

Oyé oyé, venez entendre l'épopée de Quintus !

Pour comprendre Quintus, il faut connaître Quentin .

Quentin est médecin généraliste, profondément passionné par son métier. On dit de lui qu'il est à l'écoute , empathique, bienveillant...mais c'est un peu l'écorce de l'arbre. Quentin a tendance à mettre de la distance avec tout et tout le monde. C'est un bien piètre ami, qui jamais ne prend de nouvelles. La solitude lui sied bien mais il regrette parfois d'être aussi peu sociable.

Il rit souvent mais ne pleure que tous les deux ou trois ans.

Très exigeant envers les autres, mais encore plus pour lui, Quentin est le mec qui respecte les règles, aussi stupides soient-elles.

S'il y a une chose qui passionne plus Quentin que son travail, c'est sa famille, et il laissera demain sa femme et ses trois enfants pour le week end qu'il attend depuis des mois...

Vendredi matin . Quentin a trois heures de route, il réglera son régulateur de vitesse à 130km/h, écoutera France Info pendant 3 heures, et sera parfaitement heureux ainsi.

14 heures, Quentin devient Quintus.

Quintus est émerveillé par la cité. Se doutant qu'il n'y aura pas de blessé dans l'immédiat, il parcourt la forteresse avec la curiosité d'une mouche devant un banquet. Les détails le font jubiler, les costumes le font tressaillir, le maquillage l'impressionnent.

Il n'y a personne à soigner, alors Quintus propose à des hommes d'armes d'acheter contre 30 septas un brassard distinctif, qui leur assurera des soins gratuits et prioritaires en cas de coup dur. Le succès dépasse ses prévisions et il se retrouve bien vite avec une bourse suffisamment pleine pour appréhender les festivités sans avoir à se soucier du coût de la vie.

Alors que le soleil retourne dans ses quartier de l'ouest, Quintus est appelé urgemment au chevet de monsieur le parcheminier. Ce qui semblait être une simple entaille sera responsable d'un choc hémorragique ! Quintus devra donner son propre sang pour réanimer le pauvre bougre, se jurant que la prochaine fois il sollicitera un de ces manants qui rôdent dans la cité. S'en suivi un petit attroupement où le paladin, les chevaliers et divers spectateurs tenteront de comprendre ce qui est passé par la tête du malheureux. Bien mal à l'aise car voulant respecter le secret médical, Quintus tâchera de s'éloigner des épées et n'approfondira pas cette énigme. Fatigué, Quintus rejoint sa couche, dans son échoppe...

Le lendemain, Quintus a la joie de rencontrer Maëlle, son apprentie médecin. Elle a de temps en temps son enfant qui curieusement n'a pas peur de Quintus à la demie barbe, ce qui le réjouit ! D'ailleurs il n'est pas nécessaire de vous rappeler l'histoire de la demie barbe de Quintus ! Son père et mentor, qui ayant manipulé de l'alcool dans la demeure familiale à la lueur d'une bougie, provoqua l'explosion qui le tua, mais ne brûla que la moitié du visage de Quintus ! Ce dernier, prêchant à qui veut l'entendre que la demi barbe protège des méfaits de l'alcool !

En allant inspecter les pourtours de la forteresse, Quintus



tombe sur 4 parchemins portant des inscriptions telles que « les esclaves sont nos freres », « 1 rorgoth vaut 4 khalassi », ainsi que Solennité, l'emblème de la cité, cachée dans la végétation avec l'inscription « la magie n'existe pas ».

Tout de suite, Quintus rentre prévenir la garde de sa découverte : il recevra un accueil glacial, on lui signifia qu'il est le premier suspect. Cet incident marquera un tournant dans la vie de Quintus, qui décide de plonger dans la clandestinité. Il ira vendre un des parchemins à un chevalier, les trois autres au vicomte von Sidow, et racontera ses découvertes au paladin...à chaque fois moyennant rétribution.

Lors du tournois, moult chevaliers eurent besoin de soins. Ce fut l'occasion pour Quintus d'exercer son art, aidé de son apprentie Maëlle. Cette dernière fut rejetée par l'apprenti caviste, la vexant profondément, ce qui toucha Quintus. Il se promit de faire payer ça au caviste.

En fréquentant la bibliothèque, Quintus découvre un dictionnaire traduisant l'alphabète en langue ancienne. Au cours des soins prodigués lors du tournois, il se rend compte que certaines personnes sont vraiment à cours de septas. Lui vient alors une idée : faire sortir l'argent de la banque, afin que les bourses soient pleines et que les tireurs de bourse puissent faire leur office. Il écrira trois parchemins en langue ancienne prétendant que la banque allait faire faillite , en cacha deux dans la forteresse, et vendit le troisième à un noble ... Hélas cette tentative ne donnera rien, notre cher banquier ayant un véritable trésor dans son coffre.

En se baladant près du caviste, Quintus tombe sur des billes plates. Intrigué, il en ramasse quelques unes et tente de les

revendre. Prétendant que ce sont des larmes de Brym, elles attirent l'œil, et un passant prétendra même qu'elles entrent dans la composition du vin de glace ! Il n'en faudra pas moins pour remplir la bourse de Quintus. S'étant bien amusé, il donnera ce tuyau à un mendiant, ainsi qu'au tatoueur qui n'avait pas beaucoup de client. Il sera surpris qu'on lui demande par la suite si il a déjà vu cet objet, il se plaira alors à raconter la fameuse histoire qu'il venait d'inventer.

Lors du conseil municipal, Quintus apprendra que la cité est au bord de la ruine suite à l'achat du trône pour un montant à cinq chiffres. Trouvant ainsi un moyen de narguer la garde et ainsi se venger de la honte qu'il a subi en rapportant Sérénité, Quintus ira donner cette information aux gardes de la prison afin qu'il volent le trône. Il se plaira par la suite à sans cesse rappeler aux pauvres gardes et fonctionnaires ce larcin.

Quintus vous semble avare ? Que nenni ! Il rétribue son apprentie et lui offre son repas, invitera à sa tables quelques passants, remboursera l'apothicaire pour les soins qu'elle lui délivre... son objectif est que l'argent circule ! D'ailleurs, il gagnera environ 300 à 400 septas pendant les festivités mais n'en rapportera que 80 chez lui. A part le premier jour, il ne cherchera jamais l'enrichissement personnel, l'épaisseur de sa bourse étant déjà bien suffisante.

Le troisième jour, alors que les lames et le poison ont ôté des vies que le meilleur des médecins n'aurait pas pu retenir, Quintus tourne un peu en rond. Lui vient alors une idée. Il dissimule au bas des escaliers menant au souterrain un parchemin signifiant que « le dernier à lire ce message périra empoisonné ce midi ». Il envoi alors un marin ainsi que son



apprentie à sa recherche, espérant pouvoir être témoin depuis son échoppe d'un balais ininterrompu de personnes envoyées par d'autres. Ce sera plutôt un échec : Quintus finira interrogé par les chevaliers, et son apprentie voudra le quitter pour l'avoir traînée dans cette affaire.

Quintus pense pouvoir se venger de l'apprenti caviste, qui avait refusé les soins de son apprentie. Après avoir trouvé un prétexte pour éloigner les bardes qui siégeaient à côté de lui et envoyé l'apprenti caviste à l'autre bout de la cité, il sollicita un pauvre afin qu'il crochète le coffre du caviste. Ce fut un piètre échec : la garde mit la main sur les deux brigands, le pauvre s'en sorti avec une peine symbolique quand Quintus dû se délester de 80 septas et passer 15 longues minutes au pilori. Cette peine convaincra Quintus à rentrer dans le rang, il ne jouera plus avec les autorités.

Après tout ceci, Quintus assistera au discours de cloture avec une certaine satisfaction : celle d'être resté en vie, et celle d'avoir créé son histoire.

Quentin remonte dans sa voiture. Il passera les trois heures du retour à écouter du métal, ayant mis son régulateur de vitesse à 131 km/h, une larme de joie coulant sur sa joue.

Merci pour ce que nous avons pu vivre ensemble !