L' bonite des fous - Vol. III

L'bonite des ous

Acte troisi me

par Frincheps

troisi me acte

la Guilde des Mages, un trois jours plus tard.

(Entre le Prologue)

Le Prologue : Nous arrivons maintenant la moiti de notre saga incoh rente. Si vous n'arrivez que maintenant, vous n'avez pas rate grand-chose. L'Aventurier, notre Elfe noir bravache, s'est associ un groupe quadripartite (la m me chose qu'un triumvirat avec quelqu'un de plus) de pr tres avec l'intention de d couvrir un m tal inflammable appel bonite des Fous afin de s'enrichir. Les pr tres ont donn notre h ros de l'argent pour graisser la patte de quelques marchands, mais les seules personnes qui savent o trouver de l' bonite des Fous sont des Mages de la Guilde. Comme l' pilogue vous l'a fait remarque la fin de l'Acte Deuxi me, l' bonite des Fous n'existe pas et la v ritable bonite n'est pas extraite. Quelque chose que notre dramaturge ne s'est visiblement pas donn la peine de v rifier. Il ne vous reste qu' l'accepter comme une pure fantaisie, si vous voulez. Ou quoi que ce soit qui vous convienne. Mais coutez ! Notre h ros s'en revient par ici. Imaginez les miasmes (si c'est bien le mot appropri) d' lixirs magiques, des chaudrons bouillonnants, des bulles flottant dans les airs autour de tout ce genre de choses... Et pr sent, le Prologue doit se retirer.

(Entrent l'Aventurier et Shub)

L'Aventurier : H ! Il y a quelqu'un ?

Shub : Par ici, jeune homme, dans le coin...

L'Aventurier : B'jour. Je peux vous appeler... Shub ... ?

Shub : Oh, oui, Shub c'est mon nom, c'est Shub... Mais comment, par Tamriel, l'avez-vous su ?

L'Aventurier : Pourrions-nous nous... isoler ? J'ai discuter avec vous... d'une affaire d licate...

Shub : Pas besoin de s'isoler par ici ! Nous les mages n'avons rien cacher !

L'Aventurier : L' bonite des Fous ?

Shub : Vite, par cette porte ! Tournez droite... Tournez gauche... Ah, laissez-moi lancer un sort qui garantisse le secret le plus absolu...

(Fort bruit magique) (Entre Shub)

Bien ! Et maintenant, Monsieur... Oh, propos, voici mon coll gue Shub.

Shub : Hmmmm.

Shub : Vous avez mentionn l' bonite des Fous ?

L'Aventurier : Eh bien, je me plais a me croire un peu expert en ce qui concerne l' bonite. Il fut un temps ou j'en ai eu pas mal entre les mains...

Shub : Nous avons remarqu que vous poss dez une amulette en bonite, et un katana en bonite... de Lumi re, rien de moins ! Et une ceinture en bonite... hmmmm...

L'Aventurier : Pas touche aux babioles, messieurs, je vous en prie !

Shub : Excusez-nous... mais nous aimons tant les art facts aussi bien travaill s...

Shub : ... nous allons jusqu' les collectionner...

L'Aventurier : Bref, l'autre jour, par pur hasard bien sur, j'ai surpris la conversation de deux pr tres du Temple de... Stendarr, je crois que c'est le nom... Ils devaient avoir bu un verre ou deux de trop et ils parlaient trop fort... ils ne m'ont pas vu me dissimuler, pardon, je veux dire me tenir l . Ils parlaient loisir d' bonite des Fous... quelque chose qui ressemble la vraie, mais qui ne contient aucune magie. Absolument aucune. Mais qui br le comme le bois, part que a produit plus de chaleur plus longtemps, sans fum e.

Shub : Oui... nous avons entendu des rumeurs similaires. J'ai vu un peu de cette chose, des morceaux qui venaient d'un sac qu'un de ces fous d'aventuriers avait rapport , ce genre de choses. Hein, Shub ?

Shub : Oh... euh, oh, oui, c'est exact ! Ce genre de chose, ouais... exactement...

(part)

Je dois me souvenir de garder le secret, quel qu'il soit. L'Aventurier : Eh bien, ces idiots de pr tres parlaient comme s'ils savaient o trouver beaucoup, je veux dire norm ment d' bonite des Fous... quelque part dans les monts Wrothgariens...

Shub et Shub (Ensemble) : Ou ? Qui ? ! Est-ce qu'ils l'ont dit ? Comment ? Quand ? O ?

Shub : Ils ne vous ont pas vu les couter, n'est-ce pas ?

L'Aventurier : Bien s r que non ! Pour qui me prenez-vous, pour quelqu'un qui aime les pr tres ?

Shub : Calmez-vous, monseigneur... voil qui est mieux... Ne tripotez pas tant ce katana. a nous rend nerveux.

Shub : Ouais, nerveux, tout fait.

Shub : L , asseyez-vous. Voil . Vous d sirez du vin chaud ? Non ? Oh, bien, je n'aurais qu' le terminer moi-m me.

Shub : Donc, ils semblaient conna tre l'endroit.

(part)

Hmmmm. Cela signifie que nous devrons agir vite, avec rapidit , diligence et c l rit .

L'Aventurier : Oh oui ! Ils en parlaient comme s'ils allaient partir dans quelques semaines...

Shub : Oh, par exemple ! Bon sang ! Ohhh...

Shub : On dirait que vous savez pas mal de choses sur cette bonite des Fous. Et que vous vous tes rendu compte des possibilit s... Imaginez, de grands feux bien chauds dans nos salles d' tudes...

Shub et Shub (Ensemble) : ... Vente au Palais... Vente ces cr tins d'Alchimistes... la Guilde des Armuriers en voudrait s rement beaucoup... Gardez nos familiers au chaud... et nos derri res aussi ! Pensez un peu combien les Daedra S ducteurs aiment tant les bons feux... Dons de petits bouts couvant aux paysans pour r chauffer leurs huttes (en change d'un peu d'or, bien sur)...

Shub : ... pensez simplement tout cet or...

Shub : Le probl me, fiston, c'est que nous voudrions des charret es de cette mati re, pour la rapporter ici...

Shub : tre en rapport avec un marchand digne de confiance...

Shub : Suffit de lui lancer un sort !

Shub : ... tre en rapport avec un marchand qui agisse en tant qu'interm diaire, donc...

L'Aventurier : Mais... alors, pourquoi diff rer, messieurs ?

Shub : Vous m'avez l'air d'un type honn te. Nous allons vous le dire... mais attention, un mot de tout cela a quiconque et vous trouverez un daedra de Feu dans votre lit... enfin, pas de menaces entre hommes du monde, on se comprend !

L'Aventurier : tr s bien, je serai la discr tion m me.

Shub : Voyez-vous, nous savons o se trouvent les gisements, et il y en a de quoi remplir des chariots et encore des chariots. Mais nous ne pouvons pas y aller et en revenir.

Shub : Nous ne sommes pas des gens de terrain.

Shub : Bien plus l'aise en ville.

Shub : Bien plus au chaud, aussi.

Shub : Pensez donc tout ce qu'il nous faudrait emporter avec nous.

Shub : toutes ces vilaines cr atures qui vivent l -bas.

Shub : Savez-vous qu'aucune succube ne viendra nous rendre visite dans les terres sauvages ?

Shub : Nous devrions engager des gardes pour tenir ces affreux pr tres distance.

Shub : Et les d penses entra n es par les tractations avec tous ces gens grossiers... les Marchands.

Shub : Les Armuriers.

Shub : Les Royaux.

L'Aventurier : Hmmm. Je crois que je comprends. Vous voulez vous attacher les services d'un

homme habitue l'exploration pour aller vous chercher tout cela, s'occuper de la logistique et tout le reste ?

Shub : Exactement. Et qui nous trouve un marchand manipulable. Quelqu'un que nous pouvons contr ler.

Shub : Avec un tr s grand entrep t, un bon r seau de distribution, ce genre de choses...

L'Aventurier : Eh bien, messieurs, laissez-moi vous offrir mes services ! J'ai toujours admir les mages, toujours si intelligents, si rus s. Pas moyen de vous rouler, hein ?

Shub : Oh, non, pas moyen...

(Entre le Prologue)

Le Prologue : Ceci, mesdames et messieurs, est de l'ironie.

(Le Prologue sort)

L'Aventurier : Pour tout vous dire, il y a des chances pour que je trouve un marchand qui vous convienne. a vous co tera bien un peu d'argent parce que ces voleurs savent ce que vaut une pi ce d'or ! Mais, manque de chance, les derni res que je poss dais m'ont t d rob es par un pr tre, dans une petite ville au sud d'ici. Et j'ai perdu beaucoup de bons mat riels dans un naufrage juste avant cela...

Shub : Eh bien, puisque vous avez accept de nous aider... nous pouvons puiser quelques pi ces d'or a la tr sorerie, pas vrai, Shub ?

Shub : Oh ! Oh oui, il y en a beaucoup l -bas... il y en a toujours de trop...

L'Aventurier : Maintenant, je vais avoir besoin de savoir peu pr s o se trouve l'endroit, de choisir la bonne sorte de chevaux pour ce voyage, de calculer les besoins en vivres au grain pr s, d cider quelles armes pourront tre le plus utiles en cas de besoin... Les provisions, de la nourriture par exemple, des petits d tails comme a... le diam tre des roues de charrette en yourtes carr es... ou prendre les pr tres en embuscade si jamais ils essayent de parvenir l -haut... hmmm...

Shub : Je vais vous dire, voil cinq cents pi ces d'or. Vous pourrez commencer oeuvrer.

Shub : Ouais... on peut toujours en recr er.

Shub : (part, Shub) Tais-toi !

(Shub lance un sort Shub qui le r duit en cendres puis le reconstitue)

(tous) Excusez-nous... o en tais-je ? Ah ! Oui. Trouvez un marchand, des gardes, des chariots, tout ce que vous jugerez n cessaire. Revenez si vous avez besoin de plus d'argent.

Shub : Mais que faire propos de ces pr tres ?

L'Aventurier : J'ai une id e ou deux sur le sujet. Laissez-moi les amadouer, peut- tre en embauchant une ou deux jolies filles de salle, en leur laissant quelques caisses de vin sacre... Ils me mangeront dans la main en un rien de temps. Et si vous me montrez ou il y a de l' bonite des Fous... eh bien, je pourrais leur donner de fausses indications, par exemple les envoyer dans une grotte de trolls ou quelque chose dans ce genre-la.

Shub : C'est vous le sp cialiste ! Voil , laissez-moi vous montrer ou c'est sur une carte... et je n'ai pas besoin de mentionner les Daedra du Feu, n'est-ce pas ?

L'Aventurier : Donc... a semble tre ... hmmmm... seulement trente jours d'ici, a cette p riode de l'ann e. Peut- tre quarante pour le retour, cause du chargement. Laissez-moi l' tudier d'un peu plus pr s...

Shub : Vous ne pouvez malheureusement pas l'emporter avec vous... on ne veut pas que a sorte d'ici, maintenant...

L'Aventurier : Oh, non. C'est parfait. Bon, donnez-moi quand m me un peu plus d'or. Je vais avoir besoin de chariots d'un grand volume. Regardez ici, cet endroit... la route est difficile cause de toutes les inondations... hmmm... passer en d montant tout sera terrible... Oh, et ces ruines sont pleines de fant mes, je parie... hmmm... et cette passe, elle file les chocottes coup s r... Shub : Si vous le dites... Eh bien, il me semble que nous avons choisi l'homme qu'il nous fallait, hein, Shub ?

Shub : Oh, oui, pas d'erreur.

L'Aventurier : Si vous me laissiez tout arranger et revenir vous voir dans, disons une semaine ? Je suis sur que vous n'avez pas envie de vous joindre l'exp dition. Apr s tout, rien ne peut pr parer la vie sauvage. Se r veiller avec le soleil en s' brouant pour se d barrasser de la glace. Attraper un orque pour le petit-d jeuner (vous avez d j frit les tripes d'un orque au-dessus de b ches pourries ? C'est une merveille !) V rifier chaque cascade au cas o il y aurait des araign es g antes mortes dedans, ou m me vivantes ! D jeuner de hachis de Diablotin ! Observer attentivement les cr tes des montagnes pour voir s'il n'y a pas de dragonnets ! Se

d fendre contre un daedra de givre dans une temp te de neige aveuglante ! Ah ! Quelle vie !

Shub et Shub (Ensemble) : Non, non... Il... il vaudrait mieux que nous restions ici, a la Guilde. Apr s tout, nous avons des obligations. Quelqu'un doit faire tourner la boutique... choisir les clients... non, merci, cher ami, cela semble une tr s agr able vie, mais je pense que nous serons mieux ici... oh, oui...

L'Aventurier : Quel dommage, messieurs ! Bah, je m'occuperai de tout. Et ne vous inqui tez pas si vous me voyez en compagnie de ces pr tres : je dois les garer !

Shub : dans une semaine, alors !

(Shub, l'Aventurier et Shub sortent) (Entre l' pilogue)

L' pilogue : Shub et Shub, mesdames et messieurs. Des mages invraisemblablement obtus, oui, mais ils sont peut- tre plus que ce que cet acte ne sugg re. Vous y pensiez, peut- tre ? Eh bien, si vous ne restez pas au th tre pour le quatri me acte, vous n'en serez jamais certains, n'est-ce pas ? N'oubliez pas de donner un pourboire aux ouvreuses et r fl chissez-y pendant que nous changeons le d cor.

Ainsi prend fin le troisi me acte.

L'Ébonite des fous - Vol. III

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:004911
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	004911
Editor ID	BCSLL_DA_Valuable_FoolsEbony03
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_FoolsEbony03
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.