

Le dernier pour la route



Par *Minoard*, sur une idée de *Suncyam* développée par *Oxymore*
pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce carnet n'a pas été écrit pour être lu, mais pour se souvenir.

Chaque phrase a été vécue, racontée, répétée, corrigée, déformée, avant d'être écrite.

Si tu continues, souviens-toi : ce jeu n'est pas une quête, c'est une conversation entre la mémoire et l'oubli.

-- Le Tavernier, lieu et époque indéterminés --



Les histoires ne se vivent plus, elles se racontent. Le "Dernier pour la route" est un bar où les souvenirs se négocient, où l'on troque des verres contre une postérité. Le Tavernier ne te jugera pas, tout étant déjà écrit. Mais l'important est de savoir comment.

Avertissement

Ce jeu de rôle explore les souvenirs d'anciens personnages, et possiblement ses failles.

De même, la partie se déroule dans une taverne, bistro, bar... avec tout l'inconscient autour de l'alcool que cela peut comporter. Toutefois, cela n'est pas obligatoire et le jeu pourrait être transporté dans un bar à lait par exemple.

Avant de débuter, assurez-vous de ne pas aborder de thématique qui pourrait vous mettre mal à l'aise. Nous sommes avant tout ici pour jouer. Différentes mécaniques de préventions peuvent exister, à vous de trouver celle qui vous convient le mieux.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Illustration : l'auteur et sa femme
Dos des cartes

Police : Arial, IM Fell English



Avertissement	3
Avant de débuter	5
Rôles	5
Matériel Nécessaire	5
Lexique	5
La Taverne	6
Background d'exemple	7
Préparation du jeu	8
Les Verres	8
Exemple d'archétypes de personnage	9
Constitution du Destin	9
Les souvenirs	11
Exemple de souvenirs :	11
La résolution d'un Souvenir	13
Le souvenir légendaire.....	15
Fin de partie	16
Exemple scénarisé de souvenirs.....	17
Tavernier dominant	17
Destin l'emporte	18
Héros insiste et domine.....	18
Souvenir légendaire	20



Avant de débuter

Rôles

- **Le Héros** : Le joueur, explorant les souvenirs d'un ancien personnage et les confrontant à la mémoire collective. Le Héros n'est pas nécessairement en fin de vie. Si vous jouez un Héros qui a été "oublié" en milieu d'une quête, n'hésitez pas à extrapoler la suite de ses probables aventures.
- **Le Tavernier** : Le Maître de Jeu (MJ), représentant la mémoire collective, les rumeurs, les récits déformés, l'extérieur, la façon dont les actions du Héros ont été perçues par le monde, les rumeurs autour de lui. Une connaissance du background ainsi que des actions du Héros est nécessaire. Il ne contredit pas, il apporte un autre point de vue.

En plus de ces 2 rôle, il existe un PNJ : **le Destin**. Il représente le hasard du souvenir, ce que personne ne peut contrôler.

Matériel Nécessaire

- 2 jeux de cartes à jouer classiques, sans les figures
- Quelques jetons
- 1 dé 6 (d6)
- 5 verres et 4 boissons différentes (facultatif)

Lexique

- **Carnet** : endroit où sont marqué les résumés des souvenirs
- **Couleur** : type de carte (trèfle, carreau...)
- **Destin** : les cartes au centre de la table
- **Pile** : l'ensemble des cartes du Héros de la même couleur
- **Verre** : un axe de souvenir, représenté par la couleur de la carte



La Taverne

Assieds-toi, Héros. La taverne est vide, mais c'est mieux ainsi. Ceux qui viennent ici ne cherchent pas la paix, plutôt la fin d'une histoire. De leur histoire. On boit pour oublier, ou pour se souvenir, ça dépend de la lumière du jour. Regarde la table : le Destin s'y étale, carte après carte. Chacune porte un éclat de ce que tu fus, ou de ce qu'on a cru de toi. Ce soir, nous boirons à ta mémoire. Parle, et le monde écoutera à sa manière. Je garderai ce qu'il restera, dans ce carnet, pour quand plus personne ne se souviendra.

Le **dernier pour la route** prend lieu et place dans un endroit et un temps indéterminé. En fonction du Héros qui y entre, celle-ci est une auberge sur le bord d'une route, un bar de la prohibition dans les bas quartiers, une partie de la cantine d'un vaisseau spatial... De même, afin de ne pas créer de dissonance scénaristique, le Tavernier doit coller à l'univers dont vient le Héros.



Background d'exemple

Pour la suite du jeu, je me baserais sur les souvenirs d'un de mes anciens personnages. Et pour que cela soit parlant, voici un court résumé de sa carrière :

Dans un monde où chacun a un ascendant animal le caractérisant, Minoard, mi-homme mi-loup, naquit dans une meute qui se vantait de respecter les anciens pactes. Tout bascula un soir d'hiver, quand, jeune et inconscient, il dévora un petit chaperon rouge, rompant ainsi une trêve centenaire entre les loups et le village des Grands-Mères. Banni, marqué au fer et pourchassé, il erra des années, déguisé en chien pour brouiller les pistes. Depuis ce jour, l'odeur du beurre lui soulevait le cœur.

Minoard devient un mercenaire discret. Ses études expérimentales sur la magie firent de lui un atout discret, parfois mortel, mais toujours indispensable à bon nombre de groupes. Voulant sans cesse repousser les limites, il créa l'ordre de la Gastrothurgie, mélangeant nourriture et arts magiques.

Suite à un échec dans les marais d'écRousse, il prit la décision de devenir cuisinier dans une ville, à l'écart des aventures qu'il avait pu vivre. Lucide sur ses failles et erreurs, il tente au quotidien d'être le plus honnête sur ses actes passés. Un jour, la porte du bar "Le dernier pour la route" s'ouvrit pour lui.



Préparation du jeu

Les Verres

Le Héros sépare ses 40 cartes en pile de couleurs. Ces piles sont les Verres, que le Héros boira au fil de la soirée. Chaque Verre correspond à une facette du souvenir, une façon de le raconter.

Voici la signification des différents verres et la couleur de carte associée :

Verre	Couleur	Angle du Souvenir
Chair	Carreau ♦	Qu'ai-je fait, qu'ai-je subi ? Cela fait appel à la force, la constitution, l'agilité. Un souvenir où le corps est au centre : un combat, une fuite, une blessure ou un effort qui a laissé des marques. Mais aussi les gestes répétitifs, les douleurs oubliées, la fatigue d'un métier, la morsure du froid ou le poids d'une main sur une épaule.
Flamme	Cœur ♥	Pourquoi ai-je agi ainsi ? Cela fait appel à la volonté, la sagesse émotionnelle. Un souvenir guidé par des décisions impulsives ou sincères, souvent liée aux émotions. Mais aussi les silences partagés, les regrets tenaces, les passions éteintes et les promesses que l'on n'a pas tenues.
Raison	Pique ♠	Qu'ai-je compris, ou cru comprendre ? Cela fait appel à l'intelligence, la perception, la sagesse. Un souvenir d'apprentissage ou de lucidité, où la réflexion et la logique prennent le pas sur l'action. Mais aussi les erreurs d'interprétation, les vérités mal digérées, les certitudes qui se fissurent ou les doutes qu'on garde pour soi.
Regard	Trèfle ♣	Comment les autres m'ont-ils vu ? Cela fait appel au charisme, la présence, la chance. Un souvenir social, public, ou partagé : une rumeur, une réputation, un rôle endossé malgré soi. Mais aussi... la peur du jugement, les malentendus, la façon dont une histoire se déforme en passant de bouche en bouche, ou la honte d'être admiré pour de mauvaises raisons.

Le Héros mélange chacune des piles avant de les placer devant lui, face cachée. Il retire, sans les révéler un total de 10 cartes tout en en conservant un minimum de 6 par piles. Ce choix est un acte narratif, reflétant les aspects de sa vie qu'il a privilégié, ses caractéristiques physiques... Cela pourrait s'apparenter à une fiche de personnage.



Le Héros révèle la première carte de chacune de ses quatre piles.

Le Tavernier mélange son paquet en une seule pile, en retire 4 cartes qui rejoignent les 10 cartes écartées par le Héros. Il place sa pile devant lui.

Dans le cas de Minoard, un magicien souhaitant trouver une nouvelle meute, je décide de garder majoritairement des piques (pour les connaissances, la recherches de savoir), de trèfles (pour l'aspect social). N'étant pas un personnage très physique, je retire majoritairement des carreaux. Je conserve 6 carreaux, 7 coeurs, 9 piques et 8 trèfles.

Exemple d'archétypes de personnage

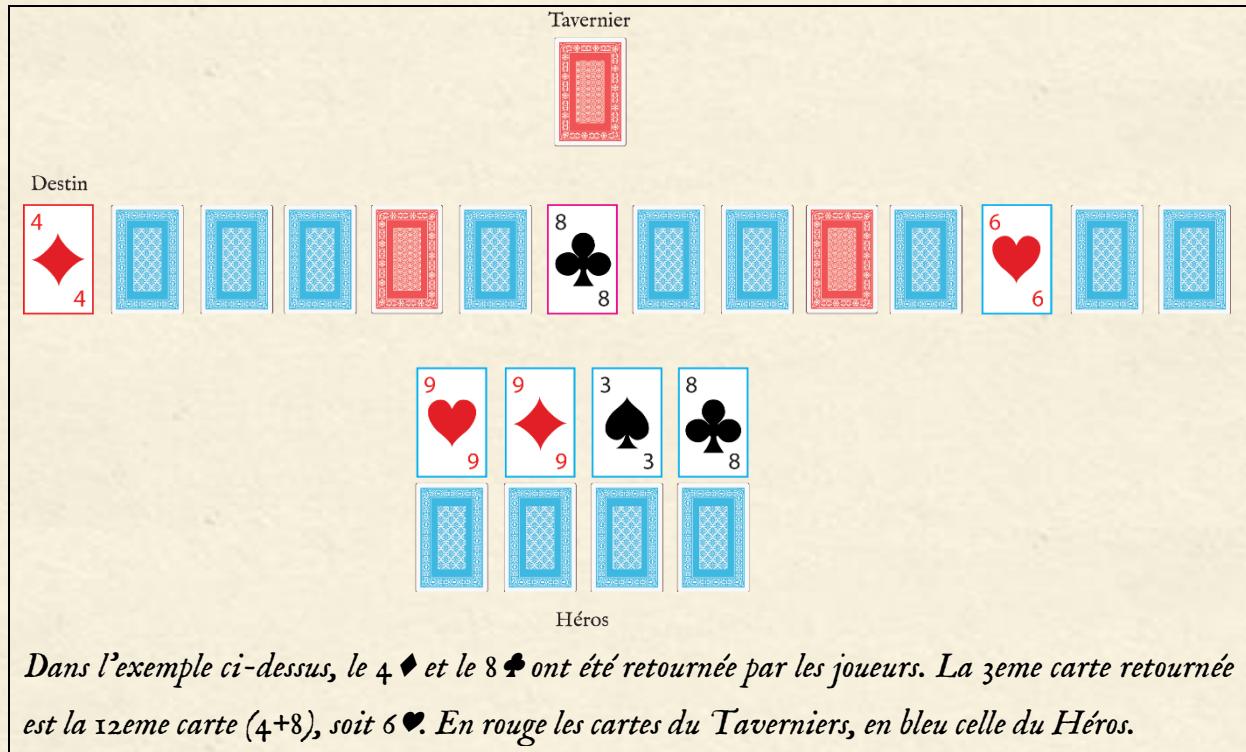
Héros	Couleur dominantes		Couleur faible	
Gandalf	Raison / ♠	Observe, analyse, conseille. Ses décisions sont presque toujours guidées par la sagesse et la compréhension.	Chair / ♦	S'implique rarement physiquement, évite les duels directs et laisse les autres agir.
Al Capone	Regard / ♣	Son pouvoir repose sur son image, ses réseaux, sa réputation et la peur qu'il inspire.	Raison / ♠	Impulsif, pragmatique, souvent aveuglé par son ego.
Batman	Raison / ♠	Détective avant tout. Prépare, enquête, déduit, anticipe.	Flamme / ♥	Ses émotions sont refoulées, contenues ou mal gérées.
Picsou	Chair / ♦	Aventurier infatigable, physique, obstiné, toujours dans l'effort et l'endurance.	Flamme / ♥	Eprouve des sentiments, mais les assume difficilement
Edward (Full Metal Alchemist)	Flamme / ♥	Impulsif, passionné, révolté par l'injustice, agit souvent "à chaud"	Regard / ♣	Indifférent à sa réputation, impatient, colérique, gère mal comment il est perçu

Constitution du Destin

Les 14 cartes écartées (10 du Héros + 4 du Tavernier) deviennent le Destin. Elles sont placées en ligne, face cachée, entre les 2 joueurs. Le Héros, puis le Tavernier, choisissent chacun une carte à retourner. Faites la somme de ces 2 cartes, et, en commençant de la carte la plus à droite du Tavernier / la plus à gauche du Héros,



comptez les cartes et retournez celle correspondante. Si besoin, recommencez depuis extrémité que vous venez d'atteindre, la dernière carte comptant 2 fois. Si le résultat tombe sur une carte déjà retournée, prenez la suivante. Cette méthode sera utilisée à chaque fois qu'il faut retourner une carte du Destin.



La session peut commencer, le Tavernier ouvrant le dialogue en proposant un souvenir au Héros.



Les souvenirs

Un souvenir est un fragment de vie du Héros, qu'il tente de retenir et dont il souhaite que sa version passe à la postérité. Il s'agit d'une scène racontée à 2 voix : le Héros se rappelle, comme il le peut, tandis que le Tavernier expose ce que le monde en a retenu, a cru entendre ou voir, ce qui a pu être déformé avec le temps. Un souvenir n'est pas forcément exact : il peut s'agir d'un moment, d'un acte, d'une rencontre, d'une idéologie... tout ce qui remonte lorsque la soirée s'éternise et que la nostalgie fait surface.

En fonction de l'avancée de la soirée, les langues se délient et les souvenirs évoqués sont différents. L'on peut débuter par les origines du personnage, avant d'aborder ses quêtes, puis ses liens et finir par sa fin de vie. Mais également commencer par une question innocente, qui servira de fils rouge. Tout est question d'adaptation et de sensibilité.

Exemple de souvenirs :

- Si tu pouvais recommencer, referais-tu le même premier pas ?
- D'où viens-tu ?
- Que signifie ton nom ?
- Quelle erreur t'a sauvé la vie ?
- Quand as-tu compris que la victoire pouvait parfois coûter plus cher que la défaite ?
- Comment as-tu obtenu ton arme ?
- Quel échec te reste encore en travers de la gorge ?
- Si tu devais citer un nom avant de mourir ?
- Qui t'as le plus fait mal ?
- Comment as-tu rencontré ton chien ?
- As-tu aimé quelqu'un ?
- Comment as-tu su que c'était la dernière fois ?
- Qui s'inspire encore de ton nom ?
- Qu'as-tu fait depuis ta retraite ?
- As-tu laissé ton arme sur le terrain ?

Les liens entre les souvenirs peuvent être présent, diffus ou inexistant. Un souvenir de fin de soirée peut faire échos à des propos tenus au début, ou bien un souvenir n'avoir aucun lien avec les autres. C'est au Tavernier de juger dans quelle direction il pousse la discussion et les sujets sur lequel il souhaite interroger le Héros.

Le récit du souvenir doit être le plus fluide possible, même si les points de vue ne sont pas communs. Le but n'est pas que l'un des joueurs « remporte » une victoire : le



passé étant déjà écrit, il n'y a pas de notion d'échec ou de succès, juste deux versions différentes d'une même action. Le Tavernier n'est pas là pour contrer le joueur, juste pour lui donner la parole, demander des précisions, exposer la vision du monde des actions du Héros.

Mécaniquement, un souvenir est un tour de jeu complet, qui débute avec le Tavernier qui tire une carte et se termine avec l'inscription du souvenir dans le Carnet. Ce qui se passe entre les 2 est décrit dans la partie juste en dessous.



La résolution d'un Souvenir

Le Tavernier regarde, sans la montrer, la première carte de son paquet puis évoque un souvenir d'acte accompli, un fait d'arme, un moment marquant, une question plus métaphysique. Il arrive que le souvenir proposé soit une déformation, une rumeur, ou même une invention du Tavernier. Dans ce cas, il revient au Héros de s'en emparer, en le reconnaissant comme sien, ou en le rejetant partiellement « *Ce n'était pas moi, mais je comprends pourquoi les gens le pensent* »

Le Héros choisit son verre, en annonçant la carte choisie parmi les 4 retournées devant lui.

Chaque carte, du Héros ou du Tavernier, symbolisé un Verre, représente la façon dont les joueurs abordent le souvenir. Ensemble, ils sirotent leurs boissons pendant qu'ils se remémorent à haute voix, rejouant la scène et ses différentes actions.

Par exemple si le Tavernier souhaite évoquer un souvenir évoquant la prise de conscience du Héros qu'il était temps d'arrêter, voici comment pourrait débuter le dialogue en fonction des Verres

	<i>Tavernier</i>	<i>Héros</i>
<i>Regard ♣</i>	Ceux qui étaient présent ce jour-là s'en souviennent : tu avais déjà l'air de quelqu'un qui s'en allait. Comment l'as-tu senti ?	Les yeux de mes compagnons m'ont fait comprendre que je devais m'arrêter. Ils avaient cette façon de me regarder, comme s'ils comprenaient quelque chose que je ne voulais m'avouer.
<i>Chair ♦</i>	On dirait que ton corps a parlé avant toi : un souffle court, une douleur qui ne te quitte plus. Comment as-tu su que ton dernier pas approchait ?	Je l'ai senti dans mes muscles, dans mes os. Comme une certitude que je ne pourrais plus offrir un combat de plus. En tout cas pas sans le perdre
<i>Raison ♠</i>	On raconte que tu l'as compris non pas avec ton cœur, mais avec ton esprit. Une déduction froide, personnelle <u>Qu'est-ce qui t'a fait dire : 'C'est la dernière fois' ?</u>	Tous les indices pointaient dans la même direction. Suivre une autre voix n'aurait été que folie
<i>Flamme ♥</i>	Ce soir-là, tes yeux ont semblé s'arrêter de briller, comme si ton envie d'aventure venait de te quitter.	J'ai senti la chaleur retomber d'un coup. Pas une fin tragique, plus comme une braise qui s'étouffe.

Le Héros peut décider de retourner une carte Destin encore non révélée, et l'ajouter au résultat de sa propre carte. Cette option doit être utilisée avec parcimonie : s'il n'y a plus de cartes Destin entre les joueurs, la partie se termine.



Lorsque les joueurs estiment que le souvenir est terminé, le Tavernier dévoile sa carte, la valeur la plus haute indiquera quelle version du souvenir restera la plus présente dans les mémoires. L'autre version ne disparaît pas, elle devient mineure, émaillant le récit de détails, d'ajouts parcellaires.

Pour rappel, il ne s'agit pas d'une confrontation entre les joueurs : les 2 ont raisons, il s'agit de s'accorder sur lequel aura le plus de poids lors de l'écriture du souvenir.

Le Tavernier lance pour finir 1d6. Le tableau ci-dessous indique, parmi les 3 cartes du Destin retournée, laquelle est choisie. On se fie à la position du Tavernier pour déterminer l'emplacement des cartes.

Résultat	Carte
1-2	Gauche
3-4	Milieu
5-6	Droite

Si la carte du Destin est inférieure à celle du joueur, les joueurs négocient ensemble le résumé qui sera inscrit dans le Carnet, celui ayant eu la carte la plus forte ayant le plus de poids et tranchant si besoin. Dans le cas où le Destin l'emporte, le souvenir tombe dans l'oubli et ne sera pas inscrit dans le Carnet

Le Tavernier tire, sans la montrer le 10♣ (Regard). Pour lui, le souvenir est raconté à travers la perception des autres. Minoard décide de se souvenir du côté physique de cette épreuve, et choisit le verre de la Chair / 9♦. A la fin de l'échange, le Tavernier révèle sa carte, il domine la mémoire. Un dé est lancé pour déterminer la carte du Destin parmi les trois retournées (4♦, 10♣, 6♥). Résultat : 5 ; la troisième carte, 6♥, est choisie. Le Tavernier l'emporte encore. Le 9♦ et le 10♣ sont défaussées. Le 6♥ du Destin gagne +1 et devient un 7♥. Minoard retourne une carte de Chair (♦).

Appliquez les contraintes suivantes avant de passer au prochain souvenir.

Vainqueur	Conséquence Narrative	Conséquence Mécanique
Héros	Sa version du souvenir reste la plus vive.	



Tavernier	La mémoire collective est la version la plus partagée.	Défausser la carte du Tavernier et du Héros. La carte du Destin gagne +1 jeton.
Destin	Le souvenir est oublié, et n'entre pas dans le carnet.	Les trois cartes sont défaussées. Retourner une nouvelle carte du Destin (cf règle initiale)

En cas d'égalité entre les joueurs, le souvenir devient une rumeur, basé sur des ondit. Il peut être écrit au conditionnel, sans accroche fixe. Dans ce cas, défaussez uniquement les cartes du Tavernier et du Héros, et ajoutez un jeton +1 à la carte du Destin.

Pour résumer :

- Le Tavernier annonce un souvenir (carte cachée)
- Le Héros choisit son Verre
- Discussion / roleplay
- On compare les cartes
- Détermination du Destin, et comparaison
- Inscription du souvenir dans le Carnet
- Préparation du prochain souvenir

Le souvenir légendaire

Si, en additionnant ses jetons, une carte Destin dépasse 10, alors le prochain souvenir sera « légendaire », indiquant qu'un souvenir aura transcendé toutes les versions. Ce fragment de mémoire s'impose à tous par sa puissance, sa beauté, sa douleur... Uniquement pour ce souvenir, Le Héros entamera le dialogue avec le Tavernier. Les Verres ne sont pas nécessaires, le souvenir pouvant être explorer librement. Le Héros sera automatiquement la mémoire dominante, et résumera lui-même le souvenir dans le Carnet à sa convenance. Cette carte de Destin est ensuite défaussée, et une nouvelle retournée.



Fin de partie

La partie est une longue discussion, qui s'achève quand :

- toutes les Verres du Héros sont vides (il n'a plus de cartes).
- le Destin est vide (toutes les cartes ont été défaussées)
- le Héros et le Tavernier s'accordent sur la fin, étant parvenus à un consensus narratif ou émotionnel.

Quand cela arrive, le Tavernier peut poser une dernière question, un dernier verre à boire : « qu'aimerais tu qu'on oublie en premier ? ». Ce dialogue est un temps pour le Héros d'exprimer une honte, quelque chose qui n'a pas encore été dit et qu'il ne voudrait pas voir passer à la postérité. Il n'y a pas de carte à tirer, il s'agit d'un simple dialogue entre le Héros et le Tavernier.

A l'issue de ce dernier dialogue, n'hésitez pas à réordonner les souvenirs pour avoir une histoire plus cohérente. Relisez le Carnet, mémoire vivante du Héros qui traversera les âges.



Exemple scénarisé de souvenirs

Tavernier dominant

Tavernier : (10 ♣) On raconte que, sur le pont de Kladoum, tu as défié le feu lui-même. Certains se souviennent encore de ton rire, crépitant par-dessus le feu.

Minoard : (9 ♦) C'est comme ça qu'ils s'en souviennent ? Je ne riais pas, Tavernier. Je grognais, toussais. Ce pont sentait le fer chaud et la suie. J'ai sauté avant que tout s'effondre, afin d'éviter d'y laisser tout mon pelage.

- Tu dis ça, mais certains t'ont vu porter trois blessés sur ton dos hors du brasier, avant d'y retourner, pour tenir tête au renard artificier. Le feu, pour eux, t'a couronné.

- Ils exagèrent la force et oublient la douleur. Ces trois-là, je les ai jetés du pont sur un tas de foin, et c'était plus pour avoir le champ libre que pour les sauver. Mon dos était un brasier, j'y voyais difficilement, je ne voulais pas d'intrus me bloquant en plus. Et si j'y suis retourné, c'est uniquement par bravade, pour prouver à ce renard que la magie est plus forte que la poudre.

- Mais l'intention est oubliée, seul le geste survit, non ? Le monde a vu l'homme sous le feu, pas le magicien paniqué.

- Le monde peut bien croire ce qu'il veut, je suis fatigué des faux semblant. J'ai passé ma vie à fuir, et je sais que je ne pourrais pas me racheter en sauvant 3 inconnus. Je préfèrerais qu'on se souvienne de moi comme un loup qui se bat jusqu'au dernier souffle, pas d'un sauveur des causes perdues.

- Mais du coup, qui d'entre toi et le renard a allumé la mèche finale ? Personne ne semble avoir la même version

- Honnêtement, je ne saurais dire moi-même. Le combat été intense, l'atmosphère irrespirable, j'avais déjà du mal à trouver mon souffle pour lancer mes sorts. Et même si j'ai allumé la mèche, ce n'est pas moi qui ai placé la poudre.

Le Destin désigne 6♥. Le Tavernier est dominant

Tavernier : bien, voici donc ce que l'on peut écrire dans le carnet

Sur le pont de Kladoum, Minoard a survécu au prix d'une force viscérale. Même si le Héros avait l'impression de suffoquer dans la chaleur, le monde se souviens surtout de son rire. Au mépris de la douleur, le loup qui se battait pour sa vie dans la chaleur des flammes réussit à sauver 3 personnes d'un destin funeste. Ce souvenir reste celui d'une victoire héroïque sans victime, entachée par l'incertitude de savoir s'il est l'auteur ou seulement la victime de l'incendie final.



Minoard : c'est faux... du moins dans la façon de le dire

Destin l'emporte

Tavernier (8 ♦) : Mais comment as-tu su que c'était la dernière fois ? Le dernier combat, le dernier pas, la dernière nuit avant la retraite. Tu t'en es rendu compte, ou c'est le monde qui te l'a fait sentir ?

Minoard (9 ♥) : Je l'ai su quand mon souffle a fait plus de bruit que mes ennemis, quand ma rage est devenue lente, presque froide. EcRousse a aussi beaucoup joué, j'ai l'impression d'y avoir laissé plus qu'une partie de mon temps, comme si l'humidité avait envahi mon cerveau.

- Certains disent que tu aurais pu continuer encore, que tu t'es arrêté trop tôt.
- Ils ne savent pas. Un jour, le monde devient lourd, trop lourd, même sans armure. Chaque pas te tire vers le sol plutôt que vers l'avant, chaque geste coûte de plus en plus. Et dans ces conditions, courir est de plus en plus difficile.
- Et qu'as-tu laissé derrière toi en ralentissant ?
- Rien de plus que des traces dans les cendres. J'ai longtemps espéré qu'un jeune loup, quelque part, y trouverait un chemin, voir soit capable d'aller plus loin.
- Tu crois vraiment qu'on s'inspire encore de ton nom ?
- Non. Et il n'est pas nécessaire qu'on le prononce. Tant qu'il reste quelqu'un pour lever la tête quand tout s'écroule, je serai encore là, un peu, dans l'ombre de la flamme de son courage.

Le Destin indique la carte 10♣ et l'emporte : le souvenir ne sera pas transmis.

Tavernier : Alors le monde retiendra peut-être ton courage, mais il oubliera ta voix. C'est souvent comme ça, tu sais : les héros brûlent fort, puis disparaissent dans leur propre lumière.

Minoard : Tant mieux. Je n'ai jamais voulu être un soleil pour tous. Juste une braise qui illumine des pas.

Héros insiste et domine

Tavernier (9 ♠) : Tu te souviens du Marchand de Temps ? On raconte qu'il te devait une dette... ou que c'était l'inverse. Un homme capable de voler une heure à chaque



poignée de main. Certains disent qu'il t'a offert une année entière, d'autres que tu l'as tué avant qu'il ne t'en prenne deux.

Minoard : (3♣) : Le Marchand... oui. Je crois qu'il s'appelait Horve. Je l'ai rencontré un soir de brume, au marché des ruines. Il vendait du temps dans des sabliers brisés. Je suis allé le voir dans un esprit académique, avide de connaissances.

- Et tu pensais pouvoir en payer le prix de ce savoir ?

- Non, 2 ans de larbinage ne valaient pas le coup, surtout connaissant sa réputation. Mais je voulais comprendre comment il faisait. J'ai passé trop de nuits à disséquer le temps, à le manipuler, à le remodeler. Lui, il avait trouvé. Et ça semblait si simple qu'il en riait. Il m'a dit : *"Le temps, c'est comme le beurre. Il fond plus vite qu'on ne croit."*

- Tu as vu rouge ?

- J'ai cru qu'il m'avait démasqué, qu'il allait me vendre. Alors oui, je me suis mis en colère. J'ai frappé la table. Et le temps s'est figé.

- Et tu l'as tué pour ça ?

- Non. Il a trébuché sur sa propre montre. Mais je n'ai rien fait pour le retenir, car je ne voulais pas perdre plus de temps en lui tendant la main.

Minoard décide d'insister : il retourne une carte cachée du Destin, 8♦, qu'il ajoute à la sienne. (3♣ + 8♦ = 11).

- J'ai étudié ses fioles après sa mort. J'y ai vu des choses incompréhensibles, comme des mots s'écrivant à l'envers, au rythme de musique encore non écrites. Cela m'a ouvert des pistes.

- Mais tes pistes ont mis 10 ans avant de se concrétiser. Manipuler le temps n'est jamais simple, et ce que tu prends doit être rendu à un certain moment. A jouer avec des heures, tu as perdu des années.

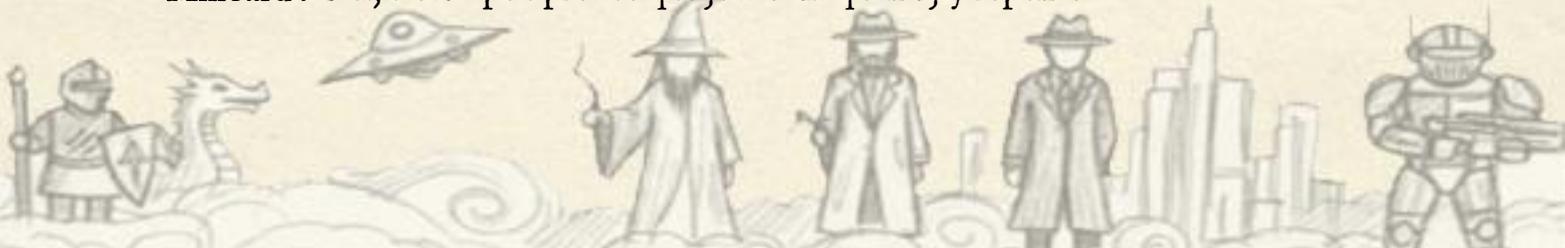
- Peut-être. Mais ces années-là, je les aie troquées contre une vérité bien plus précieuse : le temps est un professeur difficile, intransigeant. Un pas de côté coutera toujours trop cher. Mais maintenant, je n'en suis plus son élève.

Le Destin indique la carte 10♣. Minoard domine la mémoire.

Tavernier : Voilà ce que retiendra le carnet

Pour une boutade, Le Marchand de Temps mourut d'un faux pas, un accident dans l'ordre de la marche du temps. L'étude de ce savoir, déjà lente et laborieuse, le fut davantage avec la disparition de Horve. Toutefois, une leçon importante émergea : à travailler seul, Minoard réussit à s'affranchir de ses maîtres.

Minoard : Oui, c'est à peu près ce que je me dis quand j'y repense.



Souvenir légendaire

Minoard : Si tu le permets, j'aimerais aborder le prochain souvenir. On parle souvent de Kladoum, d'écRousse, de tout ce que j'ai pu ou ne pas faire. Mais il y a un acte que personne n'évoque correctement. Et j'aimerais rétablir la vérité. *Vertigo*.

Tavernier : *Vertigo* oui. Vos noms sont encore sources de légende là-bas, célébré lors de la fête de la « Nuits des serres ardentes ». Et ton véritable rôle est sujet à discussion - Pourtant, la mission que nous avions n'était pas reluisante. Nous devions dérober une plante, la Lunique. A peine entré dans la serre, un garde nous repère. Tsarki à réagit, trop vite, en lançant une grenade aveuglante. En pleine nuit. Dans un bâtiment vitré. Pour la discréction, on repassera. Avant même qu'elle n'arrive, j'ai senti la catastrophe arriver

- Tu avais surtout déjà commis 2 erreurs : un sort de dissimulation raté, et tu n'as pas réussi à rattraper la grenade à temps.

- Je n'étais pas en forme ce soir. Mais quand les premières lianes ont pris feu, je n'ai pas paniqué. J'ai senti mes muscles se bander par instinct, comme un de ces moments où le temps ralentit, te faisant voir la seule solution possible.

- Tu veux dire « courir tout droit en balayant tout sur son passage » ? Une vraie stratégie

- Peut-être, mais ça a fonctionné. Le brasero que j'ai renversé a entamer les fondations du bégonia géant qui soutenait le toit. Bon, j'avoue ne pas avoir anticipé que sa sève était explosive.

- En tout cas, les invités du Baron ont trouvé cela magnifique. Et, avec le bruit, ils ne pouvaient pas t'entendre crier des insultes à tes coéquipiers

- J'essayais surtout de les regrouper pour leur sauver la vie. Quand j'ai vu Tsarki trébucher sur les racines, je suis retourné la chercher pour qu'elle soit dans la zone d'influence de mon sort.

- Et c'est une des images fortes de cet épisode : toi traversant le feu pour sauver la vie de tes amis

- Oui, tout n'a pas été inventé. Et je souhaiterais que, plutôt que nos erreurs, on se souvienne avant tout que dans le chaos, j'ai été le dernier rempart pour le groupe. Et voici comment je l'écrirais dans le Carnet :

*Aux jardins de *Vertigo*, rien ne s'est déroulé comme prévu. La mission n'aurait même pas du être connu du monde. Toutefois, le hasard en a voulu autrement. Au milieu des flammes et des explosions, Minoard a ouvert un chemin à ses compagnons, replongeant dans la fournaise pour protéger les siens. A chaque solstice d'été, les gens célèbrent le courage et l'amitié en allumant de grands feux de joie.*

