# MANUEL COMPLET
# DES SORCIERS,

OU

## LA MAGIE BLANCHE,

DÉVOILÉE PAR LES DÉCOUVERTES DE LA CHIMIE, DE LA PHYSIQUE ET DE LA MÉCANIQUE;

CONTENANT

UN GRAND NOMBRE DE TOURS DUS A L'ÉLECTRICITÉ, AU CALORIQUE, A LA LUMIÈRE, A L'AIR, AUX NOMBRES, AUX CARTES, A L'ESCAMOTAGE, etc.

AINSI QUE

LES SCÈNES DE VENTRILOQUIE EXÉCUTÉES ET COMMUNIQUÉES

PAR M. COMTE, PHYSICIEN DU ROI;

PRÉCÉDÉ

D'UNE NOTICE HISTORIQUE SUR LES SCIENCES OCCULTES,

Par M. Julia de Fontenelle.

*TROISIÈME ÉDITION,*

REVUE, CORRIGÉE ET AUGMENTÉE.

PARIS,
A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
Rue Hautefeuille, au coin de la rue du Battoir.

Digitized by Google

*Faire retrouver dans un œuf, dans une chandelle, une noix, une orange, un citron, etc., la carte qui aura été prise et brûlée aussitôt, par les spectateurs mêmes.*

On fait prendre une carte du jeu qu'on a préparé, et l'on prie une personne de la faire voir aux spectateurs, d'en déchirer un morceau et de la brûler ensuite. Dans ce temps, vous nommez cette carte à un compère qui en place une semblable dans un œuf, une orange, un citron, etc., en ayant soin d'en déchirer un morceau qu'il vous remet. Vous demandez alors qu'on vous donne des oranges, des œufs ou des citrons, etc.; le compère en apporte trois, qu'il place sur la table. Celui du milieu contient la carte : vous demandez à quelqu'un de la société de choisir un de ces trois objets; si l'on désigne celui du milieu, vous mettez de côté les deux autres. Si l'on désigne au contraire l'un des deux qui sont aux côtés, on met à part celui qui est désigné, et l'on demande à une autre personne de choisir l'un des deux restans; si c'est celui de la carte qu'il désigne, vous mettrez l'autre de côté; si ce n'est pas celui de la carte, vous le mettez à part comme le précédent, et vous gardez celui de la carte. Vous casserez alors cet œuf, cette noix qui est collée avec de la cire, ou bien vous coupez cette orange ou le citron, et vous en tirez la carte, que vous montrerez; vous demanderez alors le morceau qu'on en a déchiré, et vous y substituez celui que vous a remis le compère, lequel s'adapte parfaitement à la déchirure de la carte.

*Pour faire passer une carte à travers une table.*

On prie quelqu'un de la société de prendre une carte, de la montrer à tout le monde, de la placer ensuite sur le jeu, et de bien la serrer avec les deux mains, en laissant le jeu sur la table. Pendant ce temps, on se tourne de l'autre côté, on retrousse ses manches et l'on mouille, avec de la salive, le dessus de la main. On s'approche ensuite, on s'asseoit et l'on dit, à celui qui serre la carte, que ce n'est pas comme cela qu'il faut opérer. Alors pour le lui montrer, on place ses deux mains étendues l'une sur l'autre, de telle sorte que le revers de la main mouillée par la salive est sur les cartes; par le moyen d'une petite pression la carte de dessus adhère à la main; on retire



Digitized by Google

alors les deux mains, on les porte sous la table, et lorsque la personne serre les cartes avec les deux mains, on lui demande le nom de celle qui a été prise et qui est dessous; aussitôt qu'il l'a nommée, on la tire avec bruit du dessus de la table, et on la montre aux spectateurs surpris autant que possible. L'on doit être seul à la partie de la table où l'on fait ce tour, et ne pas l'exécuter une seconde fois si on le redemande, de crainte d'être dévoilé.

*Deviner tout d'un coup une carte que quelqu'un aura pensée.*

Après avoir fait tous les tours de cartes que l'on veut faire, on peut garder celui-ci pour le dernier; on dit : *Messieurs, je vais deviner tout d'un coup la carte que vous aurez pensée*; pour cela l'on prendra un jeu de cartes, on l'ouvre, afin qu'on en pense une. Ensuite on fait battre les cartes; quand on les a rendues, on pousse avec la pointe du couteau une carte hors du jeu; quand elle est un peu sortie, l'on dit qu'on la tire, que c'est celle qui a été pensée. Mais on donne un coup de manche du couteau sur les doigts de celui qui la tire; ce qui fait rire la compagnie.

*Trouver la carte que quelqu'un aura pensée.*

Il faut, premièrement, diviser les cartes en cinq ou six tas et faire en sorte qu'il n'y ait que cinq ou sept cartes dans chaque tas. Secondement, il faut demander, en montrant les tas les uns après les autres, dans quel tas est la carte qu'on a pensée, et en même temps compter combien il y a des cartes dans le tas. Troisièmement, il faut mettre les tas les uns sur les autres, en sorte que celui où est la carte pensée soit dessous. Quatrièmement, il faut encore faire autant de tas qu'il y avait de cartes dans le tas où était la carte pensée, sans y employer tout le jeu, mais garder autant de cartes qu'il en faut pour en mettre une sur chaque tas. Cinquièmement, il faut montrer les tas les uns après les autres, et demander une seconde fois dans quel tas est la carte pensée; elle sera précisément la première du tas qu'on vous indiquera.

*Deviner la carte qu'on aura touchée.*

Il faut faire tirer une carte du jeu, la faire mettre sur

Digitized by Google