, on prend des hamburgers. Marché conclu ?* ») Mais, dans la plupart des cas, cela semblera probablement restrictif, voire suspect, de faire annoncer la pièce avant qu'elle soit lancée. Vous voudrez généralement que le choix soit annoncé quand la pièce est en l'air, et c'est là qu'intervient une *prise contrôlée*. Celle-ci vous permet de maintenir le contrôle du résultat, même après que la pièce a quitté votre main.

Une prise contrôlée est simplement un moyen de donner secrètement à la pièce un retournement supplémentaire avant de la révéler. Vous pouvez faire cela en manipulant la pièce dans l'action de l'attraper, ou alors lorsque vous la plaquez sur le dos de votre autre main. La moitié du temps, bien sûr, l'orientation de la pièce sera déjà correcte et une prise normale suffira. L'autre moitié du temps, vous apprécierez d'utiliser l'une des techniques suivantes.

## La prise au bout des doigts

Voici la technique la plus difficile du livre, mais peut-être aussi la plus pure. Avant de vous dire comment elle fonctionne,





# La toupie



Bon... Si vous souhaitez lancer une pièce en l'air en contrôlant son résultat lorsqu'elle atterrit, les techniques décrites jusqu'à présent sont tout ce que vous avez besoin d'apprendre.

Cependant... Il est possible de contrôler non seulement le lancer d'une pièce, mais aussi le résultat lorsque l'on fait tournoyer la pièce sur sa tranche sur une table, comme une toupie. Il existe des types de pièces avec lesquels cela fonctionne bien, et d'autres sur lesquels vous ne pouvez tout simplement pas compter. Malheureusement, les bonnes pièces pour cette technique sont rares, et si le type de pièce qui fonctionne n'est pas disponible dans votre monnaie nationale, la réalisation de ce mouvement sera sûrement limitée.

Je vais décrire les caractéristiques des pièces qui fonctionnent le mieux en termes d'épaisseur, de forme, de tranches et de rebords. Pour nos besoins, un rebord sera la partie de la pièce qui relie sa tranche à sa face ; le « coin » de la pièce, si vous voulez (voir l'illustration de la page suivante). Certains rebords sont plus arrondis et d'autres sont plus vifs.

Vous cherchez une pièce qui peut tourner sur son rebord (son « coin », pas sa tranche) et celles qui font cela le mieux ont des rebords plus vifs. Elles doivent également être épaisses, circulaires



# La décision



Appelons notre premier magicien Terry. Disons qu'il est plus grand et plus costaud qu'un homme moyen, disons qu'il fait deux mètres, mais sans l'arrogance et la confiance en soi que l'on pourrait typiquement associer à quelqu'un de cette taille. Il n'aime pas être grand, n'aime pas l'attention qu'il suscite où qu'il aille, et il est anxieux sur scène mais d'une manière sympathique, toujours soucieux du confort et du bien-être de son public, excessivement poli avec ses volontaires.

Imaginons que Terry ait décidé d'inclure une routine de *Smash & Stab* dans son spectacle, dans une présentation standard, avec un seul clou caché sous l'un des cinq gobelets en carton. Lorsqu'il présente la routine, Terry est sur les nerfs. Il avoue au public qu'il n'a jamais fait ce tour auparavant et qu'il ne voulait pas l'inclure dans le spectacle, mais son producteur lui assure constamment que le public adore ce genre de choses et que, s'il veut réussir, il devra s'habituer à le faire. « *Les magiciens se blessent réellement régulièrement en présentant cet effet...* », dit Terry. Et il n'aime pas ça du tout.

« *C'est un tour stupide, dit-il. Un tour vraiment stupide...* »

Néanmoins, il demande à contrecœur à sa volontaire, appelons-la Linda, de cacher le clou, pointe en l'air, sous l'un des

gobelets pendant qu'il regarde ailleurs. Il installe un grand écran en carton sur la table entre Linda et le public. « *Sinon, vous pourriez penser que quelqu'un me ferait des signes...* », explique-t-il en se retournant. Linda vérifie qu'il ne regarde pas puis cache le clou sous l'un des gobelets. « *Quand vous aurez fait ça, Linda, dit Terry, pouvez-vous poser l'écran par terre sur le côté ? Nous n'en aurons plus besoin...* » Linda s'exécute.

Terry se retourne, s'avance vers la table, et écrase immédiatement sa main sur le gobelet le plus proche de lui. Il est vide et Terry pousse un lourd soupir de soulagement. « *Je suis censé faire monter le suspense...* », confesse-t-il en reprenant son souffle. « *Mais si ça ne vous dérange pas, je préférerais que ce soit terminé le plus vite possible...* »

Il réfléchit au prochain gobelet à écraser, mais il hésite et n'arrive pas à rassembler son courage. Il marmonne pour lui-même, mal à l'aise. Le public tend l'oreille, mais il semble réciter une sorte de comptine en étudiant la posture et les mouvements de Linda : « *Si elle me regarde droit dans les yeux, je dois éviter le gobelet numéro trois. Si elle regarde par terre, je peux envisager le numéro quatre...* » Linda sourit nerveusement et le public rit. Les spectateurs soupçonnent que tout cela fait partie du spectacle, mais ils sont aussi conscients du danger. Le clou acéré est sous l'un des gobelets, ça, ils le savent.

Terry arrête de marmonner et le silence s'installe. Il se tient parfaitement immobile et ce qui se passe ensuite est saisissant en contraste : il abat sa paume sur deux gobelets, l'un après l'autre. « *Bang, bang !* » Ses mains tremblent alors qu'il soulève les gobelets pour les montrer vides. Une seule personne applaudit timidement. « *Je veux juste en finir avec ça...* », dit Terry, plus pour lui-même que pour le public. « *Et alors on pourra tous passer à autre chose...* »

Il plisse les yeux, prend une profonde inspiration, lève la main au-dessus de l'un des deux derniers gobelets... et s'arrête. Il jette un coup d'œil de Linda aux gobelets et inversement, fronçant les

sourcils, puis s'approche de l'autre gobelet à la place. Il lève la main, l'abaisse vers le gobelet... et recule à nouveau au dernier instant. Il lève les yeux vers le public et sourit, bien que ce soit un sourire étrange, peu sincère et troublé. Son comportement est nerveux et bizarre. Il lève la main au-dessus des gobelets, la retire à nouveau et quitte la scène sans dire un mot.

Linda reste seule, ne sachant comment se comporter. Elle regarde vers les coulisses et hausse les épaules en direction des spectateurs qui commencent à murmurer entre eux. Le temps passe, bien qu'il soit difficile de dire de combien. Vingt secondes peut-être ? Une minute ? Les lumières de la salle s'allument et le public regarde autour de lui. Est-ce vraiment la fin du spectacle ? Que se passe-t-il ? Des voix parviennent des coulisses, une dispute chuchotée apparemment, et les lumières de la salle s'éteignent à nouveau. Le public attend, un peu interloqué.

Sans prévenir, Terry revient sur scène en marchant d'un pas décidé, s'approche de l'un des gobelets, lève le bras en l'air... et se fige. Il jure entre ses dents et lève les yeux.

« *Pile ou face ?* » plaisante-t-il. Son visage est blême et luisant de sueur. Il s'éponge le front avec sa manche. « *Je suis désolé pour ça, tout le monde. Je suis tellement, tellement désolé...* »

Il s'arrête un instant, perdu dans ses pensées. « *En fait, est-ce que quelqu'un a une pièce ?* » Quelqu'un au premier rang en a une, et Terry l'emprunte. Il se tourne vers Linda. « *Vous décidez* », dit-il. « *Pile, j'écrase quel gobelet ?* » Mais Linda secoue la tête et s'éloigne. Elle ne veut rien avoir à faire avec ça. Terry la supplie. « *S'il vous plaît !* », dit-il. « *Linda, s'il vous plaît...* » Linda refuse. Elle sourit mais elle est mal à l'aise et essaie de regagner sa place.

« *Linda, écoutez-moi* », dit Terry. Il croise son regard et la regarde directement. « *Si je finis par m'empaler la main sur une pointe, c'est parce que j'étais un idiot. C'est moi qui choisis de faire ça, pas vous. Vous n'avez absolument aucune responsabilité dans mes propres décisions stupides. Vous comprenez ?* »

Linda hoche doucement la tête.

« *Alors s'il vous plaît, je vous en prie, aidez-moi juste à en finir avec ça...* » Et Terry reste un instant immobile, les yeux sincères, les mains jointes en prière. Linda n'accepte pas, mais elle n'essaie plus non plus de quitter la scène. Terry continue doucement. « *Le gobelet le plus proche de nous, dit-il, celui sur ma droite, dirons-nous que c'est pile ou face ?* »

Linda hausse les épaules. « *Face* », marmonne-t-elle. « *Merci, Linda* », dit Terry. « *Merci.* » Puis il précise : « *Donc si ça tombe sur face, j'écrase ce gobelet ? Ou préféreriez-vous que ce gobelet soit pile ?* » Linda secoue la tête. Elle ne change pas d'avis. « *D'accord alors. Face, j'écrase le gobelet sur ma droite. Pile, j'écrase le gobelet sur ma gauche...* » Terry montre à Linda les deux côtés de la pièce confirmant chaque résultat à tour de rôle. Il lance la pièce en l'air, l'attrape et la claque sur le dos de son poing. « *Pouvez-vous vérifier le résultat, Linda ?* »

Linda se penche pour regarder la pièce. « *C'est face* », dit-elle.

« *Très bien* », dit Terry. « *Alors la décision est prise...* » Il lève la main au-dessus du gobelet à sa droite et regarde Linda droit dans les yeux. « *Linda, dit-il, ce n'est pas de votre faute...* » Et, sans quitter ses yeux, il écrase sa main sur le gobelet. Il se fige un instant, les yeux fermés, le bras tendu, puis respire. Ses épaules retombent de soulagement. La tension quitte son corps.

« *Merci, Linda...* » Terry soulève l'autre gobelet pour révéler le clou. « *Je ne referai plus jamais ça...* »





## La liste



*La Décision*, *Le Pari* et *Le Tour de force* sont trois démonstrations hypothétiques, mais qui pourraient tout à fait exister.

Dans le cas de *La Décision* et du *Pari*, nous pouvons voir comment le lancer contrôlé de pièce peut ajouter de la texture et du drame à des routines existantes. Le lancer de pièce n'est pas le but de ces démonstrations, mais plutôt un moyen pour nous aider à y parvenir. Enlevez la pièce et Terry pourrait toujours exécuter sa routine de *Smash & Stab*, tout comme Burt pourrait joyeusement structurer son numéro de cartes sans elle. Mais notez comment son utilisation a la capacité d'accroître la tension, de mieux cacher les trucages ou de renforcer le récit du tour lui-même.

Dans le cas du *Tour de force*, nous voyons ce que cela pourrait donner si le lancer de pièce devenait le but de la routine, comment il pourrait être amusant de trouver des moyens de présenter la technique pour ce qu'elle est, et d'annuler les théories du public au fur et à mesure.

Il existe de nombreuses autres approches pour lesquelles le lancer contrôlé de pièce pourrait vous être utile, alors voici une liste d'autres réflexions et d'idées pour vous aider à démarrer.



## Les origines



Vous pouvez avoir envie d'arrêter de lire ici et c'est très bien comme ça. Vous êtes libre et vous faites bien ce que vous voulez. Pour les autres, restez un peu avec moi, car l'histoire est riche en bizarreries et en excentricités, et les curieux y trouveront de quoi être intrigués.

Notre voyage commence avec *The Discoverie of Witchcraft* de Reginald Scot, datant de 1584 (il y avait déjà des gens à cette époque ?) Au chapitre XXX du « *Booke XIII* », Scot présente une démonstration simple dans laquelle une pièce de monnaie est lancée à plusieurs reprises et l'artiste devine si la pièce est tombée « sur croix ou sur pile » (c'est-à-dire pile ou face) alors qu'il se trouve dans une autre salle. Un complice signale le bon résultat à l'artiste en fonction de sa façon de lui demander d'annoncer le résultat. Ainsi, bien qu'il n'y ait peut-être rien de particulièrement remarquable dans un simple signal binaire provenant d'un complice secret pour accomplir l'exploit, cette façon de faire a quand même de l'intérêt : Scot suggère que nous prétendions identifier l'orientation de la pièce, « par le son ou par le tintement de la monnaie ». Il est vague à ce sujet et ne précise pas s'il fait référence au « ding » de la pièce lorsqu'elle est lancée, ou au son qu'elle produit en atterrissant et en se stabilisant (c'est probablement à ce dernier aspect

# Le florin file ou passe

*Et si le hasard cessait d'exister... au simple lancer d'une pièce ?*

Pile ou face. Un geste anodin. Universel. Irréfutable. À moins que...

Dans cet ouvrage fascinant, l'auteur dévoile l'art subtil du lancer de pièce contrôlé et explore en profondeur ses applications dans le monde de la magie et du mentalisme. Bien plus qu'une simple technique, il s'agit d'un véritable outil stratégique, capable de transformer une décision aléatoire en moment d'impossibilité pure.

Clair, structuré et riche en détails pratiques, ce livre s'adresse aux magiciens et mentalistes désireux d'ajouter à leur arsenal une arme redoutable : le pouvoir de maîtriser le hasard.

ISBN : 978-2-487172-09-8



*Prix public TTC :*  
**50,00 €**