L' bonite des fous - Vol. II

L'bonite des ous

Acte deuxi me

par Frincheps

---

cte euxi me

O l'on traite principalement de l' bonite des fous, et des temples

[M me endroit, m me auberge, une bouteille ou deux plus tard. Le Prologue, l'Aventurier et Lheban entrent.]

PROLOGUE : Fort peu s'est produit pour l'instant dans notre drame comique. L'Aventurier, notre vaurien d'Elfe noir, a achet des boissons pour deux pr tres d'Akatosh. Tous ont consid rablement bu. L'un des pr tres s'est clips pour aller trouver sa fille du r verb re. Et, moins que je n'aie oubli quelque chose ou qu'il se soit produit une chose tandis que mon attention tait port e ailleurs, voil le complet synopsis de l'acte premier. Ah, voici venus deux autres pr tres. L'humble Prologue doit vous quitter.

[RAIC et STETE entrent.]

RAIC : Bonsoir, Lheban ! Bonsoir, tranger. Mon cher confr re pr tre ici pr sent est Stete, et je suis Ra c. Nous sommes honor s de servir Julianos.

AVENTURIER : Qu'est-ce donc, au juste ; une nuit f ri e pour les pr tres ? Et... je pensais que vos temples - Akatosh, Julianos, et tout le reste... je pensais que vous tiez en agressive comp tition. Pour la th ologie comme pour l'or, veuillez excuser ma franchise. Et pourtant, vous semblez tous tre meilleurs amis ? En y pensant, n'ai-je pas discut avec Stete auparavant, vous aviez dit que vous tiez du temple de Stendarr ?

RAIC : Une erreur bien commune, cher ami...

LHEBAN : ... mais une erreur que nous... encourageons...

RAIC : Vraiment, nous travaillons tous troitement ensemble, nous bougeons d'un temple l'autre selon les besoins...

LHEBAN : ... changeons des informations...

RAIC : ... partageons des fonds...

STETE : ... intervertissons nos soeurs...

[Lheban donne un coup de pied Stete.] [Le Prologue entre.]

PROLOGUE : D sol d'interrompre ces joyeuses bouffonneries, mais j'ai n glig de mentionner plus t t que la saga de l' bonite des fous (si l est bien le mot) contient des r f rences gratuites des m faits sacerdotaux et aux exc s sexuels. J'esp re que ceux d'entre vous dans l'audience qui tes de nature irritable, prude, maussade, terne ou grincheuse n' tes pas offens s. pr sent, retournons nos divertissements.

[Le Prologue sort.]

LHEBAN : ... et tout a...

RAIC : Mais cela nous aide dans notre... sainte t che, si nous sommes per us comme s par s et, euh, comp titifs...

LHEBAN : Vous savez, il y a une ou deux, euh... organisations religieuses... en quelque sorte... avec lesquelles nous n'avons aucun rapport...

RAIC : Rien du tout, rien du tout... des animaux, juste des animaux...

AVENTURIER : Par exemple... ?

LHEBAN : Ehhhhh bien - la Confr rie noire, par exemple... une sale bande de racailles... et puis il y a la Soci t de la nuit tomb e...

[part, Ra c]

Ce type semble tre plut t du genre d cent... il semble savoir quelque chose sur les mages et l' bonite des fous...

RAIC [part, Lheban] : Vraiment, maintenant... comme c'est int ressant...

[tous] H , mon cher, prenez une nouvelle bouteille ; elle b nira votre gorge. Oh, que oui, elle

la b nira...

AVENTURIER : Merci, Ra c, ne vous souciez pas tant...

LHEBAN : Mais laissez-moi continuer : je vous expliquais cette histoire d' bonite des fous...

RAIC : Oui, l' bonite des fous...

LHEBAN : Bon. Maintenant, l' bonite des fous. Eh bien, vous savez d j ce qu'est l' bonite ordinaire, combien elle est rare, et le fait que seuls certains clans nains la minent et la vendent. Et il y en a fort peu, de nos jours...

STETE : Quelle tait d j cette chanson populaire... ? [Il chante.]

O sont pass s tous les Vieux Nains, il y a si longtemps...

[Lheban lance l'aubergiste sur Stete.] [Ra c casse une chaise sur l'aubergiste et Stete.] [L'aubergiste s' vanouit.]

LHEBAN : Il y a une pile d' bonite v ritable dans les monts de Wrothgarian, quelque part au nord, ce que j'ai entendu. Vous savez comment cette ennuyeuse bonite noire est travaill e par les mages, par certains armuriers talentueux ; on en fait toutes sortes de puissantes armes, amulettes, ceintures, et j'en passe. Tous ces objets se vendent tr s cher l o l'on peut en trouver. Et vous savez comme les meilleurs ont t cr s il y a fort longtemps, par ces vieux Nains...

[Stete se rel ve.] [Lheban fait retomber Stete d'un coup de pied.] [L'Aventurier desserre sa tunique.]

LHEBAN : Oh ! Oh, mes excuses, cher ami, monsieur ! Je vois que vous avez - qu'est-ce donc ? Un torque en bonite ? Oh, et un katana d' bonite ! Oh ! Comme c'est fascinant ! Alors, bien s r, vous savez tout cela, monsieur.

AVENTURIER : Oh, ce n'est pas grave, vous ne saviez pas. Tenez, prenez une autre bouteille...

LHEBAN : Acceptez mes remerciements, cher monsieur. Bon, dans ce cas, vous savez que tous les aventuriers, m me les morveux, tous ceux qui explorent les donjons, cherchent toujours des armes et art facts en bonite, et cetera. Mais ce que vous ne savez peut- tre pas, c'est que les explorateurs les plus exp riment s recherchent des veines et amas d' bonite brute, et des restes nains. Cette chose, l' bonite brute, vaut tellement plus.

AVENTURIER : Le mat riau brut qui fournit le travail... et le pouvoir... pour si peu de gens ? En apparence simplement charg en magie n gative ?

RAIC : Oui, oui, tout fait !

LHEBAN : Oui, en effet ! En effet ! Bon, maintenant, l' bonite des fous. a ressemble fort bien au vrai mat riau brut. a forme des veines profond ment dans les roches. a a la m me texture, et presque la m me odeur. Mais il y a une grosse diff rence : ce n'est pas de la v ritable bonite. a n'a aucun pouvoir. Si vous en ramassez, a vous salit un peu les mains. Et c'est aussi un peu plus doux, ce qu'il para t. Mais aussi quelque peu brillant. Mais qui saurait s'en rendre compte, au fond d'une vieille mine, alors qu'il y a peut- tre une goule vous soufflant dans le cou ! Alors on se contente de s'en emparer et de courir, je suppose, jusqu'au fond de ces terribles trous. Alors, les fous, les enfants, les fouilleurs insens s, ils remontent tous un sac, un norme sac, d' bonite des fous. Et ils sont moqu s par les marchands, les n gociants, les mages, nous autres... d'o l' pith te de fous . Cette chose est simplement jet e dans la baie...

AVENTURIER : Oui, c'est un peu ce que je... euh... j'ai entendu de certains mages. Mais j'ai aussi entendu autre chose...

LHEBAN : Et qu' tait-ce donc, cher ami... si vous souhaitez nous le dire, bien entendu... monsieur.

AVENTURIER : Oh, bien s r ! Je pense que nous pouvons arriver ... euh... un arrangement ?

LHEBAN et RAIC [ensemble] : Certainement, oh oui !

AVENTURIER : Donc, oui, ces mages - Shub et Shub, ils s'appellent toujours Shub, n'est-ce pas ? - bref, ces vieillards disaient que l' bonite des fous peut br ler. Pas magiquement, mais comme un simple morceau de bois. Mais la flamme dure plus longtemps, est bien plus chaude, n' met pour ainsi dire aucun fum e, aucun bruit... tr s int ressant... Les mages disaient que les alchimistes d sirent a grandement, pour chauffer leurs cornues et flasques... Combien la guilde des Mages d sire a, pour fabriquer et vendre... euh... des fausses amulettes et des trucs comme a... quel tour pourri, a ! Et particuli rement les armuriers, ils d sirent vraiment a, pour leurs forges, je suppose. Et les alchimistes, pour leurs alambics...

LHEBAN : C'est pr cis ment mon information ! Maintenant... il fait froid par ici en hiver, n'est-ce pas ? Et tout le monde coupe tous ces arbres, pour fabriquer des engins de si ge, des bateaux, et toutes ces terribles machines de guerre ! Et tous ces riches nobles et marchands peuvent chauffer

leurs gigantesques maisons. Alors, leurs comtesses peuvent courir en ne portant presque rien au lieu d' tre v tues de fourrures...

STETE : ... juste comme ma soeur...

[Lheban mord le bras de Stete.] [Stete hurle et s' vanouit.]

AVENTURIER : Tous ces armuriers peuvent continuer faire tourner leurs foyers et fourneaux...

LHEBAN : ... Tous les mages peuvent garder leurs familiers au chaud...

RAIC : ... Tous ces nobles peuvent continuer faire courir leurs comtesses...

LHEBAN : ... Tous ces paysans peuvent garder leurs animaux au chaud...

AVENTURIER : Et Sh ogorath la femme et les enfants, n'est-ce pas ? Ha ! Et, je suppose, c'est plut t dur pour vous autres pr tres d'accorder des soins et b n dictions, lorsque vos doigts sont tout froids et rigides... ? C'est un peu plus difficile de d boucher des bouteilles, et je ne parle m me pas du fait d'ouvrir des petits parchemins entortill s...

RAIC : Vous dites bien vrai, en effet !

LHEBAN : Quel sage vous faites, c'est bien vrai ! Oui !

AVENTURIER : Ainsi, o trouve-t-on cette bonite des fous - en grande quantit ?

LHEBAN : Vous placez le doigt (vous en avez six, je constate ; oh, mes excuses, monsieur) sur le point crucial de l'affaire. J'ai entendu des rumeurs, de simples rumeurs, vous savez, selon lesquelles il y a de gigantesques veines de ce mat riau, un endroit bien pr cis la surface, loin dans les monts de Wrothgarian. Un tr s, tr s mauvais endroit o aller. Mais, si vous pouvez vous y rendre et en revenir, il y en a des charrettes enti res !

AVENTURIER : C'est exactement ce que j'ai entendu de ces mages : loin dans les monts de Wrothgarian, avec des orques, des dragonnets, des Daedra, et Sh ogorath seul sait quoi... Ces mages semblaient conna tre l'endroit, par contre. Ils voulaient quelqu'un pour...

RAIC : Vous n'avez pas... parl ... avec les mages. Je veux dire, vous n'avez pas...

AVENTURIER : Oh non. Ils ne savaient m me pas que j' tais l ...

[part] Pas encore, en tout cas...

LHEBAN : Bien, bien ; on ne peut pas faire confiance ces mages, vous savez... ces vieux fossiles transformeraient leurs propres m res en crapauds boueux pour simplement un peu d'or ! Fous d'or, fous de pouvoir, fous de folie, tous des pourris, ceux-l ! Mais bon, ils n'ont pas de m res !

RAIC : Excellent. Il me semble, cher ami - ou, pouvons-nous vous appeler partenaire ? Oui ? Excellent. Il me semble, partenaire, que mes fr res pr tres et vous devriez explorer un peu le coin, pour vous si nous pouvons atteindre ces veines, ces d p ts, ah !

AVENTURIER : Oui, fort bien, partenaires ! Mais cela nous co terait une bonne quantit d'or pour nous y rendre - en armes, en sorts, en femmes, en v tements, en chariots et chevaux, en femmes, en nourriture, en potions... Autant tre bien pr par pour aller l -bas.

LHEBAN : Pas de probl me, partenaire. Nos temples ont... certaines ressources, telles que s'il nous est garanti... un acc s et une connaissance exclusive de cet emplacement, alors nous pourrions financer quelqu'un... quelqu'un avec les talents n cessaires, comme vous ? Et il se trouve, quelle co ncidence, que je suis le gardien des livres... Voyez-vous l'opportunit ?

AVENTURIER : Oh oui ! Oh oui ! Bon, partageons une derni re bouteille, et serrons-nous la main pour confirmer un accord ?

LHEBAN : Bien s r, faisons donc a ! Nous avons d'abord besoin d'informations - qui conna t l'endroit l -bas, o a se trouve, comment s'y rendre... Pourquoi ne nous retrouvons-nous pas ici, disons, dans une semaine, la m me heure. Et voyons ce que nous pouvons apprendre en attendant ?

RAIC : Nous devons trouver un marchand, aussi. Quelqu'un qui peut s'en occuper pour nous... les entrep ts, la distribution...

LHEBAN : Et surtout, garder bouche cousue !

AVENTURIER : J'irai poser quelques questions pour les marchands... j'ai un contact ou deux... Mais l'ennui, eh bien, vous savez comment vont ces choses : un peu d'argent par ici, un peu par l , et bien assez t t, vous avez fil des pots-de-vin la moiti de la ville, ou c'est du moins ce quoi a ressemble. Maintenant, la chance n' tant pas en ma faveur, j'ai fort peu ; je me suis fait rouler par un pitoyable mage, dans une ville au sud d'ici, et j'ai perdu l'essentiel de mes biens dans un naufrage...

LHEBAN : Ah oui ! Vous avez besoin d'un peu de... fonds initiaux, je suppose.

RAIC [Lheban] : Laissez-moi soulever la bourse du vieux Stete, il a gagn beaucoup en louant sa soeur la semaine derni re...

LHEBAN : Merci, Ra c. Tenez, environ 100 pi ces, a vous convient ?

AVENTURIER : Oh oui, c'est bien plus qu'assez pour d buter, chers messieurs. Bien, bien, bien... alors, avons-nous un accord ?

AVENTURIER : Oui ! C'est d'accord. Une semaine !

[Lheban et Ra c sortent, tra nant Stete avec eux.] [L'Aventurier sort.]

[L' pilogue entre.]

PILOGUE : Ah, il se passe des choses d sormais, je n'en doute pas. Chers clients, je vous invite vous rappeler qu'il s'agit d'un travail de fiction par l'un des meilleurs crivains de l'asile, Frincheps, archiprince de tout l'Archipel de l'Automne. Il n'existe rien de pareil l' bonite des fous. Qui plus est, l' bonite n'est pas min e selon le proc d d crit par les pr tres. Saisissez cela, je vous en prie. Si vous pouvez encore appr cier la pi ce comme une grossi re oeuvre de fiction, restez avec nous pour l'acte troisi me. Si vous ne le pouvez pas, alors adieu. Et n'oubliez pas de donner un pourboire aux serveuses.

Ainsi s'ach ve l'acte deuxi me.

L'Ébonite des fous - Vol. II

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:004910
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	004910
Editor ID	BCSLL_DA_Valuable_FoolsEbony02
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_FoolsEbony02
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	8
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.